PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MA`ARIF 25 GOTONG ROYONG JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025

SKRIPSI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

Oleh:

ALYA FAHRIAL ANWAR
NIM. T20194151

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2026

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MA`ARIF 25 GOTONG ROYONG JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025

SKRIPSI

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

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

Oleh:
Alya Fahrial Anwar
NIM. T20194151

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2026

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MA`ARIF 25 GOTONG ROYONG JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025

SKRIPSI

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

Oleh :

Alya Fahrial Anwar
NIM.T20194151

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

Dosen Pembimbing

Dr.Lailatul Usriyah, M.Pd.I
NIP. 197807162023212017

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 25 GOTONG ROYONG JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025

SKRIPSI

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

Hari : Kamis
Tanggal : 18 Juni 2026

Tim Penguji,

Ketua

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
NIP : 198705222015031005

Sekretaris

Muhammad Junaidi, M.Pd.I
NIP : 198211192023211011

Anggota :

1. Dr. Sholi Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I (.....)
2. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

MOTTO

وَمَا أَنْفَقْتُمْ مِنْ شَيْءٍ فَهُوَ يُخْلِفُهُ

Artinya : *"Dan barang apa saja yang kamu nafkahkan, maka Allah akan menggantinya"* [*]

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

[*]Al-Qur'an, Surah Saba' (34) : 39, (Jakarta : Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama RI, 2019, hlm.433

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Penyayang, atas segala limpahan rahmat, kekuatan, dan petunjuk-Nya selama proses panjang ini, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada kedua orang tua saya tercinta Bapak Mahmud dan Ibu Wiji Lestari, yang telah membesarkan saya, sebagai sandaran terkuat. Yang tidak ada henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi. Menjadi suatu kebenggaan memiliki orang tua yang selalu mendukung anaknya untuk mencapai cita-cita. Terima kasih banyak selama ini sudah mendoakan dan menginspirasi saya dalam setiap Langkah menyelesaikan perkuliahan ini.
2. Kepada kepada suami saya Candra Ardiansah, yang selama ini sudah mensupport saya baik dalam finansial dan tenaga sampai detik ini.

Skripsi ini merupakan persembahan istimewa untuk orang yang saya cintai. Terima kasih atas dukungannya, kebaikan, perhatian dan kebijaksanaannya. Terima kasih karena memberi tahu saya cara hidup dengan jujur dan bahagia.

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

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-nya perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana dengan judul "Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma`Arif 25 Gotong Royong Jember Tahun Pelajaran 2024/2025" dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepaada junjungan Nabi besar, Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman teraang benderang yakni agama islam.

Setelah melalui beberapa tahapan rintangan dalam sistematika penulisan skripsi ini, tiada kata yang pantas terucap selain rasa syukur kepada Allah SWT. Keberhasilan dan kesuksesan ini penulis dapatkan atas dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih sedalam-dalam nya kepada:

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

1. Prof. Dr. H, Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. Selaku Rektor UIN Kiai Achmad Shiddiq Jember yang telah memberikan fasilitas memadai untuk menunjang proses perkuliahan selama kami menuntut ilmu UIN Kiai Achmad Shiddiq Jember.
2. Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Kiai Achmad Shiddiq Jember yang telah melancarkan proses perizinan untuk mengadakan penelitian ini.
3. Bapak Nurudin M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa

FTIK yang telah melancarkan proses perizinan untuk mengadakan penelitian ini.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M. Pd.I Selaku koordinator program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan motivasi serta arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Dr. Lailatul Ursiyah, M.Pd.I selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, membimbing serta memberikan nasehat dengan penuh kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik
6. Bapak Erfan Efendi, M.Pd.I selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan ilmu, motivasi, dengan penuh kesabaran.
7. Segenap Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah dan Dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan banyak ilmu, kritik dan saran yang membangun sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada Kepala Sekolah Ibu Eka Puji Lestari, S.Pd dan wali kelas sekaligus Guru Mata Pelajaran Kelas III MI Ma'Arif 25 Gotong Royong Jember, Ibu Siti Marfuah, S.Pd serta peserta didik kelas III yang telah membantu dalam proses penelitian
9. Teman-teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah Angkatan 2019 yang telah menjadi teman perjuangan bagi penulis selama menempuh proses pendidikan.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis tercatat sebagai amal shaleh yang diterima oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharap kritik dan saran

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

semoga dengan adanya kritik dan saran tersebut dapat memotivasi penulis.

Jember, 13 Mei 2026

Penulis

Alya Fahrial Anwar
NIM. T20194151

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

ABSTRAK

Alya Fahrial Anwar, 2026 : "Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma`Arif 25 Gotong Royong Jember Tahun Pelajaran 2024/2025"

Kata Kunci : "Pengembangan, Media Komik Cerita Anak"

Penelitian ini dilatar belakangi karena kurangnya pemanfaatan penggunaan media pembelajaran, khususnya dalma pembelajaran tematik, seperti yang kita ketahui bahwa pelajaran tematik merupakan salah satu pelajaran yang penting bagi siswa dan menjadi pembelajaran pokok, sehingga perlu adanya inovasi dan kreativitas sebagai guru kelas dalam proses pembelajaran, agar materi yang diajarkan daat tersampaikan dengan baik terhadap siswa. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Ketepatan memilih media merupakan faktor utama dalam mengoptimalkan hasil pembelajaran. Dengan adanya bantuan media komik cerita anak bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi di MIMA 25 Gotong Royong Jember.

Tujuan dalam penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media komik cerita untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi, menganalisis kelayakan dan efektifitan pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi di MIMA 25 Gotong Royong Jember.

Penelitian ini menggunakan metode R&D dalam pengumpulan data yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yakni observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini disesuaikan dengan rumusan masalah sebagai berikut: 1) Pengembangan media komik cerita anak dilakukan tahapan penelitian dan pengembangan R&D, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan produk, hingga uji coba kepada peserta didik. Produk yang dihasilkan berupa media komik cerita anak yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III untuk membantu meningkatkan keterampilan. 2) Media komik cerita anak yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli media yang dilakukan sebanyak dua tahap. Pada validasi tahap pertama diperoleh persentase kelayakan sebesar 70%, kemudian setelah dilakukan revisi sesuai daran validator, hasil validasi tahap kedua meningkat menjadi 76,1%. Terjadi peningkatan sebesar 6,1%, sehingga media komik cerita anak dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III MIMA 25 Gotong Royong Jember. 3) Media komik cerita anak yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi kelas III MIMA 25 Gotong Royong Jember. Hal ini ditunjukkan dari hasil nilai *pre test* sebesar 60,9, sedangkan nilai rata rata *post test* sebesar 80,38, sehingga terjadi peningkatan sebesar 19,48 poin.

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

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**

LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**

MOTTO ..... **iv**

PERSEMBAHAN ..... **v**

KATA PENGANTAR ..... **vi**

ABSTRAK ..... **ix**

DAFTAR ISI ..... **x**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 11

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan 11

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan 11

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan 12

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dalam Pengembangan 13

G. Definisi Isltilah 13

BAB II KAJIAN PUSTAKA **15**

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

A. Penelitian terdahulu 15

B. Kajian Teori 23

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN 43

A. Model Penelitian dan Pengembangan 43

B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan 44

C. Uji coba produk 46

D. Desain uji coba 47

1. Subjek uji coba 47

2. Jenis data 48

3. Instrumen pengumpulan data 48

4. Teknik analisis data 55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN 59

A. Penyajian Data Uji Coba 59

B. Analisis Data 73

C. Revisi Produk 74

BAB V KAJIAN DAN SARAN 87

A. Kajian Produk yang Telah di Revisi 87

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih lanjut 88

DAFTAR PUSTAKA 90

LAMPIRAN 94

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

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Validasi Ahli Media 69

Tabel 4. 2 Validasi Ahli Materi.....71

Tabel 4. 3 Validasi Ahli Pembelajaran.....72

Tabel 4. 4 Validasi Semua Ahli Sebelum Revisi.....73

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi 77

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Semua Ahli Setelah Revisi.....78

Tabel 4. 7 Hasil Data *Pre Test* Peserta Didik 81

Tabel 4. 8 Hasil Data *Post-Test* Peserta Didik 82

Tabel 4. 9 Data Peningkatan Persentase Pre-Test dan Post-Test Membuat Narasi.....83

Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli 84

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Revisi Produk Awal.....75

Gambar 4. 2 Revisi Produk Akhir.....76

Gambar 4. 3 Biodata Penulis.....76

Gambar 4. 4 Proses Pengerjaan Narasi.....84

Gambar 4. 5 Hasil Penulisan Narasi Siswa 85

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

Lampiran 2 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 3 Matriks Penelitian

Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Media

Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Materi

Lampiran 6 Angket Validasi Ahli Pembelajaran

Lampiran 7 Permohonan Ijin Penelitian

Lampiran 8 Jurnal Penelitian

Lampiran 9 Modul Ajar Tematik Bahasa Indonesia Kelas III

Lampiran 10 Biodata Penulis

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menulis adalah suatu proses menurunkan lambang-lambang grafis dan aktivitas melahirkan gagasan, pikiran, perasaan, kepada pembaca melalui media bahasa berupa tulisan. Tulisan yang baik dapat dimengeri dan dipahami isi gagasan atau buah pikiran kepada pembaca. [1]

Permasalahan yang terjadi secara umum keterampilan menulis mencakup kesulitan dalam mengembangkan ide, struktur tulisan yang tidak jelas, keterbatasan kosakata dan tata bahasa, ketidakmampuan mengorganisasi data, minimnya kebiasaan membaca, kurangnya rasa percaya diri, serta pengabaian aspek teknis. Permasalahan-permasalahan ini saling berhubungan dan mempengaruhi hasil akhir tulisan.

Proses pembelajaran mengandung beberapa rangkaian yang melibatkan guru dan peserta didik guna mencapai tujuan tertentu. Interaksi guru dan siswa merupakan titik terpenting dalam berlangsungnya suatu pembelajaran hidup.[2]

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

Selama proses pembelajaran, guru akan merasa puas jika telah melaksanakan tugas pembelajaran secara efektif dan siswa termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru. Tujuan pembelajaran lebih dulu dirumuskan oleh seorang guru sebelum dilakukan pembelajaran. Pembelajaran menggambarkan peserta didik dan mengajar

[1] Situmorang. 2018. Meningkatkan Kemampuan Menulis Berita Menggunakan Teknik Guiding Questions. Journal of Education Action Research.
[2] Moh User Usman, Menjadi Guru Profesional (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019),

menggambarkan aktivitas seorang guru.

Berdasarkan Undang- Undang No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, Pasal 40, dimana salah satu ayatnya berbunyi: “Guru dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis dan PP No. 19 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 19 ayat (1). Dalam PP no 19, ayat (1) dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis siswa[3].

Ketika proses pembelajaran berlangsung, pendidik juga membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik secara didaktis dan psikologis serta media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar.[4]

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

Karena media pembelajaran dapat membuat sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata). Media dalam proses pembelajaran merupakan sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.

---

[3] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional

[4] Septy Nurfadhilah Dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tanggerang, Media Pembelajaran (Jawa Barat: CV Jejak, 2021), 8-9

Kata media sendiri berasal dari kata latin medius yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media dalam Bahasa arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.[5]

Assosciation for Education and Communication Technology (AECT) menyatakan bahwa media adalah segala wujud dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi. *National Education Association* (NEA) mengartikan bahwa media adalah benda yang dapat dimanipulasi, dibaca, dilihat, didengar dan dibicarakan bersama instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan.[6]

Selain itu, pengertian lain dari media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami peserta didik dengan baik. Menurut Derek Rowntree, bahwa media pembelajaran befungsi membangkitkan motivasi belajar, mengulas kembali yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon peserta didik, memberikan balikan dengan segera dan menggalakkan latihan yang serasi.[7] Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan untuk memahami materi pembelajaran yang

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

[5] Arsya Azhar, “Media Pembelajaran”, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 40
[6] Apriliani and Radia, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan MinatMembaca Siswa Sekolah Dasar,” 47. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492
[7] Rizki Wahyu ningtyas, Bambang Suteng Sulasmono, “Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Belajar di Sekolah Dasar”, Edukati Jurnal Pendidikan, Vol.2 No.1 (April 2020): 24,https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77

diajarkan.

Dari beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang membantu pemahaman peserta didik agar lebih mudah memahami materi pembelaajaran yang dimana media pembelajaran sebagai perantara guru untuk menyampaikan materi pada saat pembelajaran berlangsung di kelas.

Berbagai komponen penguasaan guru dalam menerapkan pada proses pembelajaran yang didukung oleh media dan teknologi pembelajaran diasumsikan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Media dan teknologi pendidikan yang dimaksudkan adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan alat pembelajaran untuk mencapai aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Kemudian, pada Permendiknas No.16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan matapelajaran yang ditempuh untuk mencapai tujuan pembelajaran.[8] Maka, pendidik harus kreatif dan memiliki cara tertentu agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang akan disampaikan. Maka dalam hal ini pendidik dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran yang menarik, dan sesuai materi pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran yang monoton. Media pembelajaran yang ada saat ini beraneka ragam jenisnya untuk itu perlu dilakukan pemilihan media pembelajaran, agar pemilihan media pembelajaran tersebut tepat, maka di pertimbangkan kriteria dalam memilih media. Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru dalam

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

[8] Dr. Sukiman, M.Pd., “Pengembangan Media Pembelajaran” (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), iv.

memilih media yang tepat yaitu: 1) ketepatan media dengan tujuan pengajaran; 2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; 3) kemudahan memperoleh media; 4) keterampilan guru dalam menggunakannya; 5) tersedia waktu untuk menggunakannya; dan 6) sesuai dengan taraf berfikir anak.

Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dalam konteks ini pembelajaran menunjukan pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pelajaran di sampaikan dengan jelas, runtut, dan menarik[9].

Pembelajaran keterampilan menulis pada siswa SD/MI kelas III mencakup menulis deskripsi, argumentasi, narasi, persuasi, eksposisi, puisi, pantun, dan cerpen. Salah satu keterampilan yang perlu dimiliki siswa SD/MI kelas III adalah menulis narasi. Narasi bertujuan menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu. Keterampilan menulis narasi penting bagi siswa karena menulis narasi siswa dapat menyampaikan peristiwa atau kejadian dalam kehidupan sehari-harinya secara kronologis. Pembelajaran keterampilan narasi juga bertujuan agar siswa dapat mengungkapkan ide dan perasaannya dalam bentuk tulisan. Realita yang terjadi saat ini, pembelajaran menulis dianggap sulit dipelajari oleh siswa dan kurang mendapat perhatian dari berbagai pihak 3 sehingga keterampilan menulis siswa rendah. Begitu pula dengan keterampilan menulis narasi. Kegiatan menulis mempunyai proporsi

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

[9] https://lib.unnes.ac.id/24193/1/1401412041.pdf

yang paling rendah dibandingkan aspek keterampilan Bahasa Indonesia lainnya seperti menyimak, berbicara, dan membaca.[10]

Ki Hajar Dewantara mengemukakan bahwa :

> *Pendidikan yaitu* tuntutan *hidup tumbuhnya anak-anak. Adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.*[11]

memiliki dampak buruk bagi anak usia dini saat ini, terutama dalam hal menulis narasi. Banyak anak usia dini yang tidak memanfaatkan waktunya untuk menulis dan membaca. Menulis untuk anak usia dini tentunya sangat penting untuk melatih kemampuan berpikir anak. Dalam sekolah dasar biasanya peserta didik ditugaskan untuk menulis mengenai pengalaman selama liburan, menulis catatan dari guru, menulis mengenai keluarga, dan lain-lain.

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

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III MIMA 25 gotong royong pada hari Senin 25 Maret 2024, dapat diketahui masih terdapat beberapa permasalahan, yaitu pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh pendidik masih kurang bervariasi dari segi media[12]. Media yaitu sesuatu pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran,

---

[10] Yuadni dwi marviani "skripsi,2014/2015"
[11] Hasbullah, Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan (Cet, XI; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h. 4.
[12] Observasi, MIMA 25 Gotong Royong Jember, 25 Maret 2024

perasaan, perhatian dan minat siswa yang menjurus ke arah terjadinya proses belajar yang optimal. Media bisa membuat sesuatu yang baik menjadi lebih baik, atau yang buruk menjadi buruk. Media yang baik akan membuat peserta didik mudah memahami materi dan betah belajar. Saat guru memilih sebuah media pembelajaran guru harus memperhatikan materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Jika salah dalam memilih media pembelajaran akan memberikan hasil yang kurang memuaskan sehinga tujuan pembelajaran yang ingin kita capai tidak tercapai dan akan berdampak pada hasil pembelajaran peserta didik.

Kesulitan dalam pembelajaran adalah salah satu gejala dalam proses belajar yang ditandai dengan berbagai perilaku yang berlatar belakang dalam diri maupun diluar diri peserta didik. Beberapa perilaku tersebut yaitu menunjukkan hasil yang dicapai tidak seimbang dengan usaha yang dilakukan, lambat dalam mengerjakan tugas-tugas kegiatan belajar, menunjukkan sikap sikap yang tidak baik, seperti membolos, datang terlambat dan tidak mengerjakan PR. Hal ini lebih disebabkan oleh dalam diri peserta didik yang merasa malas ketika belajar dan tidak mendapatkan motivasi belajar dari orang tua yang sangat berpengaruh pada minat belajar peserta didik.

