

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC STRIP* PADA MATERI TEKS
NARASI SISWA KELAS 4 SDN KAPI 2**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi PGSD



OLEH:

ARIKA ROSALINA
NPM: 2114060279

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025**

Skripsi oleh:

ARIKA ROSALINA

NPM: 2114060279

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC STRIP* PADA MATERI
TEKS NARASI SISWA KELAS 4 SDN KAPI 2**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada

Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

PGSD FKIP UN PGRI Kediri

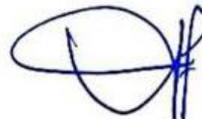
Tanggal: 12 Juli 2025

Pembimbing I,



Kuku Andri Aka, M.Pd.
NIDN. 0713118901

Pembimbing II,



Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si
NIDN. 0721048402

Skripsi oleh:

ARIKA ROSALINA

NPM: 2114060279

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC STRIP* PADA MATERI
TEKS NARASI SISWA KELAS 4 SDN KAPI 2**

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

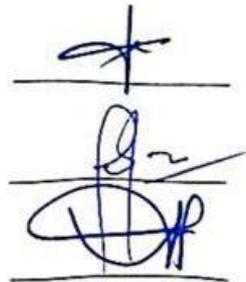
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 15 Juli 2025

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Kukuh Andri Aka, M.Pd.
2. Penguji I : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si



Mengetahui

Dekan FKIP,



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Arika Rosalina
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/ 22 Juni 2002
NPM : 2114060279
Fakultas : FKIP
Program Studi : S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atas pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah itu dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri

Yang Menyatakan,



ARIKA ROSALINA
NPM : 2114060279

MOTTO

“ Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”.

(QS. Al-Insyirah : 5-6)

“ Orang lain gak akan paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *succes storiesnya*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun ga ada yang tepuk tangan, kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini”.

PERSEMBAHAN

Pertama saya ucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat berupa kesehatan, kekuatan, dan inspirasi yang sangat banyak dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Kupersembkan Karya Ini Untuk :

1. Kedua Orang tua Tercinta dan Terimakasih Bapak Suwanan tercinta (Alm) Yang sudah meninggal belum sempat saya berikan kebahagiaan rasa bangga, belum melihat anak kesayangannya menyelesaikan pendidikan terakhir dan tidak bisa menemani sampai wisuda dan untuk Ibu samiah terimakasih atas tak henti hentinya mendoakanku, memberiku semangat dan dukungan buatku untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada saudara kandung saya tercinta, Hasan Samsodin & Yulita Wulandari terimakasih banyak atas dukungannya secara moril maupun materil, dan yang selalu memberikan dorongan dan motivasi hingga bisa ke tahap saat ini.
3. Pembimbingku Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd dan Ibu Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si terimakasih yang sebesar-besarnya atas bimbingannya yang tidak pernah letih memberikan arahan dan motivasi dengan penuh kesabaran.
4. Kepada teman-temanku yang tak kalah penting kehadirannya, Laila Nafidatur R & Fitri Ailsa. Terimakasih telah mendengar keluh kesah penulis, berkontribusi dalam penulisan skripsi ini, memberikan dukungan, semangat, dan tenaga. Terimakasih telah menjadi bagian dalam perjalanan penyusunan skripsi ini.
5. Untuk seseorang yang belum bisa kutulis dengan jelas namanya disini. Terimakasih sudah menjadi salah satu sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu bentuk penulis dalam memantaskan diri. Meskipun saat ini penulis tidak tahu keberadaanmu entah di bumi bagian mana dan menggenggam tangan siapa. Seperti kata Bj Habibie “Kalau memang dia dilahirkan untuk saya, kamu jungkir balik pun saya yang dapat”.
7. Last but not least. Terimakasih untuk Arika Rosalina, diri saya sendiri yang telah bekerja keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun

proses penyusunan Karya Tulis Ilmiah (KTI) ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

PRAKATA

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala cinta dan rahmat-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIK STIP* PADA MATERI TEKS NARASI SISWA KELAS 4 SDN KAPI 2.”**, tanpa banyak hambatan yang berarti. Dalam penulisan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu kami tak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku dosen pembimbing I, serta Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing dengan sabar dan sekaligus banyak memberi masukan positif bagi saya.
5. Moh.Arif Nurdiansyah, S.Pd, M.Pd., selaku kepala sekolah SD Negeri Kapi 2 Tahun Ajaran 2024/2025
6. Bapak dan Ibu tercinta yang menjadi motivator terbesar dalam menyelesaikan pendidikan ini.
7. Serta semua pihak yang membantu dalam penyusunan Skripsi ini.

