

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATERI
WAWANCARA SISWA KELAS V SD NEGERI PAGUNG 2**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

Reza Amanda Harum

NPM : 2114060227

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

REZA AMANDA HARUM
NPM: 2114060227

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
PADA MATERI WAWANCARA SISWA KELAS V SD
NEGERI PAGUNG 2**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

Dosen Pembimbing I



Rian Damariswara M.Pd
NIDN. 0728129001

Dosen Pembimbing II



Drs. Agus Budianto, M.Pd
NIDN. 0022086508

LEMBAR PENGESAHAN

skripsi oleh:

Reza Amanda Harum

NPM: 2114060227

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATERI
WAWANCARA SISWA KELAS V SD NEGERI PAGUNG 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
UN PGRI Kediri

Tanggal: 14 Juli 2025

dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia penguji:

1. Ketua : Rian Damariswara, M.Pd.
2. Penguji I : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
3. Penguji II : Drs. Agus Budianto, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Reza Amanda Harum

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/ Tgl. Lahir : Tulungagung, 19 Desember 2002

NPM : 2114060227

Fak/Jur/Prodi : FKIP/ 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-karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 14 Juli 2025

Yang menyatakan,

A yellow rectangular meter stamp with a scalloped edge. It features a small logo on the left, the word 'METERAI' in the center, and a serial number '409E4AMX411738020' at the bottom. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Reza Amanda Harum

NPM. 2114060227

MOTTO

"Be the change you wish to see in the world,"

(Mahatma Gandhi)

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia.

(Baskara Putra_Hindia)

“Tetapi boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu.”

(Al-Baqarah 216)

“Saat terasa berat-beratnya, kutahu kau pun berjuang juga. Hadapi semuanya langsung dimuka, apapun yang terjadi tidak apa.”

(Baskara Putra_Hindia)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Dengan segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia peneliti ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Kedua orangtua peneliti, Bapak Harsono & Ibu Uminatun. Yang selalu mendukung dan mendo'akan peneliti setiap hari sehingga skripsi ini terselesaikan.
2. Kakak saya Elvira H.P., dan adek saya Sonia Harum, yang selalu memberikan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Rian Damariswara, M.Pd. dan Bapak Drs. Agus Budianto, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan mengarahkan peneliti agar bisa menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman satu bimbingan saya yang saling memberikan semangat.
5. Teman satu kost peneliti yang saling menemani dan menghibur keseharian di kota ini.
6. Seluruh dosen PGSD yang telah menuntun dan memberikan ilmu kepada peneliti.
7. Sahabat – sahabat peneliti yaitu “Aress”, “Egi”, “Erva”, “Linn” yang menyemangati dan menghibur peneliti dalam menghadapi kesulitan serta tantangan hidup untuk tetap fokus pengerjaan skripsi.
8. Teman satu angkatan PGSD yang selalu bertukar informasi sehingga perkuliahan berjalan dengan lancar. Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri, karena telah bertahan dan bekerja keras sejauh ini.

ABSTRAK

Reza Amanda Harum, 2114060227 PGSD: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Wawancara Siswa Kelas V SD Negeri Pagung 2. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024

Kata kunci: media pembelajaran komik, materi Wawancara.

Latarbelakang dari skripsi ini adalah hasil observasi, wawancara dan penyebaran need assessment yang dilaksanakan oleh peneliti kepada guru dan siswa kelas V SDN Pagung 2. Proses pembelajaran pada materi wawancara mata pelajaran Bahasa Indonesia ditemukan beberapa permasalahan.

Permasalahan yang terjadi selama pembelajaran yaitu kurangnya pemahaman siswa mengenai materi wawancara, sehingga pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa kurang maksimal. Penyebab dari permasalahan tersebut ialah pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan hanya berfokus pada LKS, selain itu tidak terdapat penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini membuat siswa tidak tertarik dengan materi yang disampaikan guru.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran komik untuk meningkatkan pemahaman materi wawancara dan juga teknik melakukan wawancara yang baik dan benar pada siswa kelas V SDN Pagung 2.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research & Development) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Tempat penelitian berada di SDN Pagung 2 dengan jumlah 21 siswa kelas V. Data yang diperoleh berupa dokumentasi dan skor. Teknik & analisis pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut. (1) Uji kevalidan dari penilaian validator ahli, (2) Uji kepraktisan untuk mengetahui kepraktisan dari media komik, (3) Uji keefektifan untuk mengetahui keefektifan dari media komik.

