

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC* BERBANTUAN GAME  
INTERAKTIF DALAM PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
UNTUK PEMBELAJARAN PANTUN PADA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**TESIS**



**Oleh**

**Ani Kusumawati**

**NIM 24062101096**

**UNIVERSITAS ISLAM DARUL 'ULUM LAMONGAN  
PROGRAM MAGISTER PASCASARJANA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN  
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC* BERBANTUAN GAME  
INTERAKTIF DALAM PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
UNTUK PEMBELAJARAN PANTUN PADA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**TESIS**

**Diajukan kepada Program Magister Pascasarjana Universitas Islam  
Darul ‘Ulum Lamongan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan pada Program Studi  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Oleh**

**Ani Kusumawati**

**NIM 24062101096**

**UNIVERSITAS ISLAM DARUL ‘ULUM LAMONGAN  
PROGRAM MAGISTER PASCASARJANA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN  
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

**2025**

### **Persetujuan Pembimbing**

Tesis oleh Ani Kusumawati NIM 24062101096 dengan *"Pengembangan Media E-Comic Berbantuan Game Interaktif Dalam Pendekatan Problem Based Learning Untuk Pembelajaran Pantun Pada Kelas V Sekolah Dasar "* telah selesai ditulis oleh peneliti sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan dan disetujui oleh pembimbing untuk dilakukan pengujian.

**Pembimbing I**

Tanggal

**Dr. H. Sariban, M.Pd.**

NIDN. 0702096802

.....

**Pembimbing II**

Tanggal

**Dr. Ida Sukowati, M. Hum**

NIDN. 0020086601

.....

Mengetahui  
Kaprodi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

**Dr. H. Sariban, M.Pd.**

NIDN. 0702096802

**HALAMAN PENGESAHAN**

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA E-COMIC BERBANTUAN  
GAME INTERAKTIF DALAM PENDEKATAN  
PROBLEM BASED LEARNING UNTUK  
PEMBELAJARAN PANTUN PADA KELAS V  
SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : Ani Kusumawati  
NIM : 24062101096

telah dipertahankan di depan Tim Penguji tanggal  
pada Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan

Dewan Penguji Tesis

**Dr. H. Sutardi , S.S., M.Pd.** .....Ketua  
NIDN. 0722106901

**Dr. H. Sariban, M.Pd.** .....Sekertaris  
NIDN. 0702096802

..... Penguji I

..... Penguji II

*Mengetahui,*  
Direktur Pascasarjana

**Dr. H. Sutardi , S.S., M.Pd.**  
NIDN. 0722106901

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN TESIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ani Kusumawati  
NIM : 24062101096  
Program studi : S2 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Alamat : Desa Pejok RT 023/RW 005 Kec. Kepohbaru

dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang berjudul *”Pengembangan Media E-Comic Berbantuan Game Interaktif Dalam Pendekatan Problem Based Learning Untuk Pembelajaran Pantun Pada Kelas V Sekolah Dasar”* adalah hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil jiplakan (plagiat).

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya. Apabila di kemudian hari terbukti/dibuktikan bahwa tesis ini hasil jiplakan, saya bersedia menanggung segala akibatnya.

Lamongan, 2025

Yang menyatakan,

Materai 10.000

**Ani Kusumawati**  
NIM. 24062101096

## 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.

## ABSTRACT

Kusumawati, Ani. 2025. *Development of E-Comic Media Assisted by Interactive Games Using a Problem Based Learning Approach for Teaching Pantun in Fifth Grade of Elementary School*: Thesis, Master's Program in Indonesian Language and Literature Education. Postgraduate Program, Darul Ulum Islamic University of Lamongan. Advisors:(1) Dr. Sariban, M.Pd (2) Dr. Ida Sukowati, M. Hum

