

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIKANIK (KOMIK KARTUN
ELEKTRONIK) MATERI PESAN DAN INFORMASI TEKS
NARASI UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

DAHNIAR WIDYA KHARISMA

NPM : 2114060208

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

DAHNIAR WIDYA KHARISMA

NPM: 2114060208

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIKAN (KOMIK KARTUN
ELEKTRONIK) MATERI PESAN DAN INFORMASI TEKS NARASI
UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 6 Januari 2026

Dosen Pembimbing I



Dr. Mumun Nurmilawati, M. Pd
NIDN. 0006096801

Dosen Pembimbing II



Dr. Poppy Rahmatika Primandiri, M. Pd
NIDN. 0702078502

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

DAHNIAR WIDYA KHARISMA

NPM: 2114060208

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIKANIK (KOMIK KARTUN
ELEKTRONIK) MATERI PESAN DAN INFORMASI TEKS NARASI
UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 20 Januari 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji:

- | | |
|---------------|---|
| 1. Ketua | : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. |
| 2. Penguji I | : Dra. Elis Irmayanti, S.E., M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Dr. Poppy Rahmatika Primandiri, M.Pd. |



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Aritododo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : DAHNIAR WIDYA KHARISMA

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/ Tgl. Lahir : Surabaya, 28 September 2002

NPM : 2114060208

Fak/Jur/Prodi : FKIP/ 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-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, 20 Januari 2026

Yang menyatakan,



DAHNIAR WIDYA KHARISMA

NPM: 2114060208

MOTTO

“Jika kamu bersyukur, niscaya Aku akan menambah (nikmat) kepadamu.”
(QS. Ibrahim: 7)

“Janganlah kamu bersikap lemah, dan jangan pula bersedih hati, padahal kamulah yang paling tinggi derajatnya jika kamu beriman.” (QS. Ali Imran: 139)

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam kebaikan dan takwa.” (QS. Al-Maidah: 2)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur bagi Allah SWT atas segala limpah nikmat, rahmat, kesehatan dan dukungan serta doa dari orang-orang yang aku sayangi, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Kepada Ayahanda tercinta, Bapak Dahono, S.Pd., terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah putus, atas setiap nasihat, keteguhan, dan keteladanan yang Ayah berikan. Doa dan kerja keras Ayah menjadi fondasi kuat yang mengantarkan saya hingga pada titik ini.
2. Kepada Ibunda tersayang, Ibu Yeny Hidayah, terima kasih atas cinta tanpa syarat, kesabaran, dan doa-doa yang tak pernah berhenti mengiringi setiap langkah saya. Dukungan dan pengorbanan Ibu adalah cahaya yang selalu menuntun saya untuk terus melangkah dan tidak menyerah.
3. Kepada Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dosen pembimbing I, terima kasih atas kesabaran, ketelitian, serta bimbingan yang telah Ibu berikan dari awal hingga akhir penyusunan karya ini. Setiap arahan dan masukan Ibu menjadi pedoman berharga dalam menyempurnakan penelitian ini.
4. Kepada Ibu Dr. Poppy Rahmantika Primandiri, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, terima kasih atas perhatian, dukungan, dan motivasi yang senantiasa Ibu berikan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Kepada Almamaterku Universitas Nusantara PGRI Kediri, tempat dimana menimba ilmu yang sangat bermanfaat.
6. Kepada teman-teman tersayang, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang selalu kalian berikan dalam setiap proses perjuangan ini.
7. Kepada Eldyn Anggi Kusuma, terima kasih atas kehadiran, perhatian, serta dukungan yang tulus dalam setiap proses yang saya jalani. Di saat lelah dan hampir menyerah, kamu selalu menjadi penguat, penyemangat, dan tempat berkeluh kesah.