ABSTRAK

Arika Rosalina : Pengembangan Media *E-Comic Strip* Pada Materi Teks Narasi Siswa Kelas IV SDN Kapi 2.

Kata Kunci : Pengembangan, Media *E-Comic*, Materi Teks Narasi

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi media pembelajaran, rendahnya minat baca, dan metode pembelajaran yang kurang efektif di kelas IV SDN Kapi 2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media e-comic strip dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa, dengan sasaran utama siswa kelas IV sebagai pengguna media serta media e-comic strip sebagai inovasi pembelajaran.

Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, meliputi tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan, validasi, implementasi, serta evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Kapi 2. Instrumen penelitian terdiri dari angket validasi, angket respon, serta tes hasil belajar untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media e-comic strip yang dikembangkan

Hasil penelitian menunjukkan media e-comic strip sangat valid dengan skor validasi ahli materi sebesar 93% dan ahli media 87%. Kepraktisan media juga sangat tinggi dibuktikan oleh respon guru sebesar 98% dan siswa pada uji kelompok kecil sebesar 98%, sedangkan pada uji kelompok besar mendapatkan sebesar 96%. Efektivitas media terlihat dari 85% siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal Tujuan Pembelajaran (KKTP) setelah penggunaan. Kesimpulannya, media e-comic strip terbukti valid, praktis, dan efektif, serta dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman teks narasi siswa kelas IV SDN Kapi 2.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Pengembangan.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Defenisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Media Pembelajaran.....	7
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	7
2. Karakteristik Media Pembelajaran.....	9
3. Jenis Media Pembelajaran.....	10
B. Media E-Comic Strip.....	11
1. Pengertian E-Comic Strip.....	11
2. Karakteristik <i>E-Comic Strip</i>	12
3. Struktur Komik.....	13
4. Komponen Komik.....	14
5. Kelebihan dan Kekurangan Media Komic.....	15
6. Teks Narasi.....	17

BAB III METODE PENGEMBANGAN	25
A. Model Pengembangan	25
B. Prosedur Pengembangan	26
C. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian	29
D. Uji coba produk	30
E. Validasi Produk	31
F. Instrumen Pengumpulan Data	32
G. Validasi instrumen	33
H. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Data Produk Hasil Pengembangan	40
B. Pembahasan	57
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	61
A. Kesimpulan	61
B. Implikasi	62
C. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3.1 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	33
Tabel 3.2 Instrumen Angket Validasi Ahli Media	34
Tabel 3.3 Instrumen Respon Guru	35
Tabel 3.4 Instrumen Respon Siswa	35
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal Evaluasi	36
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Produk	37
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan Produk	38
Tabel 3.8 Kriteria Keefektifan Produk	38
Tabel 4.1 Rancangan Awal Media E-Comic Strip	43
Tabel 4.2 Rancangan Akhir Media E-Comic strip	44
Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Ahli Materi	46
Tabel 4.4 Saran Revisi Ahli Materi	47
Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Media	48
Tabel 4.6 Data Hasil Revisi Ahli Media	49
Tabel 4.7 Hasil Respon Pada Uji Kelompok Kecil	51
Tabel 4.8 Data Hasil Nilai Evaluasi Kelompok Kecil	52
Tabel 4.9 Hasil Respon Guru	53
Tabel 4.10 Revisi Respon Guru	53
Tabel 4.11 Hasil Respon Pada Uji kelompok Besar	55
Tabel 4.12 Data Hasil Nilai Evaluasi Kelompok Kecil	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir	25
Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE_	26
Gambar 3.2 Contoh Design comic strip	28