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

Salah satu motivasi belajar peserta didik dapat diperoleh dari media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik atau guru. Dalam komunikasi penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber atau

penyalur pesan lewat media tersebut. Media pembelajaran berguna unutuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia Pendidikan. Hal ini serupa dengan hasil wawancara dengan guru kelas III di MIMA 25 Gotong Royong Jatirejo Sabrang Ambulu Jember dan hasil observasi pada tanggal 25 Maret 2024. Menyatakan bahwa peserta didik diantaranya masih mengalami kesulitan dan tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena guru hanya menggunakan metode ceramah atau bercerita dan juga tidak menggunakan media pembelajaran. Dalam menyelesaikan tugas peserta didik lebih sering berkelompok menjadi satu serta peserta didik yang merasa tidak memiliki kemampuan yang sama juga berkelompok sehingga terbentuk kelompok-kelompok yang tidak seimbang didalam kelas.[13]

Proses belajar yang monoton tidak dapat menjamin peserta didik dapat memahami penjelasan materi yang disampaikan guru. Hal tersebut dikarenakan kurangnya inovasi dari metode yang dimiliki pendidik serta kurangnya media belajar sebagai alat bantu dalam memudahkan pendidik menyampaikan materi. Sebagai seorang pendidik harus memiliki jiwa kreatif dalam mengajar mengetahui bahwa peserta didik memiliki pemahaman yang berbeda dan lebih menyukai pembelajaran yang memiliki suasana yang menyenangkan sehingga hal tersebut membuat peserta didik termotivasi untuk belajar.

Ditinjau dari proses pembelajaran, maka fungsi media adalah sebagai

[13] Eka Puji Lestari, Guru Bahasa Indonesia, wawancara pribadi, di MIMA 25 GOTONG ROYONG, 25 maret 2024

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

pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa). Menurut S. Gerlach dan P. Ely, fungsi pembelajaran dapat bersifat fiksatif, manipulatif dan distributif.[14]

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Al-Quran. Firman Allah Swt, dalam QS. An-Nahl ayat 44, yaitu :

بِٱلْبَيِّنَٰتِ وَٱلزُّبُرِ ۗ وَأَنزَلْنَآ إِلَيْكَ ٱلذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya : "*Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.*

"(An-Nahl[16];44) (Tafsir Ibnu Katsir)

Ayat yang dimaksud menegaskan bahwa Al-Qur'an adalah petunjuk ilahi yang berisi pesan-pesan kebenaran. Nabi Muhammad ﷺ tidak hanya diperintahkan untuk membacakan wahyu, tetapi juga menjelaskannya dengan cara yang dapat dipahami manusia. Tujuan utama penjelasan ini adalah mendorong manusia untuk berpikir, merenung, dan tidak hanya menerima informasi secara pasif.

Dalam konteks komunikasi modern, ayat ini memberi dasar bahwa penyampaian pesan agama maupun pelajaran harus menyesuaikan dengan cara komunikasi yang efektif, kreatif, dan kontekstual. Nabi ﷺ pun menggunakan

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

[14] Rodhatul Jennah. 2009. Media Pembelajaran. Banarmasin. Antasari Press. Hlm 18

berbagai metode, seperti bercerita, perumpamaan, dan pendekatan visual untuk mempermudah pemahaman masyarakat. Dengan demikian, penggunaan media komik dapat dilihat sebagai bentuk aktualisasi metode Rasulullah yang memadukan visual dan narasi dalam menyampaikan pesan.

Melalui pengembangan media komik cerita, guru dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih hidup, menarik, dan memudahkan siswa memahami nilai atau konsep yang diajarkan. Komik menggabungkan teks narasi dengan visual, sehingga siswa lebih mudah memahami alur cerita, tokoh, latar, konflik, serta pesan moral yang terkandung. Aktivitas belajar dapat berupa membaca komik, menganalisis cerita, lalu menulis narasi sendiri dengan unsur alur, tokoh, latar, dan konflik.

Penggunaan media ini juga sejalan dengan tujuan pendidikan: meningkatkan kemampuan siswa menulis narasi, menyusun alur, mengembangkan ide kreatif, serta berpikir kritis dan reflektif sesuai nilai-nilai moral Islam. Dengan demikian, komik cerita bukan hanya hiburan, tetapi media edukatif yang menghidupkan makna teks naratif melalui visual dan menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa.

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

Pentingnya menulis judul ini karena memadukan media pembelajaran inovatif (komik cerita anak) dengan tujuan penguatan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas 3 MI Ma`Arif 25 Gotong Royong Jember yang sesuai tahap perkembangan mereka. Dengan judul yang jelas, penelitian bisa menghasilkan dampak nyata pada pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas III MIMA 25 Gotong Royong Jember ?
2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas III MIMA 25 Gotong Royong Jember ?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media komik cerita dalam meningkatkan keterampilan menulis di MIMA 25 Gotong Royong?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk menghasilkan produk berupa media komik cerita untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi di MIMA 25 Gotong Royong Jember.
2. Untuk menganalisis kelayakan pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi di MIMA 25 Gotong Royong Jember.
3. Untuk menganalisis keefektifan pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi di MIMA 25 Gotong Royong Jember.

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

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik

cerita, yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media komik cerita di sajikan dalam bentuk cetak seperti komik cerita biasanya namun bedanya komik ini lebih mengilustrasikan gambar yang lebih menarik.
2. Media komik cerita ini di peruntukkan bagi guru kelas untuk membantu sebagai penunjang proses pembelajaran. Dan dapat membantu mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi sekaligus memahami materi cerita dalam pembelajaran Tematik Tema 2 subtema 1 muatan bahasa indonesia tentang "Menyayangi Tumbuhan dan Hewan".
3. Media komik cerita ini di tunjukan kepada peserta didik khususnya kelas III MIMA 25 Gotong Royong Jember.
4. Media komik tersebut mengandung unsur-unsur gambar kartun atau hewan yang berwarna dan media komik tersebut menyajikan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan disajikan dalam bentuk cetak.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Ada beberapa alasan mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan ini, di antaranya sebagai berikut:

1. Minimnya bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.
2. Pihak sekolah yang belum mengembangkan bahan ajar pembelajaran, terutama pada pembelajaran yang berbasis produk.
3. Minimnya minat membaca dan menulis peserta didik.

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

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan menyenangkan, peserta didik akan lebih aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran Komik ini mengarahkan kegiatan belajar yang positif. Dengan pengembangan media ini peserta didik di harapkan minat belajar dan mengerti soal dalam menarasikan cerita. Tidak hanya di sukai, diharapkan peserta didik juga mampu meningkankan keterampilan peserta didik dalam menuliskan narasi cerita.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dalam Pengembangan

Asumsi pengembangan media komik adalah bahan ajar yang dikembangkan berbentuk menyerupai buku cerita yang berbentuk kecil. bukan hanya peserta didik bisa memahami buku, namun peserta didik juga mampu memahami isi materi dengan ilustrasi gambar yang terdapat di dalam komik tersebut Beberapa keterbatasan dari pengembangan media komik cerita adalah:

1. Dalam bentuk dan penampilan medianya sangat perlu dikembangkan oleh peneliti selanjutnya.
2. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III MIMA 25 Gotong Royong Jember.

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

G. Definisi Isltilah

1. Pengembangan

Pengembangan Pengembangan adalah suatu proses atau upaya dalam melahirkan inovasi baru untuk memperbaiki produk-produk yang sudah ada atau belum ada melalui evaluasi-evaluasi yang dilakukan sehingga menemukan kekurangan atau hal yang harus diperbaiki ke

depannya. Hal tersebut tentunya akan terus berjalan meninjau perkembanganzaman yang semakin maju dan memberi dampak berbeda dari zaman sebelumnya. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan generasi-generasi yang kreatif dan inovatif dalam menghadapi perkembangan zaman.

2. Media komik

   Komik adalah pengantar atau perantara yang di gunakan oleh komunikator untuk menyampaikan gambar-gambar dan lambing-lambang lain yang berdekatan, bersebelahan dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi dan menceritakan rangkaian peristiwa yang disampaikan oleh pengarang baik berasal dari kejadian nyata (non fiksi) dan kejadian tidak nyata (fiksi).

3. Keterampilan menulis narasi

   Keterampilan menulis narasi adalah kemampuan seseorang dalam mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami gagasannya.

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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka memiliki dua bagian yaitu penelitian terdahulu dan kajian teori. Adapun rinciannya sebagai berikut:

A. Penelitian terdahulu

Pada bagian ini berisi hasil kajian pustaka yang menghubungkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan Kerangka acuan disusun berdasarkan kajian berbagai aspek teoritis dan empiris yang terkait dengan permasalahan dan upaya yang akan di tempuh untuk memecahkan.[15]

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang ditulis julius Anino Wijaya tahun 2022 skripsi yang berjudul Pengembangan Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Membaca Kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prosedur penerapan penggunaan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis karangan narasi yang dipandang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas IV SDN Sidomulyo 05 berlangsung dengan dibagikannya komi kepada setiap siswa. Hal ini

[15]Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah", (Jember : IAIN Jember Press, 2021),45.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

dilakukan agar siswa dapat mengamati dengan seksama gambar-gambar yang ada dalam komik, sehingga siswa dapat menulis rangkaian cerita yang ada dalam komik tersebut secara runtut. Kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi setelah diterapkannya penggunaan media komik tanpa teks dalam pembelajaran dapat diketahui ada peningkatan pada setiap siklusnya. Sebelum menggunakan media komik tanpa teks (prasiklus) hanya terdapat dua orang siswa yang mencapai nilai ≥ 60. Setelah diterapkan penggunaan media komik tanpa teks, pada siklus I terdapat 9 orang siswa yang mencapaiinilai ≥ 60. Pada siklus II yang merupakanperbaikan dari siklus I, yang mendapat nilai ≥ 60 sebanyak 24 siswa atau 80% dari total 30 siswa. Jadi secara klasikal (≥ 75 % dari jumlah siswa), siswa kelas IV di SDN Sidomulyo 05 mencapai ketuntasan nilai 80%.[16]

2. Penelitian yang ditulis Akramunnisa tahun 2023 skripsi yang berjudul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SD Negeri. Penelitian ini menggunakan *Research and Development* menggunakan model Alessi dan Trollip yang terdiri dari tahap perencanaan, desain, dan pengembangan. Instrumen penelitian digunakan dalam uji alpa dalam penilaian validator sedangkan instrumen uji beta digunakan untuk

[16] Julius anino wijaya,'pengembangan komik cerita anak sebagai media pembelajaran bahasa indonesia Untuk meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Membaca kelas V',skripsi tidak diterbitkan Yogyakarta

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

penilaian respon guru dan peserta didik. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik dan deskriptif . Hasil penelitiannya yakni media pembelajaran yang digunakan guru di sekolah sampai saat ini belum bervariasi, pemanfaatan kurang efektif dan efesien menjadi penyebab kurangnya motivasi dan minat belajar peserta didik dalam membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan terhadap media komik digital berbasis flipbook pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks cerita rakyat yang dapat diakses melalui personal computer dan smartphone baik secara offline ataupun online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media 97,33% dan kelayakan terhadap materi teks cerita rakyat mencapai 100% respon guru mendapat hasil 88,57% dan hasil dari respon peserta didik memperoleh 88,25% dengan kriteria sangat layak.[17] Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D). Sedangkan, perbedaan peneilitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada penggunaan model penelitian yang menggunakan model Alessi dan Trollip yang terdiri dari tahap perencanaan, desain, dan pengembangan, perbedaan lain yaitu penelitian ini menggunakan media komik digital berbasis flipbook sedangkan penelitian ini menggunakan media komik cerita dalam bentuk cetak.

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

[17] Akramunnisa, Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Bahsa Indonesia Kelas V di SD NEG. MANNURUKI. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makasar

3. Penelitian dengan judul "Pengaruh Media Komik Cerita Anak Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Kelas IV MI Al-Wathoniyah 02 Brebes" oleh Amalia Afrida (2022) mendapatkan hasil rata-rata 83,153 sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik berepengaruh terhadap keterampilan menulis.[18] Persamaan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi dengan menggunakan media komik. Perbedaan dalam penelitian ini pada deskripsi teori terdapat materi pelajaran berupa pengertian paragraph. sedangkan penelitian ini menggunakan metode *Reseacrh and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE.
4. Triyana Anggraini "Perancangan Media Pemebelajaran Berbasis Komik Strip Digital Untuk Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MAN 4 Agam" pada Tahun 2022. Penelitian ini mempuyai tujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajran yang membantu guru dalam proses pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam. Metode penelitian ini yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) versi 4 yaitu, *define, design, develop* dan *desseminate*. Model pengembangan multi media versi Luther- Sutopo. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil uji validitas sangat valid dengan nilai 0,74, hasil uji praktikalitas dinyatakan praktis dengan nilai 0,88 dan hasil efektifitasnya sanagat efektif dengan nilai 0,83. Maka, dapat disimpulkan bahwa media

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

[18] Amalia Afrida, "Pengaruh Media Komik Cerita Anak Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Kelas IV MI Al-Wathoniyah 02 Brebes" (Skripsi, UIN Walisongo Semarang, 2020), 10.

pembelajaran berupa komik strip dalam bentuk digital pada materi SKI pada kelas XII MAN 4 Agam layak digunakan.

5. Lutfia Ramadhoni "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi di Madrasah Ibtidaiyah Baitul Ridlo Umbulsari Jember" pada Tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan metode pembelajaran menulis narasi dengan media komik cerita. Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Instrument pengumpulan data pada penelitian ini yakni observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini didapatkan peningkatan hasil tes siswa dari 61 menjadi 83,5 dengan selisih 22,5. Selain itu, hasil presentase angket siswa meningkat dari 65% ke 87,25% dengan selisih 22,5%. Bisa disimpulkan media pembelajaran komik cerita dapat meningkatkan kecerdasan linguistik menulis narasi kelas II di MI Baitul Ridlo Umbulsari Jember.

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

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
1	Julior Anino (2022) "Pengembangan Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Membaca Siswa Kelas IV SDN Sidomulyo 05"	Sebelum menggunakan media komik tanpa teks (prasiklus) hanya terdapat dua orang siswa yang mencapai nilai ≥ 60. Setelah diterapkan penggunaan media komik tanpa teks, pada siklus I terdapat 9 orang siswa yang mencapai nilai ≥ 60. Pada siklus II yang merupakan perbaikan dari siklus I, yang mencapatkan nilai ≥ 60 sebanyak 24 siswa atau 80% dari total 30 siswa. Jadi secara klasikal (≥ 75% dari jumlah siswa), siswa kelas IV di SDN Sidomulyo 05 mencapai ketuntasan nilai 80%.	Peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Instrumen pengumpulan data yang digunakan antara lain observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Sedangkan penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE.	Media komik sama-sama mengandung unsur unsur gambar kartun yang berwarna
2	Akramunnisa (2023) "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SD Negeri	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakkan media 97,33% dan kelayakan terhadap materi teks cerita rakyat mencapai 100% respon guru mendapat hasil 88,57% dan hasil dari respon peserta didik memperoleh	Peneliti menggunakan model Alessi dan Trollip yang terdiri dari tahap perencanaan, desain, dan pengembangan. Sedangkan, penelitian ini menggunakan	Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D).

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

		88,25% dengan kriteria sangat layak.	media komik cerita dalam bentuk cetak.	
3	Amalia Afrida (2022) "Pengaruh Media Komik Cerita Anak Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Kelas IV MI AL-Watoniyah 02 Brebes	Mendapatkan hasil rata rata 83, sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik berpengaruh terhadap keterampilan menulis.	Perbedaan dalma penelitian ini pada deskripsi teori terdapat materi pelajaran berupa pengertian paragraf. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE.	Penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi dengan menggunakan media komik.
4	Triyana Aggraini (2022) "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Strip Digital untuk Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Agam"	Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil uji validitas sangat valid dengan ilai 0,74, hasil uji praktikalitas dinyatakan praktis dengan nilai 0,88 dan hasil efektifitasnya sangat efektif dengan nilai 0,83	Subjek penelitian pada kelas XII MAN. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE.	Menggunakan pengembangan media berupa komik digital.
5	Lutfia Ramadhoni (2023) "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi di Madrasah Ibtidaiyah	Hasil dari penelitian ini didapatkan peningkatan hasil tes siswa dari 61 menjadi 83,5 dengan selisih 22,5. Selain itu, hasil presentase angket siswa meningkat dari 65% ke 87,25% dengan selisih 22,5%. Bisa	Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D).* Instrument pengumpulan data pada penelitian ini	Penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi dengan menggunakan media komik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

	Baitul Ridlo Umbulsari Jember"	disimpulkan media pembelajaran komik cerita dapat meningkatkan kecerdasan linguistik menulis narasi kelas II di MI Baitul Ridlo Umbulsari Jember.	yakni observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.	

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

B. Kajian Teori

1. Teori Pengembangan Media

Pengembangan media tidak dapat dilepaskan dari landasan teori yang kuat agar media yang dihasilkan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu landasan utama dalam pengembangan media adalah teori komunikasi. Teori ini memandang media sebagai saluran penyampaian pesan dari sumber kepada penerima. Model komunikasi Shannon dan Weaver menekankan pentingnya kejelasan pesan serta gangguan (*noise*) yang dapat menghambat penyampaian informasi. Oleh karena itu, dalam pengembangan media perlu diperhatikan kejelasan bahasa, tampilan visual, dan kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik agar pesan dapat diterima secara optimal.

Selain teori komunikasi, teori belajar juga menjadi teori yang sangat berpengaruh dalam pengembangan media, khususnya media pembelajaran. Teori behaviorisme memandang belajar sebagai perubahan perilaku yang terjadi melalui hubungan stimulus dan respons. Media yang dikembangkan berdasarkan teori ini biasanya menekankan latihan berulang, penguatan, dan umpan balik, seperti kuis interaktif atau latihan soal. Sementara itu, teori kognitivisme menekankan proses mental internal peserta didik, sehingga media dirancang untuk membantu pemahaman konsep melalui penggunaan gambar, diagram, animasi, dan peta konsep. Adapun teori konstruktivisme memandang peserta didik sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuannya sendiri, sehingga media

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

dikembangkan secara interaktif, kontekstual, dan mendorong eksplorasi serta pemecahan masalah.