ABSTRAK

Dahniar Widya Kharisma: Pengembangan Media Komikanik (Komik Kartun Elektronik) Materi Pesan Dan Informasi Teks Narasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Komikanik, Komik Kartun, Elektronik, Teks Narasi

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi menunjukkan bahwa sebanyak 69% siswa tidak menyimak materi pesan dan informasi teks narasi yang dijelaskan oleh guru, 73% siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1 merasa kesulitan dalam mengidentifikasi materi pesan dan informasi teks narasi, dan 65% siswa tidak tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hasil wawancara dalam mengajarkan materi pesan dan informasi teks narasi guru hanya menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah, belum adanya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pendukung untuk memahami materi pesan dan informasi teks narasi, dan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena kurang tertarik dengan buku bacaan yang berisi teks penuh. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas IV pada penilaian harian materi pesan dan informasi teks narasi adalah 65, nilai tersebut tergolong rendah dan masih berada di bawah KKTP.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni : (1) Untuk mengetahui kevalidan Media Komikanik (Komik Kartun Elektronik) Materi Pesan Dan Informasi Teks Narasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. (2) Untuk mengetahui kepraktisan Media Komikanik (Komik Kartun Elektronik) Materi Pesan Dan Informasi Teks Narasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. (3) Untuk mengetahui keefektifan Media Komikanik (Komik Kartun Elektronik) Materi Pesan Dan Informasi Teks Narasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Desain penelitian yaitu *Design Research tipe Development Research (DR)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini tipe *development studies* dengan uji Formative Tesser. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1 yang berjumlah 26 siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi ahli, serta pretest dan posttest.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa. (1) Diperoleh skor kevalidan dari ahli media sebesar 84% dan skor kevalidan dari ahli materi sebesar 80% dengan kategori sangat valid. (2) Hasil uji kepraktisan diperoleh skor respon guru sebesar 92% dan rata-rata skor respon 26 siswa *Field test* sebesar 91,5% dengan kategori sangat praktis. (3) Hasil uji keefektifan, dari nilai pretest 42% siswa mencapai ketuntasan. Kemudian, hasil posttest menunjukkan 92% siswa mencapai ketuntasan. Peningkatan ini menunjukkan adanya efektivitas pembelajaran dengan menggunakan Media Komikanik (Komik Kartun Elektronik).

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Komikanik (Komik Kartun Elektronik) yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran materi pesan dan informasi teks narasi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I skripsi. Terimakasih atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini.
5. Dr. Poppy Rahmatika Primandiri, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II skripsi. Terimakasih atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini.
6. Kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya dengan sepenuh hati.
7. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 15 Januari 2026



Dahniar Widya Kharisma
NPM : 2114060208

DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	6
B. Landasan Teori	7
C. Kerangka Berfikir	16
BAB III METODE PENELITIAN	17
A. Model Pengembangan	17
B. Prosedur Pengembangan	18
C. Desain Pengembangan	22
D. Tempat dan Waktu Penelitian	23
E. Instrumen Penelitian	23

F. Teknik Pengumpulan Data	26
G. Teknik Analisis Data	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
A. Preliminary	31
B. Prototyping	35
C. Kajian Produk Akhir.....	47
BAB V PENUTUP	51
A. Simpulan	51
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	14
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Validasi Media	24
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Materi	24
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Siswa.....	25
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Guru	25
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Pretest dan Posttest	26
Tabel 3. 6 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan	28
Tabel 3. 7 Pedoman Penilaian Kepraktisan	29
Tabel 3. 8 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan	30
Tabel 4. 1 Hasil Produk Awal	32
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media	36
Tabel 4. 3 Revisi Produk dari Ahli Media.....	37
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	38
Tabel 4. 5 Revisi Produk dari Ahli Materi	39
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Siswa <i>One to One</i>	40
Tabel 4. 7 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest One-to-One</i>	41
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Siswa <i>Small Group</i>	42
Tabel 4. 9 Hasil Pretest dan Posttest <i>Small group</i>	43
Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Guru.....	45
Tabel 4. 11 Hasil Angket Respon Siswa <i>Field Test</i>	46
Tabel 4. 12 Hasil Pretest dan Posttest field test.....	47
Tabel 4. 13 Hasil Produk Akhir Media KOMIKANIK	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	16
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian Model Tessmer (Tessmer, 1993)	17
Gambar 3. 2 Kerangka KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik)	23