Hasil analisis data penelitian ini adalah (1) kevalidan memperoleh skor rata-rata dari ahli materi dan ahli media sebesar 91,25% dengan kriteria sangat valid, (2) kepraktisan memperoleh skor respon dari guru 96% dan respon siswa 100% pada uji skala terbatas dan 97% pada uji skala luas sehingga dapat dikategorikan sangat praktis. (3) keefektifan memperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 80% pada uji terbatas dan pada skala luas memperoleh skor 93% dengan kriteria sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik yang dikembangkan sangat valid, sangat praktis & sangat efektif, sehingga layak digunakan untuk mengatasi permasalahan materi wawancara siswa kelas V SDN Pagung 2.

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur kepada Allah SWT, karena atas berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri, dengan judul proposal "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Wawancara Siswa Kelas V SD Negeri Pagung 2".

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya 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 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Rian Damariswara, M.Pd., dan dan Bapak Drs. Agus Budianto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
6. Kedua orang tua, rekan-rekan, dan seluruh pihak yang telah mendukung lancar dan jalannya penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kurangnya baik dari segi penulisan atau penyusunan kata dan kalimat. Peneliti sangat mengharapkan kritik dan masukan terhadap skripsi ini supaya dapat menjadi perbaikan dan peningkatan karya peneliti kedepannya.

Kediri, 14 Juli 2025



REZA AMANDA H.

NPM. 2114060227

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Pengembangan	6
E. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II	9
KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS	9
A. Kajian Teori.....	9
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	30
C. Kerangka Berpikir	32
BAB III.....	33
METODE PENELITIAN	33
A. Model Pengembangan	33
B. Prosedur Pengembangan	34
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	38
D. Uji Coba Model atau Produk.....	39
E. Validasi Model atau Produk	40

F. Instrumen Pengumpulan Data	41
G. Teknik Analisis Data	47
BAB IV	51
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	51
A. Data Produk Hasil Pengembangan	51
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	51
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	58
3. Desain Awal Produk	60
B. Pengujian Model Terbatas	63
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi	63
2. Uji Coba Lapangan (uji coba terbatas).....	66
3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas	69
C. Pengujian Model Perluasan	70
1. Deskripsi Hasil Keefektifan Skala Luas (uji coba luas).....	70
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	75
D. Validasi Model	76
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	76
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	81
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model.....	82
4. Desain Akhir Model.....	84
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	91
1. Spesifikasi Model.....	91
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model	92
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model.....	93
BAB V	94
SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN	94
A. Simpulan.....	94
B. Implikasi	95
C. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	32
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE (Branch, 2009)	34
Gambar 3. 2 Desain Awal Komik	36
Gambar 3. 3 Dialog Komik	36
Gambar 4. 1 Panel Komik	61
Gambar 4. 2 Desain Awal Komik	61
Gambar 4. 3 Dialog Komik	62
Gambar 4. 4 Revisi Dari Ahli Materi	78
Gambar 4. 5 Revisi Ahli Media	80
Gambar 4. 6 Cover Komik Awal	84
Gambar 4. 7 Cover Komik Akhir	84
Gambar 4. 8 Halaman Identitas Awal	85
Gambar 4. 9 Halaman Identitas Akhir	85
Gambar 4. 10 Halaman Tema 1 Awal	86
Gambar 4. 11 Halaman Tema 1 Akhir	86
Gambar 4. 12 Halaman tema 2 Awal	87
Gambar 4. 13 Halaman Tema 2 Akhir	87
Gambar 4. 14 Halaman Tema 3 Awal	87
Gambar 4. 15 Halaman Tema 3 Akhir	88
Gambar 4. 16 Halaman Tema 4 Awal	88
Gambar 4. 17 Halaman Tema 4 Akhir	88