Teori lainnya yang mendasari pengembangan media adalah teori sistem. Teori ini memandang pengembangan media sebagai suatu kesatuan yang saling berkaitan antara tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Media tidak berdiri sendiri, tetapi menjadi bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Dengan pendekatan sistem, pengembangan media dilakukan secara terencana mulai dari analisis kebutuhan, proses desain dan pengembangan, hingga evaluasi untuk mengetahui efektivitas media yang digunakan.

Dalam perkembangan teknologi, teori multimedia *learning* yang dikemukakan oleh Richard Mayer juga menjadi landasan penting. Teori ini menyatakan bahwa peserta didik belajar lebih baik melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya kata saja. Oleh karena itu, pengembangan media perlu memperhatikan prinsip-prinsip multimedia agar tidak menimbulkan beban kognitif berlebih dan dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif.

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

Dalam kamus besar bahasa Indonesia pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan (menjadi baik).[19] Menurut Herlina Latipa Sari dan Edi Kusuma Negara menjelaskan bahwa media berasal dari Bahasa latin yaitu medius yang berarti tengah, perantara atau pengantar.

[19] Typoonline, "Artii Kata Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),"Media Revolution Group ,last modified 2016, https://typoonline.com/kbbi/pengembangan.

Dalam Bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media memiliki fungsi atau peran yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi materi dalam pelajaran.[20]

Pengembangan merupakan proses untuk mewujudkan *blue print* atau desain yang dibuat sesuai kenyataan.artinya jika dalam desain diperlukan sesuatu *software* berupa multimedia pembelajaran,maka multimedia tersebut harus dikembangkan, misal diperlukan modul cetak maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu juga dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran, semuanya harus dipersiapkan dalam tahap ini.satu langkah penting dalam tahap pengembangan ini adalah uji coba sebelum di implementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi,lebih tepatnya evaluasi formatif karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang dikembangkan.[21]

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

Dengan demikian dapat disimpulkan pengembangan merupakan cara seseorang dalam mendesain suatu produk menjadi lebih baik. Prodak tersebut bisa berupa bahan ajar yang memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.

a. Pengembangan Media Pembelajaran

[20]HerlinaLatipa Sari, Edi Kusuma Negara, "Media Pembelajaran Kimia Terpadu Pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Bengkulu", Jurnal Media Infotama, No.2 (September 2011): 104, https://doi.org/10.37676/jmi.v7i2.54

[21] Usriyah, Lailatul, and M. Pd. *Perencanaan Pembelajaran*. Penerbit Adab, 2021.

1) Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Sedangkan, Musfiqon mengungkapkan bahwa secara lebih utuh media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.[22]

Dalam pendidikan dan pengajaran,untuk mencapai tujuan agar terdapat afisiensi dan efektifitas, maka diperlukan suatu alat bantu yang dikenal dengan istilah "media belajar" secara etimologi, media berasal dari kata "medium" yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan menurut para ahli lain, menggunakan istilah media pembelajaran sebagai "*teaching material*" atau instruksional material, artinya identik dengan pertian keperagaan yang berasal dari kata "raga" yaitu

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

[22] Musfiqon, PengembanganMediadanSumberPembelajaran(Jakarta:PrestasiPustakaPublisher, 2012), h.28

benda yang dapat diraba,dilihat,didengar dan yang dapat diamati melalui indera kita.[23]

2) Tujuan Media Pembelajaran.

Tujuan media pembelajaran yaitu sebagai berikut : pertama, memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk memahami konsep, prinsip, sikap, dan juga keterampilan tertentu. Dengan media pembelajarn guru dapat memberikan contoh konsep, prinsip, dan sikap yang abstrak serta menunjukan langkah kongkret dan contoh yang akan dibentuk pada peserta didik. Kedua, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga mampu merangsang minat belajar peserta didik.[24]

Media pembelajaran, guru tidak hanya menjelaskan pembelajaran secara verbal saja, tetapi dapat dilakukan dengan gambar, video, teks, dan suara. Ketiga, menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi. Media dapat menyajikan bentuk konkret atau contoh dari sikap- sikap atau keterampilan yang hendak ditanamkan peserta didik. dengan media pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media sehingga mampu membentuk sikap positif peserta didik perkembangan sekaligus

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

[23] Usriyah, Lailatul, and M. Pd. *Perencanaan Pembelajaran*. Penerbit Adab, 2021.

[24]Nita NuriQoriah, Sadiman, and Idam Ragi lWidianto Atmojo, 'Upaya Meningkatan Keterampilan Menulis Narasi Melalui Media Komik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar',Didaktika Dwija Indria, 5.6 (2017)

terampil dalam menggunakan teknologi. Keempat, menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik. hal ini juga dapat meningkatkan daya tahan (eksistensi) peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari oleh peserta didik.[25]

3) Landasan Media Pembelajaran

Landasan media pembelajaran memiliki beberapa tinjauan diantaranya: landasan psikologis, historis, teknologis, dan empirik.[26]

a) Landasan psikologis

Landasan psikologis penggunaan media pembelajaran ialah alasan atau rasional mengapa media pembelajaran dipergunakan ditinjau dari kondisi peserta didik dan bagaimana proses belajar itu terjadi.

b) Landasan historis

Yang dimaksud dengan landasan historis media pembelajaran ialah rational penggunaan media pembelajaran ditinjau dari sejarah konsep istilah media digunakan dalam pembelajaran untuk mengetahui latar belakang sejarah penggunaan konsep media pembelajaran.

c) Landasan teknologis

Sasaran akhir dari teknologi pembelajaran adalah

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

[25] Hasnul Fikri dan Ade Sri madona, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif, (Yogyakarta:SamudraBiru,2018), 12

[26] Hambali, 'PGSD_Universitas Almuslim Bireuen MODUL 4', Modul 4 Landasan Media Pembelajaran, 29–34.

memudahkan belajar bagi peserta didik. Untuk mencapai sasaran akhir ini, teknologi-teknologi di bidang pembelajaran mengembangkan berbagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan setiap peserta didik sesuai dengan karakteristiknya.

d) Landasan emperik

Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik peserta didik dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya bahwa peserta didik akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya. Atas dasar ini, maka prinsip penyesuaian jenis media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan karakteristik individual pebelajar, menjadi semakin mantap. Pemilihan dan penggunaan media hendaknya jangan didasarkan pada kesukaan atau kesenangan guru, tetapi dilandaskan pada kecocokan media itu dengan karakteristik peserta didik.

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

e) Klasifikasi media pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut Bretz terdiri dari media cetak, media audio, media semi gerak, media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio

visual diam, media audio visual gerak dan klasifikasi media pembelajaran menurut Arsyad yaitu terdiri dari benda nyata, bahan yang tidak di proyeksikan, rekaman audio – audio dalam kaset atau piringan, gambar diam yang diproyeksikan, gambar bergerak yang di proyeksikan, gabungan media. Sedangkan yang terakhir ada klasifikasi media menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth adalah media berbasis manusia, media berbasis cetak, media berbasis visual, media berbasis audi ivisual, media berbasis komputer.[27]

4) Fungsi media pembelajaran

Fungsi Media Pembelajaran Ada beberapa pendapat McKown dalam bukunya "*Audio Visual Aids to Instruction*" mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut.

a) Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.

b) Membangkitkan imotivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi peserta didik, sebab penggunaan imedia pembelajaran menjadi lebih menarik

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

[27] Nurdyansyah, Media Pembelajaran Inovatif, 48.

dan memusatkan perhatian.

c) Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman ipeserta didik dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.

d) Memberikan istimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu peserta didik. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul irasa keingintahuan yang harus penuhi melalui penyediaan media.[28]

5) Manfaat media pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pembelajar dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu :

a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan setiap pembelajaran mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada peserta didik secara seragam. Setiap peserta didik yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran

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

[28] M. Miftah,‘Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan BelajarSiswa’,JurnalKwangsan, 1.2(2019), 95

melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh peserta didik yang lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik di manapun berada.

b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat peserta didik. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik dan merangsang bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu pembelajar untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.[29]

c) Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efesien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh.[30]

6) Prinsip-prinsip media pembelajaran

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

[29] C. Hayes, H. Hardian, andiT. Sumekar, 'Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda', Jurnal Kedokteran Diponegoro, 6.2(2017), 402–16.

[30] U. A. Wati, 'Hakikat, Fungsi, Manfaat Media Dan Sumber Belajar', Media Dan Sumber Belajar SD, 2019

Dalam penggunaan media pembelajaran, prinsip pokok yang harus diperhatikan pada saat kegiatan belajar mengajar adalah ibahwa media diarahkan dan digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Agar media pembelajaran dimanfaatkan dengan benar untuk memberikan pehamanan kepada peserta didik, maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan diantaranya :

a) Prinsip efektivitas dan efisiensi
b) Interaktivitas media pembelajaran
c) Ketersediaan media pembelajaran
d) Kemampuan guru menggunakan media pembelajaran
e) Alokasi waktu
f) Fleksibelitas (kelenturan) media pembelajaran
g) Keamanan penggunaan media pembelajaran.[31]

7) Faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran.

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

Menurut Sadiman meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor- faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipetimbangkan. Mempertimbangkan media, berapa harganya, berapa lama diperlukan untuk mendapatkannya, dan format apa yang

[31] Siska Ana Astriani, 'Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran', Universitas Nurul Jadid, 2018, 1–13

memenuhi selera pemakai (misalnya siswa dan guru).[32] Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan media pembelajaran, yaitu:

a) Objektivitas

Pendidik harus menghindari unsur subjektivitas dalam pemilihan media pembelajaran. Artinya, pendidik dalam pemilihan media pembelajaran pendidik tidak boleh memilih atas kehendak dan kesenangan pribadi. Untuk itu, dalam menghindari hal yang seperti itu alangkah baiknya pendidik meminta pandangan iatau saran dari teman sejawat atau melibatkan peserta didik dalam pemilihan media pembelajaran.

b) Progam pengajaran

Program pengajaran yang akan di sampaikan kepada peserta didik harus sesuai dengan kurikulum yang ada dan yang sudah ditetapkan, baik struktur maupun isinya dan juga kedalamannya. Kecuali program hanya digunakan saat mengisi waktu senggang atau waktu luang saja.

c) Sasaran Program

Peserta didik menjadi sasaran program yang menerima informasi pengajaran melalui media pembelajaran. Pada kondisi tertentu dan tingkat usia tertentu peserta didik memiliki kemampuan tertentu pula, baik dari daya

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

[32] BABIIandTinjauanPustaka, ‘, (3) ;(4), 5) (6)’, 2018, 12–38.

imajinasinya, cara berpikirnya, maupun daya tahan dalam belajarnya. Untuk itu, media yang digunakan harus memperhatikan keseusian dengan tingkat perkembangan peserta didik.

d) Situasi dan Kondisi

Yang dimaksud situasi dan kondisi ini yaitu keadaan sekolah serta peserta didik yang akan mengikuti pelajaran.

e) Kualitas teknik

Kualitas teknik media pembelajaran harus diperhatikan kesesuaian dan juga sudah memenuhi isyarat.

f) Efektivitas dan efisiensi

Penggunaan Keefektifan berkenaan dengan hasil yang ingin dicapai, dan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media dibuktikan dengan media pembelajaran dapat diserapnya secara optimal oleh peserta didik atau tidak. Sedangkan efisiensi meliputi penggunaan media pembelajaran tersebut apakah waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan seminim mungkin.[33]

8) Teori Media komik cerita

Komik cerita merupakan salah satu bentuk media visual

[33] Ihsana El Khuluqo, "Belajar dan Pembelajaran", (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2017), 154.

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

yang menyajikan pesan melalui perpaduan gambar, teks, dan alur cerita secara berurutan. Secara teoretis, pengembangan komik cerita sebagai media didasari oleh beberapa teori, antara lain teori komunikasi visual, teori belajar, dan teori multimedia. Teori komunikasi visual memandang komik sebagai sarana penyampaian pesan yang efektif karena mengandalkan simbol, ilustrasi, dan teks yang mudah dipahami oleh pembaca. Melalui kombinasi elemen visual dan verbal, pesan dalam komik dapat disampaikan secara lebih menarik dan komunikatif dibandingkan media teks semata.

Ditinjau dari teori belajar, komik cerita sejalan dengan teori kognitivisme yang menekankan pentingnya proses mental dalam memahami informasi. Gambar dan cerita dalam komik membantu pembaca membangun representasi mental terhadap materi yang disampaikan sehingga memudahkan pemahaman dan daya ingat. Selain itu, komik cerita juga relevan dengan teori konstruktivisme karena alur cerita dan tokoh dalam komik memungkinkan pembaca mengaitkan materi dengan pengalaman nyata, sehingga pengetahuan dibangun secara aktif oleh pembaca.

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

Selanjutnya, komik cerita juga didukung oleh teori *multimedia learning* yang dikemukakan oleh Mayer. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila

informasi disajikan melalui kombinasi teks dan gambar secara seimbang. Dalam komik cerita, teks dialog dan ilustrasi saling melengkapi sehingga dapat mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman pembaca. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip multimedia, komik cerita dapat menjadi media yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Dengan demikian, komik cerita sebagai media pengembangan pembelajaran memiliki dasar teoretis yang kuat, karena memadukan unsur komunikasi visual, teori belajar, dan teori multimedia. Hal ini menjadikan komik cerita tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman belajar peserta didik.

Media pembelajaran dua dimensi yang termasuk dalam media grafis yaitu komik. Menurut Rahadian (dalam Burhan Nurgiyantoro), pada awalnya komik berkaitan dengan segala sesuatu yang sangat lucu. komik berasal dari kata bahasa belanda "komiek" yang berarti pelawak, sedangkan dari bahasa Yunani kuno "komikos" yang merupakan kata bentukan dari "kosmos" yang berarti bersuka ria ataubercanda.[34] Menurut Rohani (dalam Hasan Sastra Negara), komik sebagai media intstruksional

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

[34] Burhan Nurgiyantoro, "Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak", (Yogyakarta: Gadjah mada university press, 2013), h. 409.

merupakan sebuah kartun yang dapat menggambarkan sifatnya tersebut dapat membuat yang membaca menjadi menarik.[35]

Komik definisikan sebagai bentuk kartu yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan rancang untuk dapat memberikan kepada para pembaca khususnya peserta didik. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegitan pembelajaran, namun untuk di kepentingan hiburan semata.[36] Dan dapat menghibur pembaca khususnya anak usia dini.

Seperti yang diketahui, komik dapat memiliki banyak arti yang luas dan sebutan yang dapat disesuaikan dengan dimana tempat masing-masing komik tersebut akan berada. Gambar dalam komik merupakan gambar-gambar yang saling berkaitan satu sama lain, yang dapat membentuk sebuah cerita. Secara umum komik berarti cerita bergambar atau disingkat dengan cergam. Menurut *McCloud* (dalam Nurgiyantoro) memberikan pengertian tentang komik bahwa gambargambar dan lambang-lambang yang berdekatan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari

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

[35] Hasan Sastra Negara, Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan MinatMatematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI), (Lampung: Jurnal Terampil Vol. 3 No. 3, Desember 2014), h. 70.
[36] Daryanto, Media Pembelajaran, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), h. 126

pembacanya.[37]

9) Teori Keterampilan menulis narasi

Menulis narasi merupakan keterampilan berbahasa yang bertujuan untuk menyampaikan cerita atau peristiwa secara runtut dan bermakna. Secara teoretis, kemampuan menulis narasi didasari oleh beberapa teori, yaitu teori proses menulis, teori kognitif, dan teori konstruktivisme. Teori-teori tersebut menempatkan menulis sebagai aktivitas berpikir yang kompleks, bukan sekadar kegiatan menuangkan kata-kata ke dalam bentuk tulisan.

Teori proses menulis memandang menulis sebagai suatu proses yang berkelanjutan dan bertahap, meliputi tahap pramenulis, penulisan draf, revisi, dan penyuntingan. Dalam konteks menulis narasi, peserta didik perlu merencanakan alur cerita, tokoh, latar, dan sudut pandang sebelum menulis. Tahap revisi dan penyuntingan berperan penting untuk memperbaiki struktur cerita, koherensi antarperistiwa, serta ketepatan penggunaan bahasa. Dengan demikian, teori ini menekankan bahwa kualitas tulisan narasi dihasilkan melalui proses yang sistematis dan reflektif.

Ditinjau dari teori kognitif, menulis narasi melibatkan proses mental seperti mengingat pengalaman, mengorganisasi

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

[37] Burhan Nurgiyantoro, “Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak”, (Yogyakarta: Gadjah mada university press, 2013), h. 411.

ide, dan menghubungkan peristiwa secara logis. Penulis membangun representasi mental tentang cerita yang akan ditulis, kemudian menuangkannya dalam bentuk teks yang runtut. Teori ini menjelaskan bahwa kemampuan menulis narasi dipengaruhi oleh kemampuan berpikir, pengetahuan bahasa, dan pengalaman penulis. Semakin kaya pengalaman dan skema pengetahuan seseorang, semakin baik pula kualitas narasi yang dihasilkan.

Selain itu, teori konstruktivisme juga menjadi landasan penting dalam menulis narasi. Teori ini memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman pribadi. Dalam menulis narasi, peserta didik tidak hanya meniru contoh, tetapi mengonstruksi cerita berdasarkan pengalaman, imajinasi, dan pemahamannya sendiri. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam mengembangkan ide dan mengekspresikannya secara kreatif.

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

Dengan demikian, teori menulis narasi menegaskan bahwa keterampilan menulis narasi merupakan hasil dari proses berpikir yang bertahap, melibatkan aktivitas kognitif yang kompleks, serta dibangun melalui pengalaman dan konstruksi makna oleh penulis. Landasan teoretis ini menjadi dasar dalam merancang pembelajaran menulis narasi yang efektif dan

bermakna.