**Keywords:** e-comic, interactive game, *Problem Based Learning*, pantun, elementary school

This research is a development study aimed at creating a learning medium in the form of an e-comic combined with interactive games using the *Problem Based Learning* (PBL) approach in teaching pantun (traditional Indonesian poetry) to fifth-grade elementary school students. The use of conventional methods in pantun learning tends to be less engaging and does not align with the characteristics of 21st-century students who prefer visual and interactive media. Therefore, there is a need for innovative learning media that can stimulate students' active involvement in the learning process. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The developed product is an e-comic titled "*Time for Poetry*", which is integrated with interactive game features to strengthen students' understanding of pantun. The media was validated by content, language, and media experts; and the product trial was conducted at SD Negeri Sidomukti III. The validation results indicated that the developed learning media met the validity criteria, with scores of 70% from the content expert, 93.3% from the language expert, and 98% from the media expert. After revisions, the product was tested in the field. The teacher and student response questionnaires showed that the e-comic with interactive games met the criteria of being highly practical for learning, with percentages of 91.1% and 95.1%, respectively. The media also demonstrated significant effectiveness in improving students' learning outcomes, as evidenced by increased post-test scores and learning motivation. Therefore, the e-comic with interactive games is considered feasible and effective for use as a learning medium for pantun material in elementary schools.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengembangan media *E-Comic* Berbantuan Game Interaktif dalam Pendekatan *Problem Based Learning* untuk Pembelajaran Pantun Pada Kelas V Sekolah Dasar” dengan baik dan tepat waktu.

Penyusunan tesis ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pantun. Penulis menyadari bahwa motivasi dan hasil belajar siswa merupakan aspek penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, dan salah satu cara untuk meningkatkannya adalah melalui media yang kreatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Selama proses penulisan, tesis ini mendapat banyak bantuan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Muhammad Hafidh Nashrullah, S.E., M.M selaku Rektor Unisda yang telah menuangkan kebijakan-kebijakan yang strategis dan mendukung penulis menyelesaikan studi S-2, terutama dengan adanya program RPL
2. Bapak Dr. H. Sutardi, S.S, M.Pd selaku Direktur Program Pasca Sarjana Unisda Lamongan yang telah memberikan motivasi dan arahan yang sangat berharga dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Bapak Dr. H. Sariban, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Pasca Sarjana Unisda Lamongan.
4. Bapak Dr. H. Sariban, M.Pd dan Ibu Dr. Ida Sukowati, M. Hum selaku pembimbing I dan II yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyusun tesis ini.
5. Seluruh Dosen Pasca Sarjana Unisda Lamongan yang telah memberikan dedikasi ilmunya kepada seluruh mahasiswa.
6. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan semangat yang tak ternilai.

7. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan motivasi dan semangat selama proses penyusunan karya tulis ini.
8. Suami tercinta Moh Ridwan yang telah memberikan dukungan penuh atas terlaksananya penyusunan karya tulis ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna bagi para pembaca serta pihak-pihak yang berkepentingan dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar.

Lamongan, April

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vxiii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFRAT ISI</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Rumusan Masalah</b> .....	9
<b>C. Tujuan Penelitian</b> .....	10
<b>D. Manfaat Penelitian</b> .....	10
<b>E. Definisi Operasional</b> .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	15
<b>A. Penelitian Terdahulu</b> .....	15
<b>B. Media <i>E-comic</i></b> .....	22
<b>C. Game Interaktif</b> .....	27
<b>D. Pembelajaran Pantun di Sekolah Dasar</b> .....	31
<b>E. Siswa Kelas V Sekolah Dasar</b> .....	38
<b>F. Kerangka Berfikir</b> .....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	46
<b>A. Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan</b> .....	46
<b>B. Metode Penelitian</b> .....	46
<b>C. Uji Coba Produk</b> .....	50
<b>D. Teknik Pengumpulan Data</b> .....	52
<b>E. Instrumen Pengumpulan Data</b> .....	52
<b>F. Uji Keabsahan Data</b> .....	63
<b>G. Teknik Analisis Data</b> .....	63
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b> .....	67
<b>A. Penyajian Data Uji Coba</b> .....	67
<b>1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)</b> .....	67