Gambar 4. 18 Cover Belakang Awal	89
Gambar 4. 19 Cover Belakang Akhir.....	89
Gambar 4. 20 Sampul Belakang Awal.....	90
Gambar 4. 21 Sampul Belakang Akhir	90
Gambar 4. 22 Percetakan Komik	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran & Tujuan Pembelajaran.....	26
Tabel 3. 1 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	43
Tabel 3. 2 Lembar Angket Validasi Ahli materi.....	44
Tabel 3. 3 pedoman angket respon guru	46
Tabel 3. 4 pedoman angket respon siswa.....	47
Tabel 3. 5 Tingkat kepraktisan berdasarkan persentase kevalidan produk.....	48
Tabel 3. 6 Tingkat kepraktisan berdasarkan persentase kepraktisan produk	49
Tabel 3. 7 Tingkat keefektifan berdasarkan persentase kepraktisan produk	50
Tabel 3. 8 pedoman norma pengujian	50
Tabel 4. 1 Rekap Nilai Evaluasi Siswa	52
Tabel 4. 2 Angket Need Assessment Guru	55
Tabel 4. 3 Angket Need Assessment Siswa	56
Tabel 4. 4 Hasil Respon Guru	63
Tabel 4. 5 Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas	65
Tabel 4. 6 Hasil Pretest Uji Coba Skala Kecil	67
Tabel 4. 7 Hasil Post-Test Uji Coba Skala Kecil	68
Tabel 4. 8 Hasil Pretest Uji Luas	70
Tabel 4. 9 Hasil Post-test Uji Luas	72
Tabel 4. 10 Angket Respon Siswa Uji Coba Luas	74
Tabel 4. 11 Kevalidan Materi.....	76
Tabel 4. 12 Kevalidan Media	79

DAFTAR LAMPIRAN

<i>lampiran 1 Surat Permohonan Pengajuan Judul</i>	102
<i>lampiran 2 Kartu Binbingan Berita Acara</i>	104
<i>lampiran 3 Berita Acara</i>	106
<i>lampiran 4 Lembar Revisi.....</i>	107
<i>lampiran 5 Surat Permohonan Ijin Penelitian</i>	108
<i>lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....</i>	109
<i>lampiran 7 Hasil Angket Need Assessment Guru.....</i>	110
<i>lampiran 8 Hasil Wawancara</i>	111
<i>lampiran 9 Hasil Angket Need Assessment Siswa</i>	113
<i>lampiran 10 Lembar Validasi Media Pembelajaran.....</i>	114
<i>lampiran 11 Lembar Validasi Materi Media Pembelajaran</i>	116
<i>lampiran 12 Perangkat Pembelajaran.....</i>	119
<i>lampiran 13 Lembar Hasil Pre Test</i>	130
<i>lampiran 14 Lembar Hasil Post Test.....</i>	134
<i>lampiran 15 Angket Respon Guru</i>	139
<i>lampiran 16 Angket Respon Siswa</i>	141
<i>lampiran 17 Dokumentasi Penelitian</i>	142
<i>lampiran 18 Surat Keterangan Pemanfaatan Media.....</i>	144
<i>lampiran 19 Hasil Cek Plagiasi.....</i>	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bahasa Indonesia merupakan pembelajaran mengenai bahasa Indonesia, yang meliputi tata bahasa, sastra, dan keterampilan berkomunikasi dalam bahasa tersebut. Menurut Sebastian et al. (2019) Bahasa merupakan sebuah alat yang digunakan manusia dalam berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain, antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran mengenai keterampilan dalam berkomunikasi dan berinteraksi sesuai tata bahasa yang baik.

Menurut Yusi Kamhar and Lestari (2019), Pembelajaran Bahasa Indonesia mengarah dalam peningkatan kemampuan peserta didik melakukan interaksi dan komunikasi dengan baik, benar, serta tepat secara tertulis maupun lisan. Pembelajaran bahasa Indonesia juga dapat membangun dan meningkatkan apresiasi terhadap hasil karya sastra. Materi Bahasa Indonesia merupakan sebuah pembelajaran yang mempelajari kaidah berbahasa yang digunakan dalam berinteraksi yang memuat keterampilan berbahasa pada kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, diantaranya: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis. Menurut Ali (2020), Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan sebuah pembelajaran yang menuntut optimalisasi bukan sekedar mengenai aspek materi, melainkan juga aspek penggunaan metode serta teknik.