Kemampuan menulis karangan narasi adalah keterampilan untuk menuangkan ide, gagasan, pikiran, atau perasaan dan pengalaman hidup seseorang ke dalam bentuk karangan yang menceritakan rangkaian peristiwa atau kejadian secara kronologis. Hal ini melibatkan kemampuan untuk mengorganisir cerita, mengembangkan tokoh, latar, dan alur cerita, serta menggunakan bahasa yang menarik dan efektif.

Keterampilan menulis narasi merupakan kemampuan menyusun pikiran, baik perasaan maupun kemauan yang diungkapkan dalam bentuk tulisan serta mengorganisasikannya secara sistematis sehingga menjadi sebuah bentuk tulisan yang mudah dipahami. Tulisan ini berisi cerita yang mengisahkan suatu peristiwa atau kejadian secara berurutan, baik urutan waktu, tempat, maupun peristiwa yang dialami para tokohnya. Para pembaca dapat mengambil pelajaran dari peristiwa yang dialami para tokohnya.

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

Kemampuan menemukan masalah merupakan langkah utama yang harus dilakukan dalam menulis. Oleh sebab itu, perlu dilatih sedini mungkin kemampuan siswa dalam menemukan masalah. Setelah siswa mampu menemukan masalah, perlu dilatih kepekaan mereka terhadap masalah yang ditemukan. Hal itu bisa dalam bentuk susunan kalimat-kalimat

yang berhubungan dengan masalah yang ditemukan. Susunan kalimat-kalimat tersebut dapat dijadikan perencanaan menulis dalam bentuk kerangka karangan. Kerangka tersebut dikembangkan menjadi naskah karangan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar sesuai kaidah bahasa Indonesia.[38]

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

[38] Eni sugiarti,"Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi" *Journal of Language learning* and *Research* (JOLLAR), 2018 Vol. 2(2) 87-101

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan salah satu jenis dari metode penelitian.[39] Metode *Research and Development* (RnD) merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan perlu menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. Penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk dilakukan secara bertahap agar hasil produk dapat bermanfaat bagi masyarakat luas dan tertentu bagi lembaga pendidikan. Metode penelitian dan pengembangan memuat yang terdiri dari: model penelitian dan pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk.

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru kemudian menguji keefektifan produk tersebut.[40] Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan prosedural yang mana bersifat deskriptif model ADDIE. Pengembangan model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran.

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

[39] Sugiyono, Metode Penelitian Dan Pengembangan (Alfabeta, Bandung, 2015), 2.
[40] Sugiyono, Metode Penelitian Dan Pengembangan (Alfabeta, Bandung, 2015), 3

B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan mengenai langkah-langkah prosedur.[41] Berdasarkan dengan model penelitian pengembangan yang dipilih oleh peneliti. Maka, langkah-langkah yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan media berbasis media komik cerita sebagai berikut:

1. Tahap analisa (*Analysis*)

   Analisa adalah proses melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas. Tahap analisa ini merupakan proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Analisa yang dilakukan dalam penelitian ini berupa analisis situasi, kebutuhan, dan materi.

   a. Analisis Situasi

      Analisis situasi dilakukan dengan melaksanakan observasi di kelas III MIMA 25 Gotong Royong Jember. Observasi dilakukan untuk melihat keadaan pembelajaran di kelas terkait penggunaan media tematik olehguru dan proses pembelajaran yang dilakukan.

   b. Analisis Kebutuhan

      Siswa masih memerlukan suatu inovasi baru dalam pembelajaran.

   c. Analisis Materi

      Analisis materi tematik tema 2 subtema 1 “Menyayangi

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

[41] Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Jember: IAIN Jember, 2020), 68

Tumbuhan dan Hewan" yang diajarkan guru masih menggunakan metode ceramah dan materi pembelajaran hanya memanfaatkan buku guru dan buku siswa.

2. Tahap perencanaan (*Design*)

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar media komik cerita peneliti mendesain komik cerita sebagai berikut:

a. Penyusunan bahan ajar dalam, Pengembangan bahan ajar komik icerita yang akan dijadikan seperti komik kecil dan di desain isedemikian rupa menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS 6.
b. Merancang naskah cerita yang akan dijadikan bahan ajar menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS 6.

3. Tahap pengembangan (*Development*)

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk yang siap di kembangkan sesuai dengan tujuan, antara lain adalah:

a. Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
b. Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Tahap implementasi (*Implementation*)

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

Implementasi adalah langkah nyata yang digunakan untuk menerapkan sistem pembelajaran yang telah dibuat. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan maka bisa dilakukan untuk pengembangan media. Sebelum produk di uji coba dilakukan validasi produk terkait desain dan materi. Setelah produk dinyatakan layak kemudian diimplementasikan ke lapangan. Selanjutnya peneliti membuat catatan mengenai kekurangan dan juga kendala yang terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan kepada peserta didik.

5. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.[42]

C. Uji coba produk

Tahap uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini untuk mendapatkan data yang akurat dalam melakukan revisi (perbaikan) dalam hasil pengembangan produk ini dalam menentukan tujuan keefektivan, serta efisien produk. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan data daya tarik dari produk yang dihasilkan. dalam bagian ini secara berurutan perlu dikemukakan desain uji coba, subjek coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.[43] Uji coba produk yang dilakukan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

[42] Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Jember: IAIN Jember, 2020), 68
[43] Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq 2021'

oleh peneliti terkait pengembangan media komik cerita untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi yaitu uji ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan uji coba pengguna.

D. Desain uji coba

Desain uji coba produk merupakan gambaran penilaian produk, dimana penilaian suatu produk ini penting dilakukan karena untuk mengetahui keunggulan serta kelemahan suatu produk yang kemudian dilakukan perbaikan lagi terhadap produk tersebut. Media pembelajaran berbasis komik cerita yang telah disusun divalidasi oleh tim ahli dengan tujuan untuk mengetahui validitas produk yang dikembangkan. Setelah adanya validasi dan perbaikan kemudian dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas III MIMA 25 GOTONG ROYONG JEMBER. Uji coba yang dilakukan pada peserta didik bermaksud untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik cerita yang dikembangkan.

1. Subjek uji coba

Subjek uji coba produk biasanya terdiri dari ahli bidang isi produk, ahli bidang di perancangan produk, dan sasaran pengguna produk.[44] Sedangkan subjek uji coba dalam pengembangan bahan ajar media komik cerita mengenai cerita tentang manfaat hewan bagi kehidupan manusia ntuk mengetahui tingkat kelayakan produk tersebut adalah dosen mata pelajaran bahasa indonesia sebagai ahli pembelajar (validator) , dosen ahli

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

[44] Pedoman Penulisan Karya ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq2021', Buku, 2021.

media sebagai validator, ahli bahasa dan subjek uji coba pengguna yaitu guru serta peserta didik kelas III MIMA 25 GOTONG ROYONG JEMBER.

2. Jenis data

Jenis data dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif serta jenis data kuantitatif. Jenis data kualitatif ini berupa wawancara, obserfasi dan dokumentasi. Selanjutnya jenis data kuantitatif ini diperolehb dari hasil angkert. Data kuantitatif biasanya berupa nilai atau angka sehingga menghasilkan hasil yang akurat.

3. Instrumen pengumpulan data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar kegiatan penelitian menjadi mudah dan sistematis. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:[45]

a. Observasi

Observasi dalam arti luas adalah proses pengamatan yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dan pencatatan secara sistematis mengenai perilaku dan proses kerja peserta didik, baik secara individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah langsung, non partisipan atau peniliti tidak ikut terlibat dan hanya

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

[45] Sugiyono, Metode Penelitian & Pengembangan *Research and Development*. (Bandung: Alfabeta, 2019), h.156.

sebagai pengamat independen.

Observasi dilakukan langsung ditempat penelitian dengan cara melihat dan mengamati. Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap proses belajar mengajar di kelas III MIMA 25 GOTONG ROYONG JEMBER.

Berikut yakni hasil observasi yang dituangkan dalam instrument oleh peneliti unruk menilai hasil narasi siswa:

Tabel 3. 1
Kisi-kisi Penilaian Menulis Karangan Deskripsi

No	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria
1	Isi atau gagasan yang dikemukakan	1. Kesesuaian judul, pengembangan gagasan yang cermat, banyak fakta pendukung, sesuai dengan topik karangan. 2. Kesesuaian judul, pengembangan gagasan terbatas, banyak mengetahui subjek, sesuai dengan topik namun kurang rinci. 3. Judul kurang sesuai, pengembangan gagasan terbatas, pengetahuan mengetahui subjek terbatas, pengembangan topik kurang memadai. 4. Tidak menunjukkan kesesuaian judul, tidak menunjukkan pengetahuan mengenai subjek/topik, tidak ada data pendukung.	27-30 22-26 17-21 13-16	Sangat baik Baik Baik Cukup
2	Organisasi isi	1. Organisasi isi sesuai	18-20	Sangat baik

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

		dengan gagasan pokok, keseluruhan susunan kalimat jelas, urutan logis, kohesi tinggi. 2. Organisasi isi sesuai dengan gagasan pokok, namun kurang rinci, keseluruhan kalimat jelas, urutan logis tetapi tidak lengkap, kohesi kurang tinggi. 3. Organisasi isi kurang sesuai dengan gagaran pokok, susunan kalimat membingungkan/tidak berhubungan, kurang urutan dan kurang logis 4. Organisai isi tidak sesuai dengan gagasa pokok, tidak mengkomunikasikan apa apa, urutan tidak logis	14-17 10-13 7-9	Baik Cukup Kurang
3	Tata Bahasa	1. Tata bahasa kompleks dan efektif. 2. Tata bahasa kompleks dan hanya terjadi sedikit kesalahan. 3. Tata bahasa kabur dan terjadi banyak kesalahan. 4. Tata bahasa tidka komunikatif dan terdapat banyak kesalahan	18-20 14-17 10-13 7-9	Sangat baik Baik Cukup Kurang
4	Gaya : pilihan struktur dan kosakata	1. Penggunaan dan pemilihan kata yang efektif, pemilihan kata yang tepat, menguasai pembentukan kata.	13-15 10-12 7-9 4-6	Sangat baik Baik Cukup Kurang

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

		2. Penggunaan dna pemilihan kata terkadang keliru, tetapi tidak mengaburkan arti. 3. Pilihan kata dan ungkapan terbatas. 4. Pilihan kata asal-asalan dna penguasaan rendah		
5	Ejaan dan tata tulis	1. Menguasai EYD, menguasai tanda baca, mengauasai kaidah penulisan. 2. Ejaan sesuai hanya terdapat sedikit kesalahan dan tidak menimbulkan pengaburan makna. 3. Ejaan sering terjadi kesalahan dan mengaburkan makna. 4. Ejaan terdapat banyak kesalahan dan tidak sesuai aturan	13-15 10-12 7-9 4-6	Sangat baik Baik Cukup Kurang

b. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.[46] Angket didalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data kelayakan media komik cerita anak untuk meningkatkan menulis narasi siswa yang diberikan kepada para ahli materi, ahli media dan guru kelas III MIMA 25 Gotong Royong Jember.

[46] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2018), 199.

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

Tabel 3. 2
Angket untuk guru

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
1	Penyajian Media	Media Komik Cerita Anak sangat menarik
2		Pemilihan jenis huruf, ukruan, serta spasi yang digunakan disesuaikan dengan baik agar memudahkan siswa dalam membaca Komik Cerita Anak
3		Perpaduan warna, gambar, dan tulisan pada Komik Cerita Anak dirancang sedemikian rupa untuk menarik perhatian siswa.
4		Penataan tata letak seperti judul, pengertian, gambar, dan penggunaan warna pada Komik Cerita Anak disusun dengan rapi.
5		Media Komik Cerita Anak memudahkan siswa dalam belajar.
6		Penerapan media Komik Cerita Anak dapat meningkatkan belajar.
7		Media ini terkesan baru karena belum pernah digunakan sebelumnya.
No	**Aspek Penilaian**	**Pernyataan**
1	Penyajian Materi	Setiap gambar ditampilkan dengan jelas sehingga dapat menggambarkan materi dalam kartu Komik Cerita Anak.
2		Komik Cerita Anak menggunakan bahasa sesuai dengan tingkat siswa sekolah dasar
3		Komik Cerita Anak menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda
4		Penempatan tata letak (judul, pengertian gambar, warna dalam gambar)
5		Media Komik Cerita Anak tidak menyulitkan siswa dalam belajar

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

6		Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa
7		Media terkesan baru karena belum pernah digunakan sebelumnya.

Tabel 3. 3
Angket untuk Peserta didik

No	Pernyataan
A.	**Penilaian terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media**
1	Penerapan media Komik Cerita Anak membuat saya lebih semangat dalam belajar.
2	Saya yakin bisa memahami seluruh materi yang terdapat dalam media Komik Cerita Anak ini dengan baik
3	Belajar dengan media Komik Cerita Anak membuat saya lebih mudah berdiskusi secara efektif dalam kelompok
4	Belajar menggunakan media Komik Cerita Anak membuat saya lebih mudah menghafal materi
5	Belajar dengan media Komik Cerita Anak membuat saya tetap semangat dan tidak merasa bosan selama proses belajar.
No	**Pernyataan**
B.	**Penilaian terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran**
1	Tampilan media Komik Cerita Anak dapat terlihat menarik bagi sebagia siswa, namun ada juga yag menganggapnya kurang menarik
2	Kalimat dalam media Komik Cerita Anak mudah dipahami
3	Kartu media Komik Cerita Anak mudah untuk dibawa-bawa
4	Materi yang terdapat dalam media Komik Cerita Anak sudah mencakup materi yang ada dalam buku.
5	Media Komik Cerita Anak ini sangat bermanfaat bagi saya dalam menunjang kegiatan belajar.

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

c. Wawancara

Wawancara disini dimaksudkan untuk memperoleh data

kualitatif dan menyatukan informasi terkait pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan karakteristik peserta didik di sekolah selaku tempat implementasi produk bahan ajar. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun sistematis dalam pengumpulan data. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan pada narasumber.[47]

Pedoman wawancara dirancang untuk mengetahui tanggapan tentang media komik cerita, dilakukan kepada guru kelas atau siswa yang bersifat terbuka. Wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa untuk mengetahui tanggapan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media komik cerita.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi adalah pengumpulan data dengan meneliti catatan-catatan yang penting yang sangat erat hubungannya dengan obyek penelitian, baik berupa catatan. Adapun tujuan peneliti menggunakan metode ini yaitu untuk memperoleh data secara jelas dan konkret tentang perkembangan kemampuan mengenal angka. Dokumentasi ini dapat berbentuk tulisan seperti catatan harian, biografi, peraturan, dan kebijakan, juga bisa berbentuk gambar atau foto.[48]

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

[47] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2019), 198
[48] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, (Bandung, Alfabeta, 2008), hal. 326

Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes formatif yang diberikan, atau juga dapat diambil dari hasil kegiatan praktek peserta didik, dan dokumen-dokumen lain yang dibutuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian.

4. Teknik analisis data

Teknik analisis data dalam pengembangan media komik cerita pada penelitian ini adalah :

a. Proses analisis data kuantitatif

Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran komik cerita anak, data diperoleh dari hasil pengisian lembar penilaian oleh ahli media dan materi, guru kelas, guru mata pelajaran, serta peserta didik menggunakan skala Likert yang disajikan dalam bentuk tabel kelayakan produk dan uraian saran. Selanjutnya, data tersebut dijadikan dasar untuk menlakukan revisi pada setiap komponen media komik cerita anak yang telah dibuat.

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

Lembar penilaian yang telah diisi oleh ahli materi, ahli media, guru kelas, guru mata pelajaran, serta peserta didik selanjutnya dianalisis untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh penulis. Berikut adalah langkah – langkah dalam menganalisis hasil data validasi dari ahli media, ahli materi, guru

mata pelajaran, dan peserta didik. Langkah pertama adalah memberikan skor pada setiap kriteria berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3. 4
Pedoman Skor Penilaian Ahli Media, Ahli Materi dan Guru Mata Pelajaran

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

Selanjutnya, dilakukan perhitungan untuk setiap butir pernyataan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{Jumlah\ Skor\ Hasil\ Pengumpulan\ Data}{Jumlah\ Skor\ Kriterium} x100\%$$

Keterangan :

P : Persentase Kelayakan

Langkah terakhir adalah menyimpulkan hasil perhitungan berdasarkan aspek dengan melihat tabel di bawah ini :

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

Tabel 3. 5
Tingkat Persentase Kelayakan

Persentase Kelayakan (%)	Tingkat Validitas
1,00% - 20,9%	Tidak Layak
21,00% - 40,9%	Kurang
41,00% - 60,9%	Cukup Layak
61,00% - 80,9%	Layak
81,00% - 100%	Sangat Layak

Penulis menggunakan kategori “Layak” untuk validasi dati ahli

media dan ahli materi, sedangkan untuk respon guru mata pelajaran menggunakan kategori "Baik". Untuk menentukan kelayakan produk, jika hasil balidasi menunjukkan nilai ≤ 61%, maka produk tersebut dinyatakan belum layak dan perlu dilakukan revisi. Sebaliknya, jika hasil validasi ≥ 61% produk dinyatakan layak dan revisi hanya dilakukan pada bagian bagian yang dianggap perlu.