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar sangat berperan dalam mengasah kemampuan berbahasa siswa, termasuk kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Bahasa Indonesia, sebagai bahasa nasional yang menyatukan bangsa, berfungsi tidak hanya sebagai media komunikasi yang efektif di sekolah, tetapi juga dalam kehidupan bermasyarakat, dan sebagai sarana untuk mengembangkan intelektual, emosional, dan sosial siswa. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diajarkan untuk menggunakan bahasa secara tepat dan efektif, sehingga dapat menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan dengan baik. Selain itu, pembelajaran ini juga membantu siswa mengenal karya sastra dan budaya bangsa, yang dapat memperluas wawasan dan membentuk kepribadian yang baik. Namun, dalam praktiknya, masih terdapat kesulitan yang dialami siswa, seperti kesulitan dalam membaca, membedakan huruf, dan memahami tanda baca, yang mempengaruhi pemahaman teks. Sehingga, penggunaan metode dan media yang inovatif serta kreatif sangat penting agar siswa bisa mengembangkan keempat kemampuan berbahasa dengan baik. Sehingga tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD dapat tercapai secara optimal dan siswa mampu berkomunikasi dengan lancar. Salah satu materi penting dalam pembelajar Bahasa Indonesia di SD yaitu teks narasi

Bahasa Indonesia harus diberikan sejak jenjang Sekolah Dasar agar siswa dapat mengembangkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh. Peran pendidik sangat krusial dalam mengarahkan siswa agar siswa mampu menggunakan Bahasa Indonesia dengan benar dan sesuai aturan. Jika minat dan kemampuan berbahasa Indonesia siswa tidak dikembangkan sejak dini, maka akan berdampak pada rendahnya keterampilan berbahasa yang berujung pada kesulitan dalam memahami pelajaran dan berkomunikasi secara efektif. Menurut Santosa & Rahmawati (2023), teks narasi adalah jenis teks yang bertujuan untuk menceritakan suatu peristiwa atau pengalaman secara berurutan dan menarik

agar pembaca atau pendengar dapat memahami isi cerita dengan jelas. Teks narasi tidak hanya berperan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa. Oleh karena itu pengajaran teks narasi perlu diperhatikan khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di tingkat Sekolah Dasar.

Teks narasi adalah cerita yang disusun mengikuti urutan waktu tertentu sehingga gambaran ceritanya menjadi jelas bagi pembaca. Menurut Keraf (dalam Pratama et al., 2021) teks narasi merupakan teks yang berbentuk cerita yang menyoroti perbuatan yang dihubungkan dengan suatu peristiwa yang terjadi dalam satu waktu. Narasi juga disebut sebagai suatu bentuk cerita yang berusaha menjelaskan kepada pembaca mengenai suatu kejadian yang sudah terjadi.

Hasil angket penilaian kebutuhan siswa kelas IV SDN Kapi 2 sebanyak 25 siswa menunjukkan peserta didik yang memerlukan media untuk pembelajaran dengan bantuan *e-comic strip* yaitu sebanyak 23 siswa, siswa yang merasa tidak memerlukan media dengan bantuan *e-comic strip* yaitu sebanyak 2 siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara bersama wali kelas IV SD Negeri Kapi 2 pada tanggal 13 Mei 2024 yang mengungkapkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami teks narasi masih berada pada tingkat yang rendah. Hasil nilai ulangan harian siswa juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah batas ketuntasan, yang mencerminkan rendahnya pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan nilai yang belum berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan pembelajaran (KKTP) secara merata, khususnya dalam aspek pemahaman bacaan. Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sebagai tenaga pendidik kita perlu menciptakan proses pembelajaran yang efektif serta inovatif agar peserta didik mampu mengikuti proses pembelajaran secara tepat.

Berdasarkan hasil angket penelitian di atas ditemukan, bahan ajar yang cocok dengan kebutuhan siswa SD Negeri Kapi 2 yaitu bahan ajar berupa *e-comic strip*. Bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan yaitu terdapat gambar

yang menarik bagi siswa sesuai dengan penelitian angket media ajar *e-comic strip* ini.