Dalam sebuah pembelajaran, perlu adanya metode, bahan ajar, sumber belajar, dan media yang tepat untuk menunjang proses pemahaman materi oleh peserta didik. Menurut pandangan Syahputra (2020), salah satu elemen yang memiliki dampak signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik yaitu peran dari guru serta metode pengajaran yang diterapkan guru. Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk memahami teknik pengajaran yang efektif guna meningkatkan pencapaian belajar siswa. Beberapa masalah yang mungkin dihadapi oleh guru melibatkan pemilihan metode pembelajaran yang tidak sesuai, kurangnya daya tarik media pembelajaran, kualitas bahan ajar yang rendah, serta keterbatasan sumber belajar.

Pembelajaran materi wawancara di sekolah dasar merupakan salah satu materi dari mata pelajaran Bahasa Indonesia. Wawancara adalah kegiatan yang dilakukan guna mendapatkan dan mengumpulkan informasi dengan cara memberikan pertanyaan kepada narasumber. Materi wawancara merupakan materi yang membahas mengenai cara dan metode dalam melakukan wawancara yang benar, baik dari segi pemilihan pertanyaan, penggunaan bahasa, dan lain sebagainya. Menurut Sulistiyowati (2018), melakukan wawancara dapat dilakukan dengan bertatap muka langsung atau secara tidak langsung, dengan tujuan yang sama yaitu mencari data yang akan dijadikan sebagai bahan untuk menyusun berita.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pagung 2, ditemukan permasalahan pada pembelajaran materi wawancara pada siswa kelas V. Secara keseluruhan, guru mengajar dengan

menggunakan metode yang tepat dan penguasaan kelas yang baik. Hal tersebut dibuktikan dengan peserta didik yang fokus menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Kesalahan yang terjadi di lapangan adalah guru tidak menggunakan media pelajaran. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang memiliki gambaran luas tentang isi materi wawancara. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran, di mana media pembelajaran mencakup segala bentuk alat atau materi yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran. (Prananda, Wardana, and Yuliadarmianti 2020)

Dengan tidak adanya media pembelajaran, peserta didik minim gambaran contoh penerapan wawancara yang baik. Pada pembelajaran materi Wawancara di SDN Pagung 2, peserta didik masih menanyakan ulang materi yang berkaitan dengan teknik melakukan wawancara, sehingga mereka kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas V SD. Dari hasil wawancara diperoleh data bahwa guru tidak dapat menerapkan media pembelajaran yang menarik karena terbatasnya fasilitas untuk penerapan media pembelajaran interaktif. Guru hanya berpedoman pada buku guru, buku siswa, dan LKS.

Media pembelajaran memiliki dampak yang besar dalam proses belajar diantaranya dapat memudahkan guru dalam menjelaskan pelajaran, membantu peserta didik menguasai materi yang diajarkan, proses belajar lebih menarik, dan memberikan suasana belajar yang lebih asik. (Lazuardi and Murti 2018)

Dengan tidak adanya media pembelajaran yang digunakan, pemaparan materi oleh guru memerlukan waktu yang lama. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran diperlukan adanya bahan ajar, sumber belajar, media pembelajaran, dan penguasaan kelas beserta materi oleh guru.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik, dari 21 peserta didik hanya terdapat 38% anak yang tuntas dan 62% lainnya tidak tuntas. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya media yang membangun imajinasi peserta didik, tanpa adanya media pembelajaran sangat boros penggunaan waktu. Guru perlu menjelaskan secara rinci mengenai materi wawancara. Peserta didik masih kebingungan menentukan tema, dan mereka hanya meniru contoh tema dari guru. Dampaknya adalah siswa hanya memiliki gambaran satu tema saja. Selain itu mereka juga kebingungan menentukan pertanyaan yang diajukan kepada narasumber. Dari permasalahan tersebut, peneliti menemukan solusi berupa media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam menyampaikan materi wawancara dengan lebih mudah. Media pembelajaran yang efektif pada materi wawancara ini adalah media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran yang lebih luas terhadap kegiatan wawancara.