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Need Assesment	57
Lampiran 2 Lembar Wawancara	58
Lampiran 3 Surat Pemanfaatan Produk Oleh Sekolah	59
Lampiran 4 Foto Pemanfaatan Produk	60
Lampiran 5 Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	61
Lampiran 6 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	62
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian	63
Lampiran 8 Hasil Validasi Media Pembelajaran.....	65
Lampiran 9 Hasil Validasi Materi	68
Lampiran 10 Hasil Uji Kepraktisan Guru	71
Lampiran 11 Hasil Uji Kepraktisan Siswa	74
Lampiran 12 Rekapitulasi Nilai Pretest Dan Posttest.....	77
Lampiran 13 Perangkat Pembelajaran.....	81
Lampiran 14 Kartu Bimbingan.....	108
Lampiran 15 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	110
Lampiran 16 Hasil Cek Turnitin.....	111
Lampiran 17 Lembar Pengajuan Judul Skripsi	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana yang berperan sangat penting untuk meningkatkan harkat, martabat, dan derajat sebuah bangsa. Proses ini tidak hanya bertujuan untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk nilai-nilai kebudayaan, religi, teknologi, dan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman (Abidah et al., 2025). Di era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang pesat, pendidikan berperan penting dalam membentuk siswa yang berpikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah (Primasari et al., 2025).

Bahasa merupakan aspek penting dan krusial dalam kehidupan, khususnya dalam interaksi sosial. Bahasa memainkan peran penting dalam pertumbuhan intelektual anak-anak di lingkungan sekolah. Hal ini juga berkontribusi terhadap kesejahteraan sosial dan emosional mereka, serta membantu keberhasilan mereka dalam belajar di semua mata pelajaran (Ulviani et al., 2023).

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (Linggasari & Rochaendi, 2022). Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi bagian dan budaya sekolah serta merupakan penanaman kemahiran berbahasa dan apresiasi terhadap karya sastra.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam komunikasi lisan dan tulisan, memastikan keakuratan dan kelancaran (Tantikasari, 2017). Selain itu, bertujuan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap sastra dan budaya Indonesia. Pada pembelajaran bahasa Indonesia, siswa diarahkan untuk berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan

benar (Eryani, 2023). Terdapat berbagai teks yang dipelajari dalam pembelajaran bahasa Indonesia, salah satunya adalah teks narasi.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV, terdapat capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran yaitu Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, sesuai dengan tujuan, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitarnya. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami dan menyampaikan gagasan dari teks informatif, serta mampu mengungkapkan gagasan dalam kerja kelompok dan diskusi, serta memaparkan pendapatnya secara lisan dan tertulis. Peserta didik mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam. Peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar.

Salah satu capaian mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi teks narasi yaitu Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, diperlukan indikator pencapaian tujuan pembelajaran sebagai berikut. (1) menjelaskan makna teks narasi; (2) mengidentifikasi ciri-ciri teks informasi; (3) mengidentifikasi struktur teks narasi; (4) menyimpulkan hasil identifikasi pesan dan informasi yang terdapat dalam teks narasi; (5) mempresentasikan hasil identifikasi pesan dan informasi yang terdapat dalam teks narasi. Dengan adanya tujuan pembelajaran tersebut diharapkan siswa mampu menguasai materi pesan dan informasi teks narasi (Kemendikbud, 2022).

Hasil observasi siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1 menunjukkan bahwa 69% siswa tidak menyimak materi pesan dan informasi teks narasi yang dijelaskan oleh guru, 73% siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1 merasa kesulitan dalam mengidentifikasi materi pesan dan informasi teks narasi, dan 65% siswa tidak tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hasil wawancara dalam mengajarkan materi pesan dan informasi teks narasi guru hanya menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah, belum adanya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pendukung untuk memahami

materi pesan dan informasi teks narasi, dan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena kurang tertarik dengan buku bacaan yang berisi teks penuh. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas IV pada penilaian harian materi pesan dan informasi teks narasi adalah 65, nilai tersebut tergolong rendah dan masih berada di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), nilai KKTP yang telah ditentukan yaitu 75. Rendahnya nilai hasil belajar siswa merupakan permasalahan penting yang harus segera diatasi.

Solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran pada materi teks narasi. Media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menunjang keperluan dan kegiatan yang dapat memudahkan kehidupan penggunanya (Handayani & Lutfi, 2023). Media dapat digambarkan sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan pengetahuan dan informasi pada saat terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Amini, 2021). Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media komik. Komik adalah serangkaian gambar yang disusun dalam urutan tertentu dalam bingkai, yang menggambarkan karakter dan narasi untuk merangsang imajinasi pembaca (Kristianto & Rahayu, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian (Guntur et al., 2023) menyatakan, media komik adalah visualisasi cerita dalam bentuk gambar kartun yang terstruktur dan bermakna. Komik elektronik merupakan komik yang telah mengalami pengembangan pada model pembelajaran, komik elektronik tidak menggunakan bahan kertas melainkan perangkat lunak berupa software yang dapat diakses dengan perangkat elektronik seperti handphone, komputer, tablet, dan lainnya (Ruiyat, 2024). Media komik elektronik menjadi salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan, karena didalam komik banyak menampilkan gambar-gambar yang bersifat informasi sehingga mengurangi kelelahan pada mata anak karena jumlah tulisan yang sedikit, media ini juga sangat efektif dalam proses belajar mengajar karena dapat menciptakan serta meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasi anak (Amalia et al., 2021).