Peserta didik dapat membaca dan meningkatkan pemahaman dengan cara visualisasi penuh warna. Melalui *e-comic* peserta didik mudah memahami penerjemah cerita sehingga merasa dihadapkan dengan kejadian nyata, serta dapat lama dalam mengingat Yusina & Prasetya (2022). Sedangkan untuk lebih khususnya lagi menurut Hermansyah dkk. (2023), komik strip merupakan gambar atau rangkaian gambar yang dapat membentuk sebuah cerita. Gambar dibuat dengan warna, animasi, dan pemilihan kata yang menarik. Biasanya *comic strip* terdiri dari sekitar tiga hingga empat panel. Penyajian cerita bisa berupa humor maupun kisah serius yang menarik untuk diikuti pada setiap bagiannya hingga keseluruhan cerita selesai. Peneliti memilih media *e-comic strip* karena dapat dinikmati dengan mudah tanpa perlu membaca teks yang panjang.

Beberapa penelitian juga pernah dilakukan dengan menggunakan komik berbasis Android yang dilakukan salah satunya oleh Sukmanasa dkk (2017). Memodifikasi gaya media komik dengan unsur digital berbasis *e-comic strip* agar bias menyampaikan pesan pembelajaran menjadi alternatif pengembangan media pembelajaran yang diharapkan menjadi sebuah media pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa mempunyai minat membaca yang tinggi dan memiliki keterampilan membaca yang baik. Hasil penelitian menunjukkan adanya ketertarikan minat belajar siswa dengan penggunaan media komik digital materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD. Media pembelajaran yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, validasi ahli media, validasi dan hasil ujicoba oleh guru serta tanggapan siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik digital dapat dikembangkan dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Laksmi & Suniasih (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA”, hasil pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis Problem Based Learning layak

dikembangkan berdasarkan hasil validasi dari para ahli. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Andriani dkk (2023) dengan judul “ Pengembangan Media Komik Strip Elektronik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi”, hasil pengembangan media menunjukkan kategori layak dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V.

Dari kajian teori dan dari permasalahan-permasalahan yang ada, temuan ini memperkuat keyakinan peneliti untuk menerapkan media *e-comic strip* pada materi teks narasi peserta didik kelas IV di SD Negeri Kapi 2 Tahun pelajaran 2024/2025

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi membuat siswa merasa bosan dalam belajar.
2. Rendahnya minat baca peserta didik.
3. Kurangnya rasa ingin tahu peserta didik.
4. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang efektif

C. Pembatasan Masalah

Diantaranya terdapat banyak permasalahan yang ditemukan, peneliti memutuskan untuk fokus pembahasan. Langkah ini dilakukan agar pembahasan lebih terarah dan berfokus pada satu tujuan utama yang ingin peneliti kemukaan sehingga pembahasan yang akan disampaikan tidak melebar jauh. Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi pengembangan media *e-comic strip* untuk minat baca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia CP peserta didik mampu memahami pesan informasi mengenai kehidupan sehari-hari teks narasi dalam bentuk cetak atau elektronik di kelas IV SDN Kapi 2 Tahun Pelajaran 2024/2025.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media *e-comic strip* pada materi teks narasi siswa kelas IV SDN Kapi 2?
2. Bagaimana kepraktisan media *e-comic strip* pada materi teks narasi siswa kelas IV SDN Kapi 2?
3. Bagaimana keefektifan media *e-comic strip* pada materi teks narasi kelas IV SDN Kapi 2?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditentukan tujuan pengembangan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *e-comic strip* pada materi teks narasi siswa kelas IV SDN Kapi 2
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *e-comic strip* pada materi teks narasi siswa kelas IV SDN Kapi 2
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *e-comic strip* pada materi teks narasi siswa kelas IV SDN Kapi 2

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharap dapat dijadikan referensi atau wawasan tambahan dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat berguna dalam proses pembelajaran teks narasi di SDN Kapi

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu memperoleh pengetahuan baru terhadap kebutuhan dan kesesuaian suatu media bagi siswa dan dapat mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman siswa.