Tabel 3. 6
Pedoman Penskoran Angket Peserta Didik

Skor	Kriteria Penilaian
1	Ya
0	Tidak

Selanjutnya, dilakukan perhitungan tiap butir pernyataan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Jumlah\ skor\ hasil\ pengumpulan\ data}{Jumlah\ Skor\ Kriterium}\ s\ 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase Kelayakan

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

Tabel 3. 7
Tingkat Persentase Kelayakan

Persentase Kelayakan (%)	Tingkat Validitas
1,00% - 20,9%	Tidak Layak
21,00% - 40,9%	Kurang
41,00% - 60,9%	Cukup Layak
61,00% - 80,9%	Layak
81,00% - 100%	Sangat Layak

Jika respon peserta didik menunjukkan nilai ≤ 61%, maka akan dilakukan revisi berdasarkan masukan yang diperoleh dari peserta

didik. Namun,jika hasil persentase menunjukkan nilai ≥ 61%, maka media pembelajaran komik cerita anak dengan pokok bahasan materi "Menyayangi Tumbuhan dan Hewan" dinyatakan mendapatkan respon positif dari peserta didik dan layak digunakan sebagai media pendukung proses belajar mengajar. Melakukan validasi kepada validator yaitu ahli materi dan ahli media. Setelah melakukan validasi selanjutnya ada tahap revisi karena mungkin masih terdapat kekurangan di dalam produk menurut validator. Data yang telah diperoleh dari hasil validasi media selanjutnya dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media belajar yang telah dikembangkan.

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Profil Sekolah MIMA 25 Gotong Royong Jember

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ma'Arif 25 Gotong Royong Jember merupakan lembaga pendidikan dasar Islam yang berkomitmen dalam membentuk generasi yang unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta iman dan takwa (IMTAQ). Madrasah ini hadir sebagai sarana pendidikan yang mengintegrasikan pembelajaran akademik dengan nilai nilai keislaman berlandaskan paham Ahlussunnah Wal Jamaah.

Seiring perkembangan zaman, Madrasah terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui penerapan Kurikulum Merdeka, penguatan karakter peserta didik, budaya literasi, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

MIMA 25 Gotong Royong memiliki program unggulan berpa Madrasah Literasi yang bertujuan membangun budaya membaca, berpikir kritis, dan meningkatkan kemampuan literasi peserta didik. Selain itu, Madrasah juga mengembangkan program GERAMM (Gerakan Ayo Membangun Madrasah), meliputi GELEM (Gerakan Literasi Madrasah), GEMES (Gerakan Madrasah Sehat), GEFA (Gerakan Furudlul Ainiyah), dan GEMI (Gerakan Madrasah Inovasi). Program program tersebut diwujudkan melalui kegiatan pembiasaan membaca, salat dhuha, istighotsah, kerja bakti, senam pagi, kantin sehat, dan penguatan karakter

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

Islami.

a. Visi dan Misi Madrasah

1) Visi

"Terwujudnya siswa unggul di bidang IPTEK dan IMTAQ yang berpaham Ahlussunnah Waljamaah"

2) Misi Madrasah

a) Menumbuhkembangkan sikap dan amaliah keagamaan Islam.

b) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang di miliki.

c) Mengembangkan kemampuan berbahasa Arab dan Inggris untuk anak-anak

d) Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga Madrasah baik dalam prestasi akademik maupun non akademik

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

e) Mengembangkan kemampuan teknologi informasi untuk anak-anak

f) Membantu dan memfasilitasi setiap siswa untuk mengenali dan mengembangkan potensi dirinya (khususnya bidang seni dan olahraga) sehingga dapat di kembangkan secara lebih optimal

g) Menciptakan lingkungan Madrasah yang aman, sehat, bersih

dan indah

h) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga Madrasah dan Komite Madrasah.

b. Profil Madrasah

1) Nama Sekolah : **MI MA'ARIF 25 GOTONG ROYONG JEMBER**

2) NPSN : 60715473

3) Naungan : Kementerian Agama

4) Tanggal Berdiri : 1 Oktober 1993

5) Akreditasi : B

6) Alamat lengkap : Jatirejo, Sabrang, Kec. Ambulu, Kab. Jember, Jawa Timur.

7) Status : Swasta

c. Sarana dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting yang harus terpenuhi dalma menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Sarana pembelajaran yang terdapat di MIMA 25 Gotong Royong Jember cukup memadai. Berikut ini adalah prasarana yang trdapat di MIMA 25 Gotong Royong Jember bisa dilihat pada rincian berikut:

1) Ruang kelas, dilengkapi fasilitas multimedia.

2) Perpustakaan, dilengkapi dengan koleksi buku cetak dan digital, namun perlu penambahan bahan bacaaan literasi dan referensi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

aktual

3) Laboratorium, terdapat laboratorium IPA dan komputer, meskipun sarana praktikum masih terbatas untuk kegiatan kolaboratif guru.
4) Ruang guru dan tata usaha, kondisi layak dan fungsional, namun kapasitas ruang terbatas untuk kolaboratif guru.
5) Ruang ibadah, terdapat masjid atau musholla yang masih berfungsi optimal sebagai pusat kegiatan keagamaan peserta didik.
6) Toilet dan sanitasi, terdapat toilet untuk siswa dan guru, dengan kondisi bersih namun masih perlu penambahan fasilitas cuci tangan di beberapa titik.
7) Lapangan dan sarana olahraga, tersedia area untuk olahraga, namun terbatas dalam kelengkapan alat olahraga dan permainan.
8) Area kegiatan ekstrakurikuler, tersedia ruang untuk kegiatan seni, pramuka, dan keterampilan, meskipun masih sederhana.
9) Kantin dan tempat istirahat, terdapat kantin sehat yang dikelola sesuai prinsip gizi seimbang, serta tempat duduk santai yang ramah anak.

d. Struktur Kurikulum

Struktur kurikulum disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka yang memungkinkan fleksibilitas dalma pembelajaran. MIMA 25 Gotong Royong Jember mengembangkan kurikulum dengan

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

memadukan pembelajaran instrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler yang mengakomodasi *deep learning*, pembiasaan karakter, dan penguatan nilai keislaman.

Berikut adalah struktur kurikulum berbasis Kurikulum Merdeka, yang diperkaya dengan program khas madrasah:

1) *Deep learning*
2) 7 Kebiasaaan Anak Indonesia Hebat
3) Kurikulum Cinta
4) Pendidikan Kesehatan Reproduksi Islami
5) Literasi & Numerasi Islami
6) Madrasah Digital
7) Madrasah Sehat dan Berbudaya[49]

2. Menghasilkan Media Komik Cerita

Komik cerita adalah media visual yang membentuk suatu cerita dalam urutan-urutan gambar yag berhubungan erat, dirancang untuk menghibur pembaca. Dalam komik cerita ini, peneliti tidak hanya ingin siswa terampil dalam membaca tetapi juga terampil dalam mengarang maupun sebuah narasi pendek dari tema yang telah disediakan oleh guru.

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Sesuai dengan teori yang peneliti cantumkan dalam kajian teori di bab dua telah direlevansikan antara keterampilan menulis narasi berhubungan erat dengan kecerdasan linguistik. Kecerdasan adalah

[49] Kurikulum Operasional Madrasah (KOM) MIMA 25 Gotong Royong Madrasah Berkeunggulan Religi Tahun Pelajaran 2025/2026

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

kecerdasan yang berhubungan dengan kebahasaan, tentang bagaimana anak mengenal huruf, kata, melatih pengucapan dan lain-lain. Kecerdasan ini dapat dilatih atau dapat berkembang secara optimal jika melakukan kegiatan yang dapat melati kecerdsan linguistik salah satunya adalah membaca, mendengarkan dongeng, mengenal huruf-huruf dan lain sebagainya.

Hasil observasi yang sudah dilakukan di MIMA 25 Gotong Royong Jember sebelumnya bahwa masih kurangnya kecerdasan linguistik pada anak, seperti anak masih belum mampu dalam merangkai kata dengan baik dan benar. Hal ini harus di beri pengarahan yang baik atau diberikan berupa rangsangan berupa media yang dapat membantu kecerdasan linguistik anak. Rangsangan seperti ini tidak hanya diberikan kepada anak yang belum berkembangan tetapi juga boleh diberikan kepada anak yang memiliki kecerdasan yang baik sehingga keduanya sama-sama berkembang secara optimal. Dalam hal ini kecerdasan linguistik akan digunakan sebagai kecerdasan yang wajib dimiliki oleh setiap siswa agar bisa membuat narasi sesuai dengan komik dan tema yang diberikan oleh guru.

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

Menganalisis kebutuhan dapat dilihat dari karakteristik siswa yang meliputi kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Dari sana kita jadi bisa mendapatkan atau menghasikan apakah anak tersebut mengalami kesulitan atau tidak

dalam kecerdasan linguistik terutama pada menulis narasi. Setelah analisis dilakukan, dilanjutkan dengan merumuskan tujuan yang dapat memberi arah tindakan yang akan dilakukan. Untuk dapat mengembangkan produk yang mendukung tercapainya tujuan itu, tujuan yang dirumuskan harus dianalisis lebih lanjut dan merumuskan alat pengukur keberhasilan yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Hasil analisis kebutuhan yang sudah dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa kecerdasan linguistik sangatlah penting dan berpengaruh untuk anak karena pokok dasar manusia dilahirkan ke dunia itu awal mulanya berbahasa. Berbahasa sangatlah penting, dengan berbahasa kita dapat melakukan apapun, dalam beradptasi, bersosialisasi dan bahkan belajar dan bermain juga diperlukan nantinya. Dalam meningkatkan kecerdasan linguistik anak, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak terutama pada menulis narasi dengan komik cerita.

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

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya kecerdasan linguistik anak usia dini serta pentingnya pengembangan media pembelajaran komik cerita untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak di MI Ma`Arif 25 Gotong Royong Jember guna mengoptimalkan kecerdasan linguistik anak terutama dalam menulis narasi

b. Hasil Pengembangan Produk

Berdasarkan analisis kebutuhan, maka peneliti dapat membuat atau menghasilkan pengembangan produk yang dinamakan media pembelajaran komik cerita untuk mengoptimalkan kecerdasan linguistik anak terutama dalam menulis narasi, khusunya untuk kelas III. Media pembelajaran komik cerita ini adalah pengembangan dari media teks berdasarkan buku paket pegangan siswa. Berawal dari pegangan buku paket siswa dengan beragam bacaan sesuai dengan tema yang dipelajari peneliti ingin mengembangkan media tersebut menjadi media yang sangat menarik bagi siswa yakni dengan media pembelajaran komik cerita yang dilengkapi gambar unik dan menarik yang akan membuat siswa meningkatkan motivasi belajar membaca dan menulis narasi.

Pengembangan cerita di buku paket menjadi komik cerita samasama adanya tujuan dan konsep pengetahuan dari sebuah pembelajaran. Tetapi komik cerita lebih menekankan pada aspek perkembangan bahasa untuk kecerdasan linguistik anak yaitu anak dapat menulis maupun mengarang narasi sesuai dengan apa yang dicontohkan dalam komik cerita.

Pada pengembangan media pembelajaran ini memiliki tujuan dan konsep untuk meningkatkan perkembangan bahasa. Dari buku pegangan tematik siswa ini dimodifikasi menjadi sebuah media yang menarik, jelas dan berbentuk persegi, mudah dibawa kemana-mana,

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

tidak mudah robek jika terkena air dan awet.

c. Penyusunan Rancangan Dalam Pembuatan Media (Desain Produk)

Pembuatan media ini pada awal mulanya peneliti melihat ada sebagian anak yang seharusnya pada kelas III kecerdasan berbahasa atau kecerdasan linguistik anak dapat berkembang sesuai dengan umurnya. Dengan begitu peneliti berfikir bahwa media apa yang cocok untuk anak dalam meningkatkan kecerdasan linguistik, akhirnya peneliti menemui sebuah permainan yang dinamakan dengan komik cerita.

1) Beberapa bahan – bahan yang akan digunakan dalam membuat media pembelajaran komik cerita:
   a) Kertas foto
   b) Printer
   c) Animasi Gambar
   d) Karangan cerita yang berhubungan dengan sub tema
2) Manfaat Media Komik Cerita

   Komik pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi. Penggunaan analogi dan penggambaran cerita dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa untuk memahami suatu materi. Selain itu, dalam pengembangan ini siswa dapat mengembangkan kemampuan linguistiknya dalam

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

menulis bahkan mengarang suatu narasi pendek sesuai yang dicontohkan oleh guru.

Oleh karenanya sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu pemelajar memahami topik bahasan dan tujuan yang menjadi target pencapaian. Media pembelajaran komik cerita memudahkan siswa untuk memahami karya sastra dengan visualisasi, informatif dengan bahasa yang sederhana tetapi menarik minat pembacanya. Dari ketertarikan tersebut bisa membangkitkan motivasi sisa dalam menulis narasi pendek sesuai dengan bahasanya sendiri.

3) Langkah – langkah menggunakan media komik cerita

a) Menjelaskan komik cerita

b) Membaca isi dari komik

c) Menyimpulkan isi dari komik cerita

d) Menjadikan sebuah narasi pendek sesuai dengan pemahaman siswa tentang isi dari komik cerita

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

d. Validasi Para Ahli

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang di validasikan oleh tiga pakar atau ahli dalam bidang yang berkaitan dengan produk tersebut. Data uji validasi terhadap media komik cerita diperoleh dengan menunjukkan produk awal disertai dengan instrument dan angket penilaian terhadap media komik cerita kepada ahli media dan ahli materi. Validasi desain ini, validator melakukan validasi

terhadap media pembelajaran komik cerita yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak dalam menulis narasi. Adapun hasil ahli atau dari seoarang pakar terhadap produk awal dari media pembelajaran komik cerita anak ini yaitu sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Media

Penilaian media pembelajaran oleh ahli media memiliki tujuan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan media dari berbagai aspek, seperti kepraktisan penggunaan, tampilan visual, kelayakan unsur grafis, serta keamanan dalam penggunaannya. Proses validasi media ini dilakukan oleh Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I, yang merupakan dosen Program Studi Pendidian Guru MIMA 25 Gotong Royong Jember yang mengajar media pembelajaran di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Peneliti melakukan validasi kepada ahli media, yang dimana pada hasil validasi yang pertama mendapatkan komentar dan saran antara lain ukuran teks yang terlalu kecil, ukuran media di *enlarge*, kertas yang cukup tebal, belum tersedianya modul dan panduan, serta pemberian kuis berupa *barcode*. Berikut adalah tabel hasil validasi oleh ahli media.

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

Tabel 4. 1
Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Alternatif Jawaban		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	Persentase
1	Ukuran media komik		**V**				2	5	40%

	cerita anak sesuai dengan ukuran standar komik								
2	Ukuran huruf pada komik cerita anak dapat terbaca dengan jelas		**V**				2	5	40%
3	Warna yang ditampilkan pada media komik cerita anak		**V**				2	5	40%
4	Gambar yang ditampilkan pada media komik cerita anak jelas			**V**			3	5	60%
5	Media komik cerita anak baik digunakan dalam meningkatkan pengetahuan siswa		**V**				2	5	40%
6	Media komik cerita anak baik digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa		**V**				2	5	40%
7	Media pembelajaran sederhana dan mudah saat pengoperasian			**V**			3	5	60%
8	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja			**V**			3	5	60%
9	Menciptakan kemampuan bertanya			**V**			3	5	60%
10	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif			**V**			3	5	60%
11	Kalimat yang digunakan mudah dipahami			**V**			3	5	60%
12	Kesesuaian untuk menjelaskan materi sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia		**V**				2	5	40%
Jumlah Skor							**30**	**60**	**600%**
Persentase							**50%**		

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

2) Validasi Ahli Materi

Penilaian media pembelajaran oleh ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi komik dengan materi yang diajarkan. Validasi materi ini dilakukan oleh Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Peneliti melakukan validasi kepada ahli materi, yang dimana pada hasil validasi mendapatkan penilaian yang baik dan dinyatakan layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 4. 2
Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Alternatif Jawaban		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	Persentase
1	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas				**V**		4	5	80%
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan CP			**V**			3	5	60%
3	Materi yang disajikan dalma komik cerita anak sesuai dengan pembelajaran				**V**		4	5	80%
4	Materi yang disajikan mudah dipahami			**V**			3	5	60%
5	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik				**V**		4	5	80%
6	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan”				**V**		4	5	80%
7	Penyampaian materi dilakukan runtun dan sistematis				**V**		4	5	80%
8	Penyampaian materi sesuai teori dan konsep				**V**		4	5	80%
9	Bahasa yang digunakan EYD			**V**			3	5	60%
10	Bahasa yang digunakan				**V**		4	5	80%

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

	mudah dipahami								
Jumlah Skor							**37**	**50**	**740%**
Persentase							**74%**		

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Penilaian media pembelajaran oleh ahli pembelajaran bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media dan materi dari sudut pandang kesesuaian dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Validasi ini dilakukan oleh Ibu Siti Marfuah, S.Pd, yang merupakan guru kelas III di MIMA 25 Gotong Royong Jember.

Peneliti melakukan validasi kepada ahli pembelajaran, yang dimana pada hasil validasi mendapatkan penilaian yang baik dan dinyatakan layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 4. 3
Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Alternatif Jawaban		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	Persentase
1	Materi pada media sudah sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran					**V**	5	5	100%
2	Tujuan media menjadikan siswa aktif saat pembelajaran				**V**		4	5	80%
3	Kemampuan media dapat mengkondusifkan kelas				**V**		4	5	80%
4	Media membuat siswa menjadi interaktif saat pembelajaran					**V**	5	5	100%
5	Warna yang digunakan dapat menarik perhatian siswa					**V**	5	5	100%
6	Media menggambarkan materi pembelajaran				**V**		4	5	80%

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

7	Media mencantumkan matri yang dilengkapi dengan perangkat pembelajaran				**V**		4	5	80%
8	Penggunaan media mudah dipahami guru dan siswa			**V**			3	5	60%
9	Gambar dan teks pada media terlihat jelas					**V**	5	5	100%
10	Gambar dan permainan yang digunakan sudah sesuai untuk digunakan siswa.				**V**		4	5	80%
Jumlah Skor							**43**	**50**	**860%**
Persentase							**86%**		

B. Analisis Data

Hasil analisis data dalam penelitian ini diperkuat melalui proses validasi yang dilakukan oleh para ahli, yakni ahli media, ahli materi, dan pembelajaran.