Media komik adalah salah satu media yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut, mengingat komik adalah cerita bergambar yang berisi percakapan tertulis dari dua tokoh atau lebih. Menurut Siregar (2018) Komik adalah karya seni berbentuk panel-panel yang berisikan gambar tidak bergerak

yang disusun menjadi alur cerita, di dalam sebuah komik terdapat dialog antar tokoh yang disampaikan melalui balon-balon kata.

Media komik merupakan cerita bergambar yang disertai dengan alur cerita yang dibuat semenarik mungkin. Dengan komik, kita bisa menyusun sebuah cerita sesuai yang kita inginkan. Media komik efektif untuk menunjang proses pemahaman peserta didik terhadap materi wawancara karena percakapan dalam komik bisa didesain untuk memberikan cerita percakapan antara pewawancara dengan narasumber. Dengan gambar yang disajikan mereka dapat menentukan isi dari pertanyaan yang diajukan kepada narasumber sesuai kreatifitas peserta didik. Menurut Suparmi (2018) Penggunaan komik di sekolah perlu dilakukan supaya peserta didik tidak merasa bosan pada saat kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan adanya media komik siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran, karena komik tersebut telah disusun sesuai tujuan pembelajaran sehingga memudahkan pemahaman oleh peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini adalah mencari solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi wawancara. Sementara itu, manfaat dari penelitian ini adalah eksplorasi pengembangan media yang tepat untuk materi wawancara mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 SD. Dari permasalahan yang ditemukan di lapangan, judul dari penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Wawancara Siswa Kelas V SD Negeri Pagung 2”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Terbatasnya fasilitas dari sekolah untuk penerapan media interaktif.
3. Guru hanya berpedoman pada buku guru, buku siswa, dan LKS.
4. Sebanyak 62% peserta didik tidak tuntas dalam mengerjakan soal evaluasi terkait materi “Wawancara”

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan penerapan media pembelajaran komik pada materi wawancara siswa kelas V SD Negeri Pagung 2?
2. Bagaimana kepraktisan penerapan media pembelajaran komik pada materi wawancara siswa kelas V SD Negeri Pagung 2?
3. Bagaimana keefektivan penerapan media pembelajaran komik pada materi wawancara siswa kelas V SD Negeri Pagung 2?

D. Tujuan Pengembangan

1. Menghasilkan media pembelajaran yang valid berupa *Komik* pada materi Wawancara untuk kelas V sekolah dasar.
2. Menghasilkan media *komik* yang memiliki kelayakan dalam materi Wawancara untuk kelas V sekolah dasar.
3. Menghasilkan media yang efektif pada materi Wawancara untuk kelas V sekolah dasar.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian pengembangan terdiri dari lima bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN tersusun atas :

A. Latar Belakang Masalah

B. Identifikasi Masalah

C. Rumusan Masalah

D. Tujuan Pengembangan

E. Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORI berisi tentang kajian teori yang terdiri atas :

A. Media Pembelajaran

B. Media Smartbox

C. Majas Personifikasi

D. Kajian Penelitian Terdahulu

E. Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENGEMBANGAN berisi tentang :

A. Model Pengembangan

B. Prosedur Pengembangan

C. Lokasi dan Subyek Penelitian

D. Uji coba model/produk

E. Validasi Model/Produk

F. Instrumen Pengumpulan Data

G. Teknik Analisis Data

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN berisi tentang:

A. Data Produk Hasil Pengembangan

B. Pengujian Model Terbatas

C. Pengujian Model Perluasan

D. Validasi Model

E. Pembahasan Hasil Penelitian

BAB V PENUTUP berisi tentang :