G. Defenisi Operasional

Media *e-comic strip* adalah bahan ajar berbasis digital yang berbentuk komik strip elektronik, yang berisi rangkaian gambar dan teks narasi singkat, disusun secara berurutan untuk membentuk sebuah cerita utuh sesuai dengan struktur teks narasi (orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda). Media ini dirancang khusus untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi di kelas IV SDN Kapi 2. *E-comic strip* yang dikembangkan dapat diakses melalui perangkat elektronik (laptop, elektronik, komputer, tablet, atau smartphone).

Dalam penelitian ini, pengembangan media *e-comic strip* dioperasionalkan sebagai proses pembuatan dan validasi bahan ajar digital berupa *e-comic strip* elektronik. Keberhasilan media ini diukur melalui tiga indikator utama yaitu ;

1. Kevalidan : tingkat kesesuaian isi, tampilan, dan kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru
2. Kepraktisan : kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa dalam poses pembelajaran, yang diukur melalui angket respon pengguna
3. Keefektifan : dampak penggunaan media terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa, yang diukur melalui hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan media.

Dengan demikian, dalam penelitian ini, media *e-comic strip* dinyatakan berhasil apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif .

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D. R. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Comic pada Materi Sistem Respirasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA.
- Ambarsari, R. Y., Santoso, A. B., Asfuri, N. B., & Nurjihah, I. (2023). Analisis kemampuan menulis teks narasi kelas III SD Negeri Ngarum 3 Kecamatan Ngrampal Kabupaten Sragen. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(1), 50-59.
- Agustira, Shinta, and Rina Rahmi. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD." *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah 4.1* (2022): 72-80.
- Aeni, WA, & Yusupa, A. (2018). Model media pembelajaran e-komik SMA. Kwangsan: *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6 (1), 43-59.
- Anjani, P. N. N. (2024). *Kemampuan Membaca Puisi Menggunakan Media Komik Strip Pada Siswa Kelas III SDN 1 Jenangan Ponorogo (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO)*.
- Annisabrina, I. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK STRIP DIGITAL UNTUK Mendukung Pembelajaran Diferensiasi Di Kelas IV SD (Doctoral dissertation, Universitas Jambi)*.
- Aprilia, H. M., Aka, K. A., & Permana, E. P. (2021, December). Media komik berbasis kearifan lokal Kelud untuk materi IPS siswa Sekolah Dasar. *In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 4, No. 1, pp. 304-309)*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. Halaqa: *Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Chandra, C., Mayarnimar, M., & Habibi, M. (2018). Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan Menggunakan Model VARK untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1).
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*(4th ed.). Sage Publications.
- Cahyani, A., Dewi, N. K., & Setiawan, H. (2021). Analisis Kesalahan Berbahasa Tulis Pada Teks Narasi Siswa Kelas V SDN 13 Manggelewa Kabupaten Dompu. *Pendagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 41-49.
- Febriyanti, D. D., Parmiti, D. P., & Sudarma, I. K. (2021). Media Komik Strip pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(1), 29-37.
- Fortinasari, P. B., & Malasari, S. (2023). Komik Digital Dalam Mengenalkan Karakter Kebangsaan di Tingkat Sekolah Dasar. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 750-764.