Analisis kelayakan dapat diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Validator ahli media pada penelitian ini adalah Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd. Sedangkan, untuk ahli materi pada penelitian ini adalah Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. Serta ahli pembelajaran yaitu Siti Marfuah, S.Pd.

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

Dengan menggunakan persamaan validitas yaitu $v = \frac{Tse}{Tsh} x100\%$, maka didapat hasil yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 4
Validasi Semua Ahli Sebelum Revisi

Validator	Persentase	Hasil
Ahli Media	50%	Cukup Layak

Ahli Materi	74%	Layak
Ahli Pembelajaran	86%	Sangat Layak
Nilai rata rata persentase	70%	Layak

Berdasarkan analisis data pada tabel validasi didapatkan skor persentase sebesar 70% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa komik cerita anak masih dalam kategori layak namun dalam hal ini masih terdapat revisi yang perlu dilakukan.

C. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, maka diperoleh beberapa pakar atau ahli yang mendapatkan hasil penilaian dan mendapatkan saran serta komentar terhadap desain produk. Berikut beberapa perubahan produk dari sebelum dan sesudah di validasi.

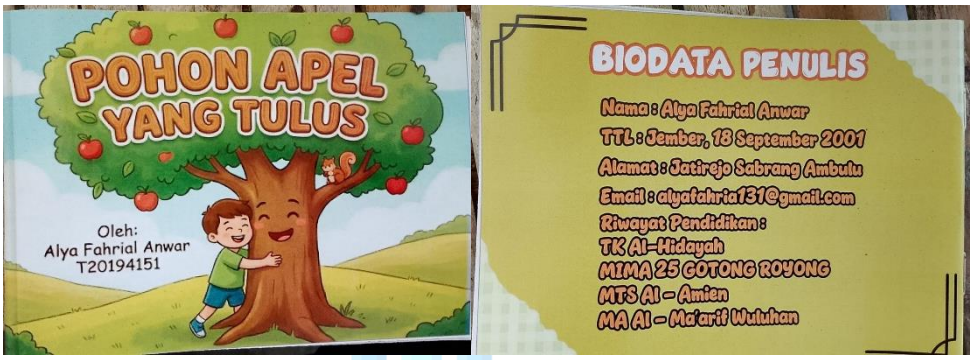
1. Revisi Desain Pertama

Pada bagian peneliti menunjukkan desain produk awal kepada pakar atau ahli untuk dilihat di uji validasinya. Hasil dari validasi inilah pakar atau ahli meminta kepada peneliti untuk direvisi ulang karena masih ada bagian yang belum sesuai. Revisi atau perubahan yang dilakukan pada tahap pertama ini tentang beberapa bagian yang dilihat dari aspek yang dinilai terhadap instrument yang diberi kepada ahli atau pakarnya masing masing.

Desain produk ini mengalami perubahan dari ahli media yaitu ukuran teks yang terlalu kecil, ukuran media yang bisa di *enlarge*, kertas yang cukup tebal, belum ada biodata atau profil singkat penyusun, belum

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

tersedianya modul dan panduan. Selain itu, ahli media juga menyarankan untuk pemberian kuis untuk peserta didik dapat disajikan dan diakses melalui barcode. Sedangkan untuk ahli materi dan ahli pembelajaran, telah menyatakan bahwa dengan materi dari produk ini sudah sesuai dan layak digunakan tanpa revisi. Dari hasil revisi itu semua harus diubah sesuai



dengan apa yang telah direvisi oleh pakar atau ahli.

Gambar 4. 1 Revisi Produk Awal

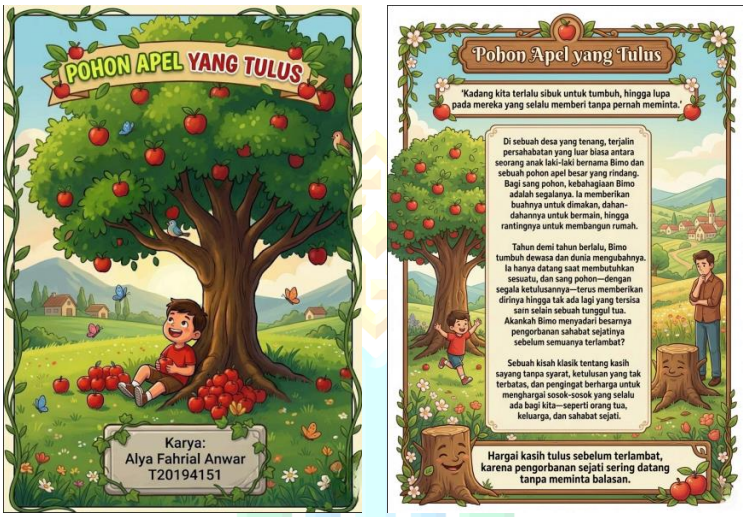
2. Revisi Desain Kedua

Pada tahap revisi kedua ini didapatkan dari hasil perbaikan validasi yang pertama. Yang dimana diperlihatkan kembali kepada pakar atau ahli untuk dilihat perubahannya dan untuk di uji apakah sudah layak atau belum untuk dipergunakan.

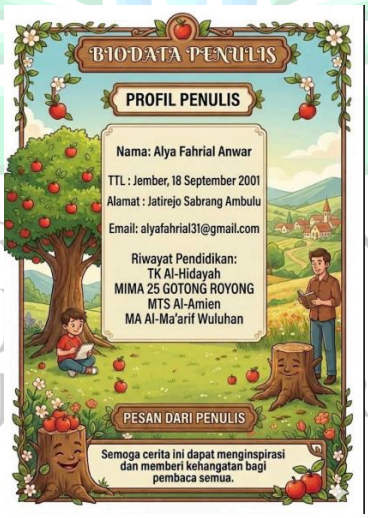
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Berdasarkan hasil revisi tahap pertama, peneliti telah melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk dengan memperhatikan saran serta masukan dari para ahli dan validator. Perbaikan yang dilakukan meliputi penyesuaian ukuran teks dan tampilan media agar lebih menarik dan mudah dibaca oleh peserta didik, penambahan biodata penyusun, penyediaan modul beserta panduan penggunaan media, serta penerapan

sistem barcode pada kuis interaktif untuk meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik dalam penggunaan media komik cerita anak untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi di MI Ma'arif 25 Gotong Royong Jember.



Gambar 4. 2 Revisi Produk Akhir



Gambar 4. 3 Biodata Penulis

3. Validasi Ahli Setelah Revisi

Setelah direvisi, peneliti melakukan kembali validasi oleh ahli media, materi dan pembelajaran didapat hasil berupa tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 5
Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Alternatif Jawaban		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	Persentase
1	Ukuran media komik cerita anak sesuai dengan ukuran standar komik				**V**		4	5	80%
2	Ukuran huruf pada komik cerita anak dapat terbaca dengan jelas			**V**			3	5	60%
3	Warna yang ditampilkan pada media komik cerita anak				**V**		4	5	80%
4	Gambar yang ditampilkan pada media komik cerita anak jelas			**V**			3	5	60%
5	Media komik cerita anak baik digunakan dalam meningkatkan pengetahuan siswa			**V**			3	5	60%
6	Media komik cerita anak baik digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa			**V**			3	5	60%
7	Media pembelajaran sederhana dan mudah saat pengoperasian				**V**		4	5	80%
8	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja			**V**			3	5	60%
9	Menciptakan kemampuan bertanya			**V**			3	5	60%
10	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif				**V**		4	5	80%
11	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				**V**		4	5	80%
12	Kesesuaian untuk menjelaskan materi sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia			**V**			3	5	60%
Jumlah Skor							**41**	**60**	**820**
Persentase							**68,3**		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Dengan menggunakan persamaan validitas yaitu $v = \frac{Tse}{Tsh} x100\%$, maka didapat hasil yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 6
Hasil Validasi Semua Ahli Setelah Revisi

Validator	Persentase	Hasil
Ahli Media	68,3%	Layak
Ahli Materi	74%	Layak
Ahli Pembelajaran	86%	Sangat Layak
Nilai rata rata persentase	76,1%	Layak

Berdasarkan hasil validasi tahap 2 (setelah revisi) menyatakan bahwa revisi desain telah disetujui layak digunakan sebagai media pembelajaran yang akan diuji cobakan ke peserta didik dengan persentase 76,1%.

4. Data Hasil Uji Coba Produk

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

Proses pembelajaran yang tidak menggunakan media bisa dikatakan pembelajaran kurang efektif karena guru hanya menjelaskan saja dengan metode tradisional yang dianggap akan kuarang menarik dan sangat membosankan oleh siswa. Keefektifan suatu media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, seberapa besar pengaruh suatu media terhadap anak, layak atau tidaknya suatu media. Efektivitas media pembelajaran komik cerita dilihat dan dinilai sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran disesuaikan dengan usia anak

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III guru menjelaskan bahwa : "Media apapun, baik media komik cerita ini harusnya dalam proses pembuatannya disesuaikan dengan usia anak. Jadi bahasanya yang sederhana jangan terlalu tinggi. Tujuannya agar anak-anak ini mudah paham setalah membaca.

Pada media komik cerita ini sudah sesuai dengan usia anak yaitu usia 8-9 tahun, yang dimana pada usia ini anak sudah mulai bisa mengarang dan merangkai kata ke dalam bentuk narasi pendek. Materinya sudah disesuaikan untuk usia 8-9 tahun, tentang tema Hidup Bersih dan Sehat sesuai sub tema di buku Tematik. Media komik cerita dapat membantu proses pembelajaran anak dalam memahami suatu materi pembelajaran dan juga membantu mengembangkan kecerdasan linguistic siswa dalam bentuk menulis narasi.[50]

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

b. Menarik

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III guru menjelaskan bahwa : "Karna yang diajar ini anak kecil ya, anak SD itu semua mengenai metode dan media harus dibuat semenarik mungkin agar mereka tidak bosan dan pembelajaran jadi menyenangkan.

Media pembelajaran ini sangat menarik untuk anak sehingga anak

[50] Observasi, MIMA 25 gotong royong jember, 25 maret 2024

akan menjadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Media komik cerita dikatakan menarik karena tampilan warnanya yang bagus, gambar nya yang unik dan ramai sehingga membuat minat belajar anak bertambah.[51]

c. Disesuaikan dengan standar dan indicator tingkat pencapaian perkembangan anak

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III guru menjelaskan bahwa : "Agar proses pembelajaran menjadi terarah. Guru biasanya dalam perencanaan pembelajaran selalu mempersiapkan silabus maupun RPP mbak. Yang mana RPP ini isinya ya tentang pedoman indikator dan standart yang perlu dicapai. Maka kalau misalkan ingin menerapkan media harusnya ya disesuaikan dengan standar dan indikator yang tertuang dalam RPP guru.[52]

Media ini sudah disesuaikan dengan standar tingkat pencapaain perkembangan anak usia 8-9 tahun. Dimana dengan melihat standar tingkat pencapaian ini serta indikatornya maka media komik cerita ini mengandung manfaat yang banyak bagi siswa.

d. Aman digunakan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III guru menjelaskan bahwa : "Setelah itu hal yang perlu diperhatikan yakni adalah keamanan media bagi anak-anak. Tau sendiri kan anak-anak

[51] Observasi, MIMA 25 gotong royong jember, 25 maret 2024
[52] Observasi, MIMA 25 gotong royong jember, 25 maret 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

ini kan masih belum sepenuhnya ngerti ya mbak. Kadang itu ada yang suka emut pensil kadang digigitin. Yaaa, namanya juga anak-anak. Maka dari itu media atau produk yang sampean terapkan harus benar-benar aman. Tidak mudah robek agar awet gitu ya mbak."[53]

Keefektifan suatu media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, seberapa besar pengaruh suatu media terhadap anak, layak atau tidaknya suatu media. Tingkat keefektivitas media komik cerita anak dilihat dari uji coba produk dan beberapa ahli. Adapun hasil uji coba produk yang dilakukan pada 26 siswa kelas III di MIMA 25 Gotong Royong Jember pada kegiatan observasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 7
Hasil Data *Pre Test* Peserta Didik

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test
1	Alfa Rizqy Ramadani	70
2	Bintang Agit Agila Rajendra	50
3	Cerly Amabel Putri	70
4	Elsa Syafira Mustafidah	60
5	Fajar Putra Budihartono	65
6	Hanum Alifatul Husna	65
7	Jessica Putri Aprilia	50
8	M. Altaf Abi Cadia	65
9	Mochamad Fitrul Muttaqin	65
10	Muhammad Ali Wafa	70
11	Muhammad Abidzar Al Ghifary	70
12	Muhammad Akmalui Fawaa'id	50
13	Muhammad Alim Hakiki	55
14	Muhammad Dyo Alif Pratama	70
15	Nayla Asfa Fitrotun Nada	65
16	Novan Alif Al-Fatir	60
17	Oktavia Putri Vellisa	60
18	Radika Bimas Saputra	70

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

[53] Observasi, MIMA 25 gotong royong jember, 25 maret 2024

19	Raida Shakila Azzahra	60
20	Rany Meirati Vilen	55
21	Septika Wilona Agustin	50
22	Shifa Karlina Safia Putri	65
23	Shinta Kalista Kusuma Dewi	55
24	Siti Nur Fadilah	55
25	Talitha Arsyi Ramadani	50
26	Yusuf Maulana Sofyan	65
Rata rata		60,9

Dari proses uji efektifitas keseluruhan produk media komik cerita anak untuk meningkatkan kecerdasan linguistik siswa kelas III telah memperoleh data total nilai rata rata pada *pre test* sebesar 60,9.

Tabel 4. 8
Hasil Data *Post-Test* Peserta Didik

No	Nama Siswa	Nilai Post-Test
1	Alfa Rizqy Ramadani	90
2	Bintang Agit Agila Rajendra	75
3	Cerly Amabel Putri	85
4	Elsa Syafira Mustafidah	75
5	Fajar Putra Budihartono	80
6	Hanum Alifatul Husna	85
7	Jessica Putri Aprilia	75
8	M. Altaf Abi Cadia	85
9	Mochamad Fitrul Muttaqin	80
10	Muhammad Ali Wafa	90
11	Muhammad Abidzar Al Ghifary	85
12	Muhammad Akmalui Fawaa'id	75
13	Muhammad Alim Hakiki	70
14	Muhammad Dyo Alif Pratama	90
15	Nayla Asfa Fitrotun Nada	75
16	Novan Alif Al-Fatir	80
17	Oktavia Putri Vellisa	75
18	Radika Bimas Saputra	85
19	Raida Shakila Azzahra	80
20	Rany Meirati Vilen	75

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

21	Septika Wilona Agustin	75
22	Shifa Karlina Safia Putri	85
23	Shinta Kalista Kusuma Dewi	70
24	Siti Nur Fadilah	75
25	Talitha Arsyi Ramadani	85
26	Yusuf Maulana Sofyan	90
Rata rata		80,38

Dari proses uji efektifitas keseluruhan produk media komik cerita anak untuk meningkatkan kecerdasarn menulis anak kelas III telah memperoleh data total nilai rata rata pada *post test* sebesar 80,38.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* serta angket produk media pembelajaran komik cerita yang sudah dilakukan, maka terjadi peningkatan kecerdasan menulis narasi siswa melalui persentase seperti tabel di bawah ini.

Tabel 4. 9
Data Peningkatan Persentase *Pre-Test* dan *Post-Test* Membuat Narasi

Produk	*Pre-Test*	*Post-Test*	Peningkatan
Pengembangan Media Pembelajaran Komik Cerita	60,9	80,38	19,48

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

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa dapat disimpulkan terjadi peningkatan persentase nilai produk media pembelajaran komik cerita anak keseluruhan yang awalnya hanya memiliki rata rata 69,3, kemudian meningkat menjadi 80,38. Dalam hal ini, berarti terjadi peningkatan sebesar 19,48 untuk produk media pembelajaran komik cerita anak yang sudah diuji cobakan kepada

siswa kelas III MIMA 25 Gotong Royong Jember. Peningkatan yang terjadi juga menunjukkan bahwa produk media pembelajaran komik cerita anak efektif dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan linguistik terutama dalam hal menulis narasi anak sekolah dasar kelas III.



Gambar 4. 4 Proses Pengerjaan Narasi

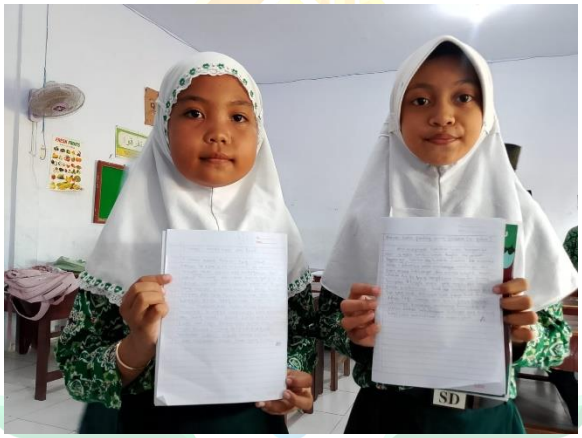
Berdasarkan validasi ketiga ahli (ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran), maka didapat rekapitulasi hasil baik pada tahap 1 dan tahap 2 (setelah revisi adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 10
Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

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

No	Nama Validator	Persentase Validasi	
		Tahap 1	Tahap 2
1	Ahli Media	50%	68,33%
2	Ahli Materi	74%	74%
3	Ahli Pembelajaran	86%	86%
Rata Rata		70%	76,1%

Dari proses uji efektivitas keseluruhan produk yang dilakukan dengan beberapa kali validasi bahwa media komik cerita anak memiliki peningkatan dalam uji validasinya yang mana ini bisa dikatakan bahwa produk media pembelajaran komik cerita anak untuk meningkatkan kecerdasan linguistik dalam menulis narasi siswa telah memperoleh data yang bagus dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Yang memperoleh nilai rata rata akhir dari validasi itu menunjukkan kategori layak yaitu 76,1%.