A. Simpulan

B. Implikasi

C. Saran

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2022). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ali, Muhammad. 2020. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1): 35–44. doi:10.31851/pernik.v3i2.4839.
- Aulia, Zikra, and Armianti Armianti. 2019. "Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Di SMK Negeri 1 Padang Panjang." *Jurnal Ecogen*. doi:10.24036/jmpe.v2i4.7858.
- Baryadi, Isodarus Praptomo. 2017. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks." *Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis*.
- Branch, Robert Maribe. 2010. Instructional Design: The ADDIE Approach *Instructional Design: The ADDIE Approach*. doi:10.1007/978-0-387-09506-6.
- Budiarti, Wahyu Nuning, and Haryanto Haryanto. 2016. "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV." *Jurnal Prima Edukasia*. doi:10.21831/jpe.v4i2.6295.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1): 35–42. doi:10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- Dewi, Dewi Lailatul Istiana, Cindya Alfi, and Mohamad Fatih. 2023. "PENGEMBANGAN MEDIA SCRABBLE MATERI WAWANCARA UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA KELAS III SD." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. doi:10.23969/jp.v8i1.8737.
- Fadhallah, R. A., and S. Psi. 2021. "Wawancara. UNJ PRESS." *Wawancara. UNJ PRESS*.
- Farhrohman, Oman. 2017. "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI." *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar* 9(1): 23–34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>.
- Hamidah, M.A., & Nisa, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) Pada Sekolah Dasar. *Cendekia*, 14(01), 177-189.

- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. 2021. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1(1): 28–38. doi:10.15575/jipai.v1i1.11042.
- Khotimah, Husnul, Asep Supena, and Nandang Hidayat. 2019. "Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual." *Jurnal Pendidikan Anak* 8(1): 17–28. doi:10.21831/jpa.v8i1.22657.
- Lazuardi, Dian Ramadan, and Sri Murti. 2018. "Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Menggunakan Model Pembelajaran Quantum Tipe VAK (Visual, Audiovisual, Kinestetik)." *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP)*. doi:10.31539/kibasp.v2i1.408.
- Lesmono, Albertus D, Sri Wahyuni, and Ria Dita N Alfiana. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berupa Komik Pada Materi Cahaya Di SMP." *Jurnal Pendidikan Fisika*.
- Musfiroh Daraini. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Negeri Sinduadi 1." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Ningsih, Siti Ayu, Yumna Rasyid, and Liliana Muliastuti. 2018. "Analisis Kebutuhan Materi Ajar Membaca BIPA A1 Dengan Pendekatan Deduktif Di SD D’Royal Moroco." *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*. doi:10.26858/pembelajar.v2i2.5974.
- Nur Haqiqi, and Benny Angga Permadi. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2(1): 164–72. doi:10.32665/jurmia.v2i1.274.
- Nurrita, Teni. 2018. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. doi:10.33511/misykat.v3n1.171.
- Prananda, G, A Wardana, and Yuliadarmianti. 2020. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1." *JuDha_PGSD: Jurnal Dharma PGSD* 1(1): 38–45. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha>.
- Putra, Aan, and Ines Feltia Milenia. 2021. "Systematic Literature Review: Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika." *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika* 3(1): 30. doi:10.33365/jm.v3i1.951.

- Putri, D. A. H., Ardi, A., Alberida, H., & Yogica, R. (2021). Validitas Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo pada Materi Sel untuk Peserta Didik Kelas XI SMA/MA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 230-237.
- Ramadhani, Widya Putri. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Komik Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp." *JUPITEK: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(2): 77-86. doi:10.30598/jupitekvol2iss2pp77-86.
- Sari dkk. 2019. "Modul Dari Sari (2019)." *Modul Media Pembelajaran*: 1-128.
- Siregar, Helmi Fauzi. 2018. "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia." *Jurnal Teknologi Informasi* 2(2615-2738): 113. <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425/363>.
- Sugiyono. 2018. "Prof. Dr. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta." *Prof. Dr. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta*.
- Suharsimi Arikunto. 2015. *Jurnal Administrasi Bisnis S1 Universitas Brawijaya Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik / Suharsimi Arikunto*.
- Sulistiyowati, Wiwin. 2018. "Wiwin Sulistiyowati Nim: 11514164."
- Suparmi, S. 2018. "Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah." *Journal of Natural Science and Integration* 1(1): 62-68. doi:10.24014/jnsi.v1i1.5196.
- Wijaya, Erfan Mokhamad. 2018. "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Bentuk Dialog Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Mandarin Siswa Kelas Xi Sman 2 Malang." *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 3(1): 41. doi:10.22219/kembara.vol3.no1.41-48.
- Yusi Kamhar, Muhammad, and Erma Lestari. 2019. "Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi." *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*. doi:10.33366/ilg.v1i2.1356.