Keuntungan menggunakan media komik untuk pembelajaran adalah pembelajaran yang dihasilkan lebih menarik dan siswa lebih tertarik untuk belajar

(Guntur et al., 2023). Komik digital juga dapat membantu siswa yang memiliki kesulitan dalam memahami teks dengan menyajikan materi dalam bentuk visual, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan (Sari et al., 2025). Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Purba & Setyaningtyas, 2022) Kesenangan peserta didik terhadap komik dapat dimanfaatkan sebagai indikator pemilihan objek pengembangan keterampilan membaca. Komik juga akan membuat peserta didik menjadi senang belajar, sehingga memudahkan peserta didik memahaminya. Meskipun sudah dalam penelitian sejenis. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu 1) fitur media komik yang dikembangkan berbeda, pada media yang dikembangkan terdapat kebaruan tombol navigasi, berbentuk interaktif, dan dilengkapi dengan soal kuis. 2) materi dan subyek yang dijadikan penelitian berbeda.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) Materi Pesan Dan Informasi Teks Narasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik materi pesan dan informasi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan masalah sebagai berikut;

1. Bagaimana kevalidan Media KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) Materi Pesan Dan Informasi Teks Narasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan Media KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) Materi Pesan Dan Informasi Teks Narasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan Media KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) Materi Pesan Dan Informasi Teks Narasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dirumuskan tujuan pengembangan sebagai berikut;

1. Mengetahui kevalidan Media KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) Materi Pesan Dan Informasi Teks Narasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
2. Mengetahui kepraktisan Media KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) Materi Pesan Dan Informasi Teks Narasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
3. Mengetahui keefektifan Media KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) Materi Pesan Dan Informasi Teks Narasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan pengembangan di atas, maka dirumuskan manfaat penelitian sebagai berikut;

1. Manfaat Teoritis

Penelitian tentang pengembangan media KOMIKANIK (Komik Kartun Elektronik) bertujuan untuk membantu siswa dan guru dalam pembelajaran materi pesan dan informasi teks narasi, khususnya dalam konteks mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian dapat memberikan masukan terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media komik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia materi pesan dan informasi dan sebagai referensi untuk mengembangkan modul ajar yang baru sehingga pelajaran bahasa Indonesia materi pesan dan informasi menjadi lebih menyenangkan.

b. Bagi Perpustakaan UNP Kediri

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sumber referensi di perpustakaan Universitas Nusantara PGRI Kediri. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pembaca di perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, B., Nurmilawati, M., & Primandiri, P. R. (2025). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI GAYA MAGNET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1067–1078.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Alimah, M., & Indihadi, D. (2022). Analisis Teks Narasi Implementasi Strategi Mind Mapping Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5512–5519.
- Amalia, R., Hendriana, B., & Vinayastri, A. (2021). Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Mengurangi Bullying pada Siswa Anak Usia Dini. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2391–2401. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.869>
- Amelia, D. J. (2018). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR CETAK DALAM BENTUK KOMIK UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 6(September), 136–143.
- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENDONGENG SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR Abstrak. *JPGSD*, 9(6), 2670–2684.
- Arsitawati, Suharta, & Juniantar, M. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA SMA KELAS X. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 9(2), 52–61.
- Eryani. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Cerita (Novel) Sejarah Siswa Kelas XII. AKL 2 SMK Negeri 1 Dumai Tahun Ajaran 2022/2023. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 9(11), 211–221.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. 1*(2).
- Fitriyani, El-Fanny, G. M., & Nurfitri. (2024). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD/MIBAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR. *Research, Journal of Educational and Language*, 8721, 307–312.