Gambar 4. 5 Hasil Penulisan Narasi Siswa

Selain itu berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan belajar. Ilustrasi dan alur cerita yang terdapat dalam komik membantu siswa memehami urutan peristiwa sehingga mereka lebih mudah mengembangkan ide menjadi sebuah karangan narasi. Siswa juga lebih aktif bertanya, berdiskusi, serta mampu menyusun cerita dengan struktur yang lebih runtut dibandingkan sebelum menggunakan media komik.

Dengan demikian, media koomik cerita anak yang dikembangkan memenuhi aspek efektif sebegai media pembelajaran karena mampu

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

meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis narasi.

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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah di Revisi

Berdasarkan penjelasan di atas pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media komik cerita anak dilakukan tahapan penelitian dan pengembangan (*Research & Development*/R&D), mulai dari analisis kebutuhan, perancangan produk, hingga uji coba kepada peserta didik. Produk yang dihasilkan berupa media komik cerita anak yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III untuk membantu meningkatkan keterampilan.
2. Media komik cerita anak yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli media yang dilakukan sebanyak dua tahap. Pada validasi tahap pertama diperoleh persentase kelayakan sebesar 70%, kemudian setelah dilakukan revisi sesuai daran validator, hasil validasi tahap kedua meningkat menjadi 76,1%. Terjadi peningkatan sebesar 6,1%, sehingga media komik cerita anak dinyatakan layak digunakna sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III MIMA 25 Gotong Royong Jember.
3. Media komik cerita anak yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi kelas III MIMA 25 Gotong Royong Jember. Hal ini ditunjukkan dari hasil nilai *pre test* sebesar 60,9,

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

sedangkan nilai rata rata post test sebesar 80,38, sehingga terjadi peningkatan sebesar 19,48 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik cerita anak mampu membantu siswa memahami materi, mengembangkan ide cerita, serta meningkatkan keterampilan menulis narasi.

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

Berdasarkan hasil pengembangan produk ini, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

1. Bagi Siswa

   Bagi siswa, hendaknya produk media ini mebuat anak lebih antusias dan lebih bersemangat lagi dalam belajar sehingga kecerdasan linguistik menulis narasi dapat berkembang secara optimal.

2. Bagi Sekolah

   Bagi sekolah, hendaknya terus memberikan rangsangan yang dapat meningkatkan kecerdasan lingusitik menulis narasi siswa yang mana akan menguntungkan sekali bagi guru yang berhasil membina untuk menulis siswa yang sekarang ini banyak sekali lomba menulis cerpen untuk tingkatan SD/MI agar bisa menjadikan siswa yang unggul dan berprestasi.

3. Bagi Kampus

   Bagi perguruan tinggi, hendaknya memberikan dukungan kepada mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif melalui kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Selain itu, perguruan tinggi diharapkan dapat memfasilitasi mahasiswa dengan sarana,

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

pelatihan, serta bimbingan yang memadai agar mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang berkualitas, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di sekolah.

4. Bagi Penulis

Bagi penulis, hendaknya hasil produk media ini dikembangkan lagi sesuai dengan kecerdasan kecerdasan yang ada sehingga kecerdasan anak yang berkemabng tidak hanya kecerdasan linguistik menulis narasi saja tetapi anak juga dapat mengembangkan aspek perkembangan lainnya.

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

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sa'dun, Instrumen Pembelajaran (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).

Akramunnisa. Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Bahsa Indonesia Kelas V di SD Neg. Mannuruki. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makasar.

Amalia, Afrida. "Pengaruh Media Komik Cerita Anak Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Kelas IV MI Al-Wathoniyah 02 Brebes" (Skripsi, UIN Walisongo Semarang, 2020), 10.

Apriliani and Radia, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar," 47. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492",

Arsya, Azhar, "Media Pembelajaran", (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 40.

Astriani, Siska Ana. "Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran', Universitas Nurul Jadid, 2018, 1–13.

BABII and Tinjauan Pustaka, ', (3) ;(4), 5) (6)', 2018, 12–38.",

Daryanto, Media Pembelajaran, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), h. 126

Dr. Sukiman, M.Pd., "Pengembangan Media Pembelajaran" (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), iv. https://lib.unnes.ac.id/24193/1/1401412041.pdf",

Hayes.C , H. Hardian, andiT. Sumekar, "Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda", Jurnal Kedokteran Diponegoro, 6.2 (2017), 402–16.

Ihsana El Khuluqo, "Belajar dan Pembelajaran", (Yogyakarta : Pustaka Belajar,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

2017), 154.

Jennah, Rodhatul. 2009. Media Pembelajaran. Banarmasin. Antasari Press. Hlm 18.

Lestasi, Eka Puji. Guru Bahasa Indonesia, wawancara pribadi, di MIMA 25 GOTONG ROYONG, 25 Maret 2024

Marviani, Yuadni Dwi. “skripsi, 2014/2015”.

Miftah. H,”Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”, Jurnal Kwangsan, 1.2(2019), 95.

Musfiqon, Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran (Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher, 2012), h.28

Ningtyas, Rizki Wahyu dan Bambang Suteng Sulasmono, “Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Belajar di Sekolah Dasar”, Edukati Jurnal Pendidikan, Vol.2 No.1 (April 2020): 24, https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77",

Nurdyansyah, Media Pembelajaran Inovatif, 48.

Nurfadhilah, Septy dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tanggerang, Media Pembelajaran (Jawa Barat: CV Jejak, 2021), 8-9.

Nurgiyantoro, Burhan, “Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak”, (Yogyakarta: Gadjah mada university press, 2013), h. 409-411.

Observasi, MIMA 25 Gotong Royong Jember, 25 Maret 2024.

Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Jember: IAIN Jember, 2020), 68",

Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq 2021’, Buku, 2021.

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

Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah", (Jember : IAIN Jember Press, 2021),45."

Pedoman Penulisan Karya Tulis ilmiah", (Jember : IAIN Jember Press, 2021), 45

Typoonline, "Arti Kata - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)," Media *Revolution Group, last modified* 2016, https://typoonline.com/kbbi/pengembangan.

Qoriah, Nita Nuri, dkk. "Upaya Meningkatan Keterampilan Menulis Narasi Melalui Media Komik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar", Didaktika Dwija Indria, 5.6 (2017)

Situmorang. 2018. Meningkatkan Kemampuan Menulis Berita Menggunakan Teknik *Guiding Questions. Journal of Education Action Research.*

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, (Bandung, Alfabeta, 2008), hal. 326",

Sugiyono, Metode Penelitian Dan Pengembangan (Alfabeta, Bandung, 2015), 2-3",

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2018), 198-199.

Sugiyono, Metode Penelitian & Pengembangan *Research and Development.* (Bandung: Alfabeta, 2019), h.156.

U.A.Wati, "Hakikat, Fungsi, Manfaat Media Dan Sumber Belajar", Media Dan Sumber Belajar SD, 2019.

Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional.

Usman, Moh User, Menjadi Guru Profesional (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019).

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

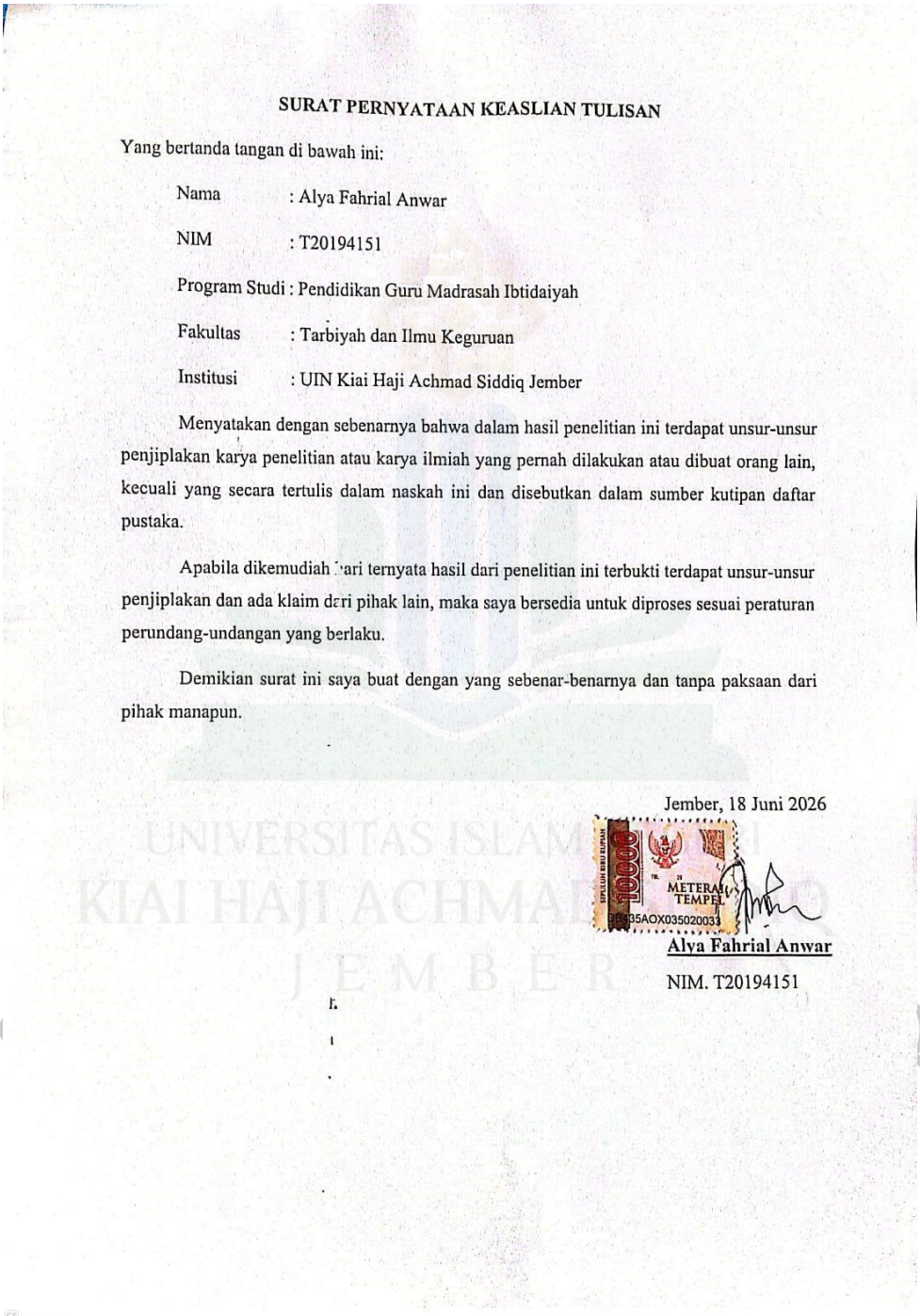
Usriyah, Lailatul. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Adab, 2021.

Wijaya, Julius anino, ”Pengembangan Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Membaca Kelas V”, skripsi tidak diterbitkan Yogyakarta.

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

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alya Fahrial Anwar

NIM : T20194151

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil dari penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

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

Jember, 18 Juni 2026

Alya Fahrial Anwar

NIM. T20194151

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 2 Dokumentasi Penelitian



SUASANA DALAM KELAS 3 MIMA 25 GOTONG ROYONG JEMBER



FOTO DENGAN KEPALA SEKOLAH



FOTO DENGAN GURU KELAS 3

Lampiran 3 Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Tujuan Penelitian
Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma`Arif 25 Gotong Royong Jember Tahun Pelajaran 2024/2025	1. Media komik cerita 2. Keterampilan menulis narasi	1. Produk media pembelajaran komik cerita 2. Meningkatkan keterampilan menulis narasi	1. Desain media komik cerita anak untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III MIMA 25 Gotong Royong Jember 2. Menfaat pembelajaran menggunakan media komik cerita anak 3. Menganalisis hasil belajar siswa	1. Validasi ahli : validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli pembelajaran 2. Uji coba kepada siswa kelas III MIMA 25 Gotong Royong Jember 3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia	1. Jenis penelitian : Penelitian Pengembangan 2. Prosedur penelitian : ADDIE 3. Subjek penelitian : Siswa kelas III MIMA 25 Gotong Royong Jember 4. Metode pengumpulan data : Observasi, angket, dan validasi ahli 5. Metode analisis: Analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk	1. Menguji validitas media komik cerita anak untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III MIMA 25 Gotong Royong Jember 2. Menguji efektivtias media komik cerita anak untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III

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

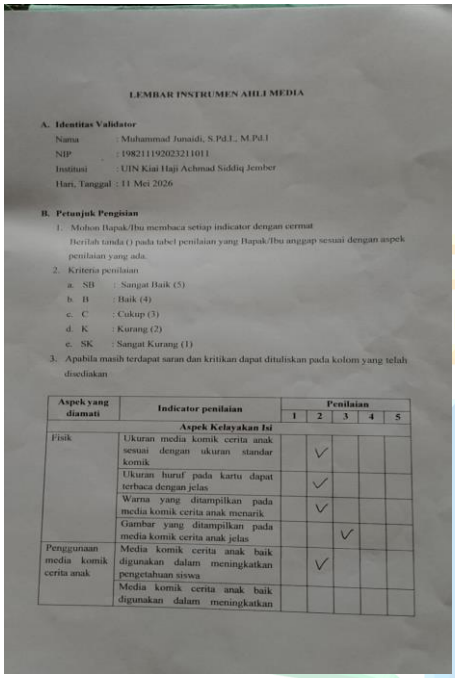
					hasil validasi dan data hasil belajar siswa 6. Uji t : $\frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$	MIMA 25 Gotong Royong Jember

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

Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

- **Tahap Pertama**

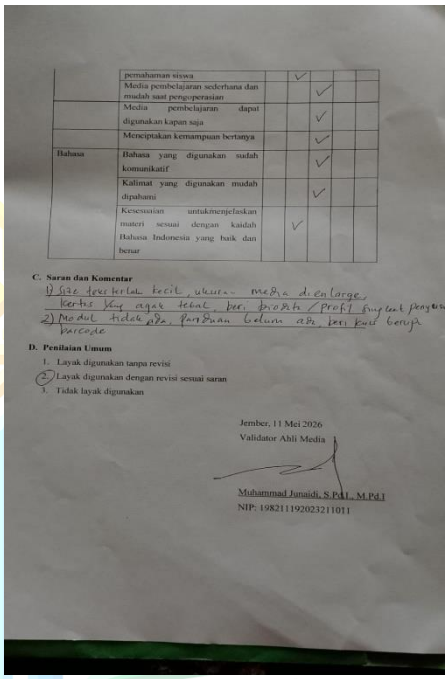


LEMBAR INSTRUMEN AHLI MEDIA

A. Identitas Validator
Nama : Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP : 198211192023211011
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Hari, Tanggal : 11 Mei 2026

B. Petunjuk Pengisian
1. Mohon Bapak/Ibu membaca setiap indicator dengan cermat
Berilah tanda () pada tabel penilaian yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian
a. SB : Sangat Baik (5)
b. B : Baik (4)
c. C : Cukup (3)
d. K : Kurang (2)
e. SK : Sangat Kurang (1)
3. Apabila masih terdapat saran dan kritikan dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan

Aspek yang diamati	Indicator penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Aspek Kelayakan Isi					
Fisik	Ukuran media komik cerita anak sesuai dengan ukuran standar komik		✓			
	Ukuran huruf pada kartu dapat terbaca dengan jelas		✓			
	Warna yang ditampilkan pada media komik cerita anak menarik		✓			
	Gambar yang ditampilkan pada media komik cerita anak jelas			✓		
Penggunaan media komik cerita anak	Media komik cerita anak baik digunakan dalam meningkatkan pengetahuan siswa		✓			
	Media komik cerita anak baik digunakan dalam meningkatkan					



	pemahaman siswa		✓			
	Media pembelajaran sederhana dan mudah saat pengoperasian			✓		
	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja			✓		
	Menciptakan kemampuan bertanya			✓		
Bahasa	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif			✓		
	Kalimat yang digunakan mudah dipahami			✓		
	Kesesuaian untukmenjelaskan materi sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar		✓			

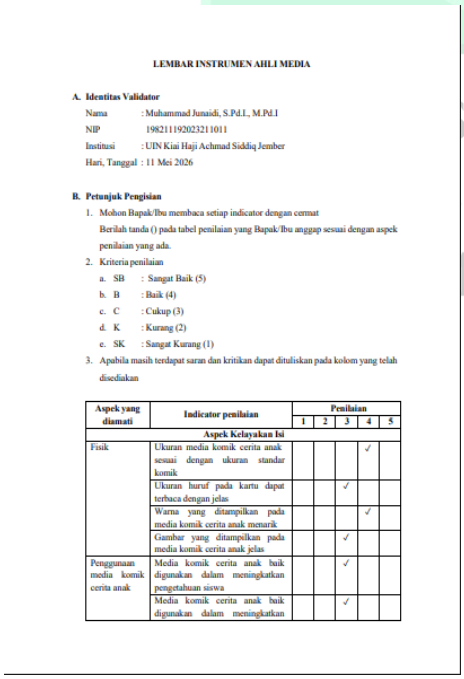
C. Saran dan Komentar
1) Size tesseritak kecil, ukuran media di enlarge, kertas yang agak tebal, ber. profit / profit angkat penyu
2) Modul tidak ada, panduan belum ada, beri kuis berupa barcode

