

ABSTRAK

Kusumawati, Ani. 2025. Pengembangan Media *E-Comic* Berbantuan Game Interaktif dalam Pendekatan *Problem Based Learning* untuk Pembelajaran Pantun Pada Kelas V Sekolah Dasar: Tesis, Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Program Pascasarjana, Universitas Islam Darul Ulum Lamongan. Pembimbing (I) Dr. Sariban, M.Pd (2) Dr. Ida Sukowati, M. Hum

Kata Kunci: e-comic, game interaktif, *Problem Based Learning*, pantun, sekolah dasar

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *e-comic* yang dipadukan dengan *game interaktif* dengan menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran pantun di kelas V sekolah dasar. Penggunaan metode konvensional dalam pembelajaran pantun cenderung kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21 yang lebih menyukai media visual dan interaktif. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model *ADDIE* (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Produk yang dikembangkan adalah *e-comic* berjudul "*Time for Poetry*" yang dipadukan dengan fitur *game interaktif* untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap Pantun. Validasi dilakukan oleh ahli materi, bahasa, dan media; sedangkan uji coba produk dilakukan di SD Negeri Sidomukti III. Berdasarkan uji validasi diperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kriteria valid untuk digunakan dengan presentase untuk ahli materi 70%, ahli bahasa 93,3% dan ahli media 98%, serta telah dilakukan revisi produk sehingga dapat diuji cobakan di lapangan. Lembar angket respon guru dan angket respon siswa diperoleh hasil bahwa media pembelajaran berupa *e-comic* berbantuan *game interaktif* yang dikembangkan memiliki kriteria sangat praktis digunakan untuk pembelajaran dengan presentase 91,1% dan 95,1%. Serta keefektifan yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan skor *posttest* dan motivasi belajar. Dengan demikian, *e-comic* berbantuan *game interaktif* dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pantun di sekolah dasar.