- Fitriyani, Y., Eliyanti, M., Lestari, M. A., Guru, P., Dasar, S., & Kuningan, U. (2021). PENERAPAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DALAM MEMAHAMI SOAL CERITA MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 168–179.
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). PEMANFAATAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Kronik : Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 39–44.
- Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan Komik Sebagai Media Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 34–44. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9685>
- Handayani, I. T., & Lutfi. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN FLANEL KATA PADA MATERI MENULIS KALIMAT KELAS II SD NEGERI JATIASIH IX KOTA BEKASI. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1).
- Ilham, M., & Marlina. (2019). PEMBUATAN KOMIK LITERASI INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SISWA DI PERPUSTAKAAN SMA NEGERI 1 PADANG (Studi Kasus: Pada Perpustakaan SMA Negeri 1 Padang). *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, September, 204–217.
- Indriyani, L. (2019). Media pembelajaran mempunyai tujuan sebagai berikut, menurut Hamalik (2008:49): 1) untuk menghasilkan suasana pembelajaran yang efektif, 2) media merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran;3) media pembelajaran sangat penting untuk m. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Irwanita, D., Nefilinda, & Putri, R. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas X IPS SMAN 2 Dayun, KabUPATEN Siak. *Jurnal Geografi Dan Terapannya*, 3(1), 1–13. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/jughrafia/article/view/19331/8211>
- Junianti Wulan, I. (2022). *Pendekatan Etnomatematika Menggunakan Makanan Tradisional Wajik Sebagai Bahan Ajar Matematika Pada Materi Segi Empat Dan Segitiga Skripsi Oleh Ika Wulan Junianti Nim. 932303418 Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri* . 1–2.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Penerbit Bintang Sutabaya.
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(19), 939–946.

- Linggasari, E., & Rochaendi, E. (2022). Indonesian Language Learning in Elementary Schools Through Life Skills Education Model. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 13(1), 40. [https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13\(1\).40-62](https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13(1).40-62)
- Maria Ulviani, Rimang, S. S., & Amin, S. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup Di SDN Taeng Kabupaten Gowa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 4214–4240.
- Marlina, E. (2020). Upaya Meningkatkan Menulis Karangan Narasi Siswa Smpn 2 Buay Bahuga Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Inquiri Dengan Media Gambar. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(2), 163. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v18i2.4376>
- Misdawati, M. (2023). *Pengembangan modul digital berbasis game based learning di kelas IV MI datok sulaiman bagian putra palopo.*
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Badan Penerbit UNM.
- Primasari, B. E., Wenda, D. D. N., & Nurmilawati3, M. (2025). PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS SETS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERUBAHAN BENTUK ENERGI KELAS 4 SD Berliana. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 211–219.
- Purba, R. H., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Media Komik Interaktif untuk Penguatan Literasi Baca Peserta Didik Kelas 4 SD. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5572–5578. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1235>
- Putri, D. A. Y. (2021). Pengembangan Media E-Comic Pada Materi Gaya dan Gerak Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 1425–1439.
- PUTRI, G. E. (2020). *PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS INKUIRI TERBIMBING UNTUK SISWA KELAS VII SMP*. 306–312.
- Ruiyat, S. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik untuk Pengenalan Keselamatan Kepada Anak Usia Dini. *Journal on Education*, 06(02), 13161–13171.
- Sari, M. ., Putrayasa, I. ., & Sudiana, I. . (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung Pada Materi Gaya dan Gerak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta

- didik. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 3(2), 171–185.
- Siregar, A., & Siregar, D. I. (2021). ANALISIS EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITALPADAMATA PELAJARAN IPA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 114.
- Siregar, N., Suherman, S., Masykur, R., & Ningtias, R. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.32665/james.v2i1.47>
- Solihah, S. A. S. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186–5195.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); Edisi Kedu). Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tantikasari, B. S. (2017). KEEFEKTIFAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI MELALUI MEDIA PUZZLE GAMBAR SERI TERHADAP SISWA KELAS IVSEMESTER 2 SD NEGERI JIKEN 05 BLORA. *Dinamika Pendidikan*, 83–97.
- Tatro, M., Supriyadi, & Ntelu, A. (2021). HASIL BELAJAR MENULIS TEKS NARASI PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 TELAGA TAHUN PELAJARAN 2020/2021. *JURNAL BAHASA, SASTRA, DAN BUDAYA*, 11(2), 108–121.
- Tiolung, V. K., Sumilat, J. M., & Tarusu, D. T. (2023). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(July), 730–741.