- Fatonah, K., & Wiradharma, G. (2018). Pemetaan Genre Teks Bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 (Revisi) Jenjang SMA.
- Ghazalah, K. N. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK STRIP ELEKTRONIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN TEKS NARASI*. *Joyful Learning Journal*, 12(1), 42-47
- Gunadi, R.P., Zulaikha, Z., Nugraha, F.R., & Aeni, A.N. (2023). *Pengembangan Komik Ecopet (E-Komik Calon Pemimpin Teladan) Sebagai Media Pengenalan Politik Islam Kepada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. *Yayasan*, 7 (2), 457-469.
- Hermansyah, Syamsul, Haula Wahdania, and Nur Wahyuni. *Pengembangan Media Comic Strip untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa*. Universitas Negeri Makassar, 2023.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Hasanah, N., L. B. Mirnawati, and D. A. Putra. "Peningkatan Literasi Tulis Dan Baca Siswa Kelas III MI Melalui Penerapan CTL." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 12.1 (2022): 23-32.
- Hapsari, S. N. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Menulis Narasi. 2(2). 151-170.
- Ismail, M. N., & Alexandro, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Di Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 12(1), 37-46.
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154-162.
- Julizawati, L. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA SMPN 40 PEKANBARU* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Krismanto, W., & Halik, A. (2015). Meningkatkan kemampuan membaca pemahaman Melalui metode survey, question, read, recite, review (SQ3R) pada Siswa Kelas IV SD Negeri 46 Parepare. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 5(3), 234-242.
- Keraf, G. (2008). *Narasi dan Argumentasi: Komposisi Lanjutan II*. Gramedia Pustaka Utama.
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56-64.

- Mulyati, L. (2018). Penggunaan media komik strip dalam meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot di SMK Negeri 1 Sumedang. *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2(2), 187-194.
- Muqsith, M. K. A., Hamid, A., Salehuddin, M., & Wahyudi, W. E. (2021). Pengembangan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Alternatif Tema Analisis Sunah dan Hadis. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 7(1), 95-106.
- Musfiqon. (2012). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pritandhari, M. (2016). Penerapan komik strip sebagai media pembelajaran mata kuliah manajemen keuangan mahasiswa universitas Muhammadiyah metro. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 4(2).
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19-32.
- Putri, A., Rambe, R. N., Nuraini, I., Lilis, L., Lubis, P. R., & Wirdayani, R. (2023). Upaya peningkatan keterampilan membaca di kelas tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 51-62.
- Pribadi, R. A., Nurhasanah, A., & Syahrial, M. A. (2021). Penggunaan media pembelajaran sebagai upaya menciptakan pembelajaran aktif di kelas. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 514-522.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media pembelajaran
- Pedro, L. F. M. G., Barbosa, C. M. M. de O., & Santos, C. M. das N. (2018). A critical review of mobile learning integration in formal educational contexts. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1).
- Pratama, Shakti Abdillah, Herni Fitriani, and Fisnia Pratami. "Pengembangan Lkpd Menulis Teks Narasi Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Komerling Di Smp." *Seulas Pinang: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra 3.1* (2021): 44-52.
- Pritandhari, M. (2016). Penerapan komik strip sebagai media pembelajaran mata kuliah manajemen keuangan mahasiswa universitas Muhammadiyah metro. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi (e-Journal)*, 4(2).
- Rusmilawati, (2020), Narasi Literasi, : Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khususnya-Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,

Pendidikan Dasar, dan pendidikan Menengah-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada siswa kelas I SDN Bajayu Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasi*, 2(2), 127-137
- Rama, A. (2021). Penerapan Media Komik Strip Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngasem
- Rohaeni, S. (2020). pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model ADDIE pada anak usia dini. *Instruksional*, 1(2), 122-130.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171-185.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan media ajar lubang hitam menggunakan model pengembangan addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112-119.
- Satria, R. (2023). Pentingnya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran tatap muka. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6), 45–52.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami media untuk efektifitas pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111-123.
- Wijayanti, D. A., Rahmawati, I., Ningrum, W., Utomo, A. P. Y., & Sabbardi, M. (2023). Analisis Frasa Teks Narasi pada Buku Pembelajaran IPS Kelas 8 Kurikulum Merdeka. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 2(2), 15-29.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Shofiah, T., & Ulfiah, Z. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749-756.
- Yusiana, Ulfa. "Pengembangan media e-comic terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS." *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS 2.1* (2022): 23-33.
- Yuliandari, S. (2020). pengembangan media komik strip sebagai media pembelajaran bermuatan nilai-nilai karakter bagi siswa kelas rendah sekolah dasar. *Inovtech*, 2(01).
- Zainurrahman. (2013). *Judul buku atau artikel tentang teks naratif*. Halaman 38-41.