D. Penilaian Umum
1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Jember, 11 Mei 2026
Validator Ahli Media

Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP: 198211192023211011

- **Tahap Kedua**

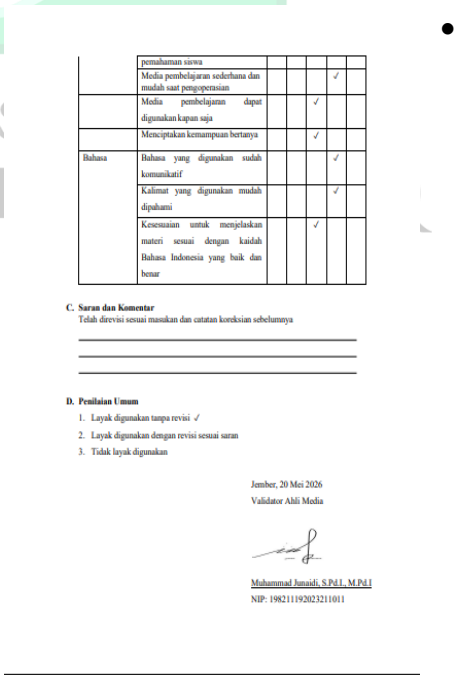


LEMBAR INSTRUMEN AHLI MEDIA

A. Identitas Validator
Nama : Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP 198211192023211011
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Hari, Tanggal : 11 Mei 2026

B. Petunjuk Pengisian
1. Mohon Bapak/Ibu membaca setiap indicator dengan cermat
Berilah tanda () pada tabel penilaian yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian
a. SB : Sangat Baik (5)
b. B : Baik (4)
c. C : Cukup (3)
d. K : Kurang (2)
e. SK : Sangat Kurang (1)
3. Apabila masih terdapat saran dan kritikan dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan

Aspek yang diamati	Indicator penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Aspek Kelayakan Isi					
Fisik	Ukuran media komik cerita anak sesuai dengan ukuran standar komik				✓	
	Ukuran huruf pada kartu dapat terbaca dengan jelas			✓		
	Warna yang ditampilkan pada media komik cerita anak menarik				✓	
	Gambar yang ditampilkan pada media komik cerita anak jelas			✓		
Penggunaan media komik cerita anak	Media komik cerita anak baik digunakan dalam meningkatkan pengetahuan siswa			✓		
	Media komik cerita anak baik digunakan dalam meningkatkan			✓		



	pemahaman siswa				✓	
	Media pembelajaran sederhana dan mudah saat pengoperasian			✓		
	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja			✓		
	Menciptakan kemampuan bertanya			✓		
Bahasa	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif				✓	
	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				✓	
	Kesesuaian untuk menjelaskan materi sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓		

C. Saran dan Komentar
Telah direvisi sesuai masukan dan catatan koreksian sebelumnya

D. Penilaian Umum
1. Layak digunakan tanpa revisi ✓
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

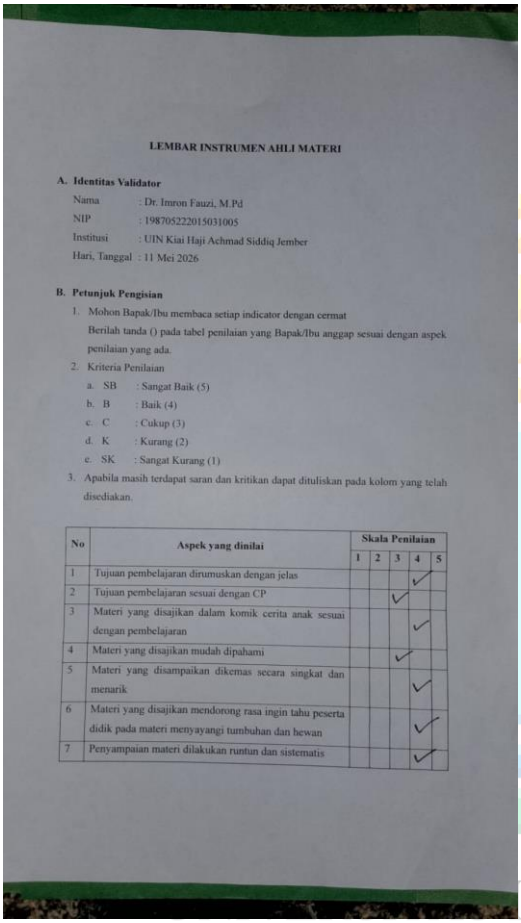
Jember, 20 Mei 2026
Validator Ahli Media

Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP: 198211192023211011

Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

- **Tahap Pertama**



LEMBAR INSTRUMEN AHLI MATERI

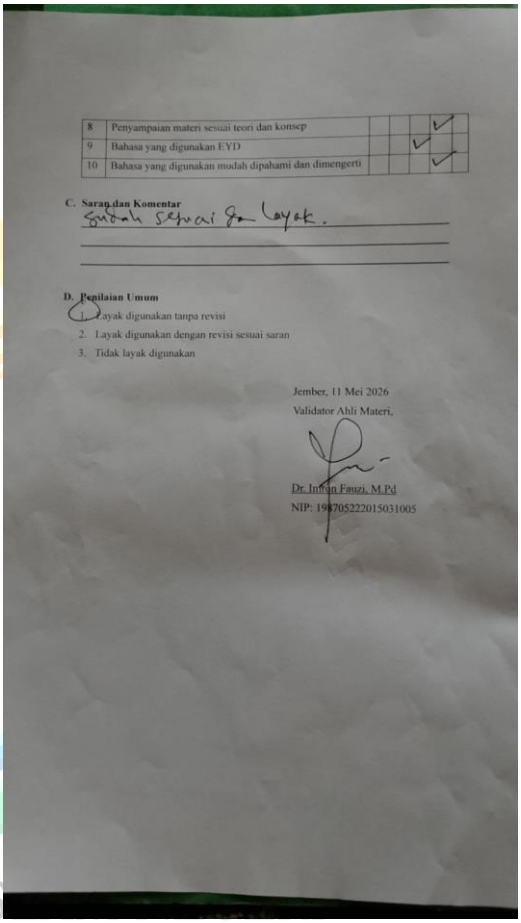
A. Identitas Validator

Nama : Dr. Imron Fauzi, M.Pd
NIP : 198705222015031005
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Hari, Tanggal : 11 Mei 2026

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca setiap indicator dengan cermat
   Berilah tanda () pada tabel penilaian yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria Penilaian
   a. SB : Sangat Baik (5)
   b. B : Baik (4)
   c. C : Cukup (3)
   d. K : Kurang (2)
   e. SK : Sangat Kurang (1)
3. Apabila masih terdapat saran dan kritikan dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas				✓	
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan CP			✓		
3	Materi yang disajikan dalam komik cerita anak sesuai dengan pembelajaran				✓	
4	Materi yang disajikan mudah dipahami			✓		
5	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik				✓	
6	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi menyayangi tumbuhan dan hewan				✓	
7	Penyampaian materi dilakukan runtun dan sistematis				✓	



8	Penyampaian materi sesuai teori dan konsep				✓
9	Bahasa yang digunakan EYD			✓	
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti				✓

C. Saran dan Komentar

Soalnya sesuai dan layak.

D. Penilaian Umum

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Jember, 11 Mei 2026
Validator Ahli Materi,

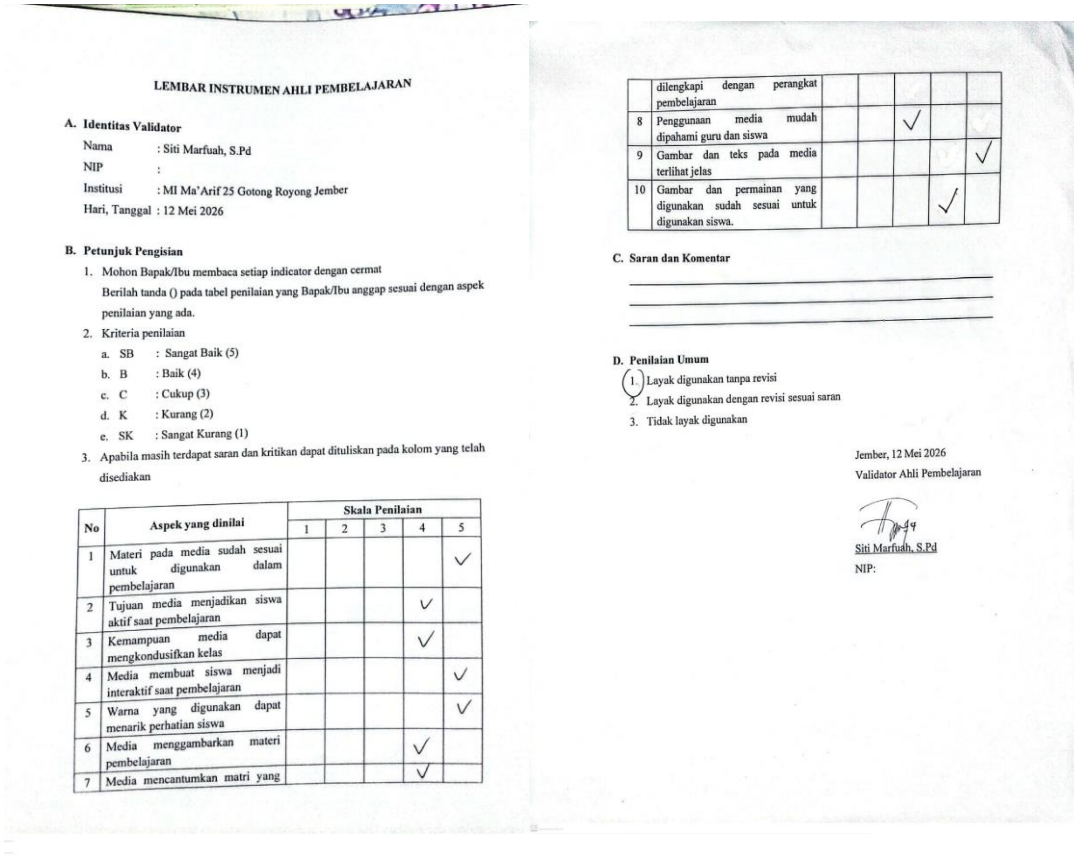
Dr. Imron Fauzi, M.Pd
NIP: 198705222015031005

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6 Angket Validasi Ahli Pembelajaran

ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

- **Tahap Pertama**



LEMBAR INSTRUMEN AHLI PEMBELAJARAN

A. Identitas Validator

Nama : Siti Marfuah, S.Pd
NIP :
Institusi : MI Ma'Arif 25 Gotong Royong Jember
Hari, Tanggal : 12 Mei 2026

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca setiap indicator dengan cermat
   Berilah tanda () pada tabel penilaian yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian
   a. SB : Sangat Baik (5)
   b. B : Baik (4)
   c. C : Cukup (3)
   d. K : Kurang (2)
   e. SK : Sangat Kurang (1)
3. Apabila masih terdapat saran dan kritikan dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi pada media sudah sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran					✓
2	Tujuan media menjadikan siswa aktif saat pembelajaran				✓	
3	Kemampuan media dapat mengkondusifkan kelas				✓	
4	Media membuat siswa menjadi interaktif saat pembelajaran					✓
5	Warna yang digunakan dapat menarik perhatian siswa					✓
6	Media menggambarkan materi pembelajaran				✓	
7	Media mencantumkan matri yang dilengkapi dengan perangkat pembelajaran				✓	
8	Penggunaan media mudah dipahami guru dan siswa			✓		
9	Gambar dan teks pada media terlihat jelas					✓
10	Gambar dan permainan yang digunakan sudah sesuai untuk digunakan siswa.				✓	

C. Saran dan Komentar

D. Penilaian Umum

1. (1.) Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Jember, 12 Mei 2026
Validator Ahli Pembelajaran

Siti Marfuah, S.Pd
NIP:

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

Lampiran 7 Permohonan Ijin Penelitian

PERMOHONAN IJIN PENELITIAN

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-17163/In.20/3.a/PP.009/05/2026
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Mima 25 GOTONG ROYONG
Jatirejo Sabrang ambulu

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

NIM	:	T20194151
Nama	:	ALYA FAHRIAL ANWAR
Semester	:	Semester empat belas
Program Studi	:	PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan media komik cerita anak untuk meningkatkan menulis narasi siswa kelas III Di MIMA 25 GOTONG ROYONG " selama 15 (lima belas) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Eka puji lestari

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 28 Mei 2026
an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

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

Lampiran 8 Jurnal Penelitian

JURNAL PENELITIAN

JURNAL PENELITIAN
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MA`ARIF 25 GOTONG ROYONG JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025

No	WAKTU PELAKSANAAN	DESKRIPSI PENELITIAN	TANDA TANGAN
1.	10 Februari 2025	Penyerahan surat izin penelitian kepada kepala sekolah	
2.	11 Februari 2025	Wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas III	
3.	29 Oktober 2025	Konsultasi Jadwal Pelaksanaan Penelitian	
4.	1 Oktober 2025	Uji coba soal tes kepada kelas III	
5.	2 Oktober 2025	Pertemuan pertama dikelas kontrol III dengan model pembelajaran komik cerita anak	
6.	3 Oktober 2025	Pertemuan kedua dikelas kontrol III dengan model komik cerita anak	
7	7 Oktober 2025	Pertemuan pertama dikelas eksperimen (Pengenalan media komik ke murid kelas III)	
8	9 Oktober 2025	Pertemuan kedua dikelas eksperimen (Penerapan menulis narasi melalui media komik)	
9	11 Oktober 2025	Ují coba posttest kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen	
10	14 Oktober 2025	Permohonan selesai penelitian	

Mengetahui
Kepala sekolah

Eka Puji Lestari, S.Pd

Jember, 26-05-2026
Peneliti

Alya Fahrial Anwar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Lampiran 9 Modul Ajar Tematik Bahasa Indonesia Kelas III

MODUL AJAR TEMATIK BAHASA INDONESIA KELAS III

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Instansi	**: MI Ma'Arif 25 Gotong Royong Jember**
Tahun Penyusunan	**: Tahun 2025**
Jenjang Sekolah	**: Madrasah Ibtida'iyah**
Mata Pelajaran	**: Bahasa Indonesia**
Fase / Kelas	**: B / 3**
Tema	**: 2**
Sub Tema 1	**: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan**
Alokasi Waktu	**: 1 x Pertemuan (3 x 35 Menit)**

B. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan lingkungan
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

C. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.8 Menggali informasi dari teks narasi tentang pengalaman atau peristiwa yang dibaca dan didengar.
- 3.9Mengidentifikasi unsur-unsur cerita sederhana seperti tokoh, latar, dan urutan peristiwa pada teks narasi.
- 3.10 Menentukan kosakata baru dan makna kosakata yang terdapat dalam teks cerita anak.

D. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- Aspek Pengetahuan
  - ✓ Mengidentifikasi unsur-unsur cerita pada media komik cerita anak.
  - ✓ Menentukan tokoh, latar, dan alur cerita pada komik.
  - ✓ Menemukan informasi penting dari cerita yang dibaca.
  - ✓ Menentukan kosakata baru beserta maknanya dalam teks cerita.
  - ✓ Memahami struktur teks narasi sederhana.
- Aspek Keterampilan
  - ✓ Menulis cerita narasi sederhana berdasarkan media komik cerita anak.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

- ✓ Menyusun cerita secara runtut sesuai urutan peristiwa
- ✓ Menggunakan kosakata yang tepat dalam penulisan narasi.
- ✓ Menggunakan huruf kapital dan tanda baca dengan benar.
- ✓ Menyampaikan hasil cerita secara lisan dengan percaya diri.

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media komik cerita anak, peserta didik diharapkan mampu:

- Mengidentifikasi unsur-unsur cerita dalam media komik cerita anak dengan tepat.
- Menentukan tokoh, latar, dan alur cerita berdasarkan isi komik.
- Menemukan informasi penting dari cerita yang dibaca dengan benar.
- Menentukan kosakata baru dan maknanya dalam teks cerita.
- Menulis teks narasi sederhana berdasarkan media komik cerita anak secara runtut dan jelas.
- Menggunakan huruf kapital dan tanda baca dengan tepat dalam penulisan narasi.

Menyampaikan hasil cerita secara lisan dengan percaya diri dan bahasa yang santun.

F. LANGKAH LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama.
- Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- Guru memberikan motivasi dan apersepsi dengan bertanya tentang cerita atau komik yang pernah dibaca peserta didik.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Guru memperkenalkan media komik cerita anak yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. **Kegiatan Mengamati**
   - Peserta didik mengamati media komik cerita anak yang dibagikan guru.
   - Peserta didik membaca isi komik secara mandiri maupun bersama teman kelompok.
2. **Kegiatan Menanya**
   - Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai isi cerita pada komik.
   - Peserta didik bertanya tentang tokoh, latar, maupun alur cerita yang belum dipahami.
3. **Kegiatan Mengumpulkan Informasi**
   - Peserta didik mengidentifikasi unsur-unsur cerita pada komik seperti tokoh, latar, dan urutan peristiwa.
   - Peserta didik menemukan kosakata baru yang terdapat dalam cerita.
   - Guru membimbing peserta didik memahami isi cerita pada komik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

4. Kegiatan Menalar • Peserta didik mendiskusikan isi cerita bersama kelompok. • Peserta didik menyusun urutan cerita berdasarkan gambar pada komik. • Peserta didik mulai menulis teks narasi sederhana berdasarkan cerita pada komik. **5. Kegiatan Mengomunikasikan** • Peserta didik membacakan hasil tulisan narasi di depan kelas.
Kegiatan penutup • Guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. • Guru memberikan penguatan mengenai materi menulis narasi. • Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar rajin membaca dan menulis cerita. • Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran berikutnya. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

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

Lampiran 10 Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



Nama Lengkap	: Alya Fahrial Anwar
NIM	: T20194151
Tempat, Tanggal Lahir	: Jember, 18 September 2001
Alamat	: Dsn Jatirejo, RT/RW. 004/023, Sabrang, Ambulu, Jember
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan	: Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan
Angkatan	: 2019
No. Hp	: 085707287162

Riwayat Pendidikan

1. TK : TK Al-Hidayah
2. SD : MIMA 25 Gotong Rotong
3. MTS : MTS Al-Amien Sabrang
4. MA : MA Al-Ma'arif Wuluhan

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