2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	70
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	72
4. Tahap Penerapan ( <i>Implementation</i> ) .....	81
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	86
<b>B. Analisis Data</b> .....	89
1. Analisis Data Kevalidan .....	90
2. Analisis Data Kepraktisan .....	93
3. Analisis Data Keefektifan .....	96
<b>C. Revisi Produk</b> .....	99
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	103
<b>A. Kajian Produk yang Telah Direvisi</b> .....	103
<b>B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut</b> .....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konspetual.....	71
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE .....	72
Gambar 4. 1 Cover <i>E-Comic</i> Berbantuan <i>Game</i> Interaktif .....	73
Gambar 4. 2 Menu <i>E-Comic</i> Berbantuan <i>Game</i> Interaktif .....	74
Gambar 4. 3 Petunjuk <i>E-Comic</i> Berbantuan <i>Game</i> Interaktif.....	74
Gambar 4. 4 Isi <i>E-Comic</i> Berbantuan <i>Game</i> Interaktif.....	74
Gambar 4. 5 <i>Game</i> untuk Materi Pantun .....	75
Gambar 4. 6 Diagram Hasil Validasi <i>E-Comic</i> Berbantuan <i>Game</i> Interaktif.....	93
Gambar 4. 7 Diagram Hasil Angket Kepraktisan <i>E-Comic</i> Berbantuan <i>Game</i> Interaktif.....	95
Gambar 4. 8 Hasil Belajar Siswa pada Pretest dan Posttest.....	97
Gambar 4. 9 Hasil Analisis N-Gain Skor untuk Hasil Belajar Siswa.....	97
Gambar 4. 10 Persentase Masing-masing Kategori pada Analisis N-Gain Skor ..	98

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Validator .....	65
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Kepraktisan .....	66
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Keefektifan Media.....	67
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran .....	69
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Fasilitas dan Lingkungan Sekolah.....	70
Tabel 4. 3 Hasil Rancangan Produk.....	71
Tabel 4. 4 Hasil Validasi oleh Ahli Materi .....	76
Tabel 4. 5 Hasil Validasi oleh Ahli Bahasa .....	78
Tabel 4. 6 Hasil Validasi oleh Ahli Media.....	80
Tabel 4. 7 Daftar Kehadiran Siswa Kelas V UPT SD Negeri Sidomukti III Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro .....	82
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Guru .....	83
Tabel 4. 9 Angket Respon Siswa.....	84
Tabel 4. 10 Hasil Belajar Siswa Kelas V UPT SD Negeri Sidomukti III Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro .....	85
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Produk.....	87
Tabel 4. 12 Hasil Angket Respon Guru dan Siswa .....	88
Tabel 4. 13 Hasil Belajar Siswa.....	88
Tabel 4. 14 Pretest, Posttest, dan N-Gain Skor Hasil Belajar Siswa .....	96
Tabel 4. 15 Persentase Masing-masing Kategori Berdasarkan Analisis N-Gain Skor Hasil Belajar Siswa.....	98
Tabel 4. 16 Revisi E-Comic Berbantuan Game Interaktif (Sebelum dan Sesudah Validasi) .....	100

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Lembar Validasi .....	111
Lampiran 2. Data Hasil Validasi .....	113
Lampiran 3. Instrumen Lembar Validasi .....	115
Lampiran 4. Data Hasil Validasi .....	117
Lampiran 5. Instrumen Lembar Validasi .....	119
Lampiran 6. Data Hasil Validasi .....	121
Lampiran 7. Instrumen Angket Respon Guru .....	123
Lampiran 8. Data Hasil Angket Respon Guru .....	125
Lampiran 9. Instrumen Angket Respon Siswa .....	127
Lampiran 10. Data Hasil Angket Respon Siswa .....	128
Lampiran 11. Instrumen Nilai Hasil Belajar Siswa .....	130
Lampiran 12. Nilai Hasil Belajar Siswa.....	131

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kita tau bahwa perkembangan teknologi begitu pesat telah membawa dampak besar dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Di era digital ini, proses pembelajaran dituntut untuk lebih kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perubahan zaman serta kebutuhan peserta didik.

Saat ini, kita berada di era pendidikan abad ke-21 (*21st Century Education*). Istilah pendidikan abad ke-21 merujuk pada pendekatan dan kebutuhan pendidikan yang relevan dengan tantangan zaman sekarang, yang ditandai dengan kemajuan teknologi, globalisasi, serta perubahan sosial dan ekonomi yang cepat. Tantangan pendidikan di abad ke-21 tidak hanya menuntut penguasaan pengetahuan dasar, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Untuk menjawab tantangan tersebut, proses pembelajaran harus mampu beradaptasi dengan karakteristik peserta didik zaman sekarang yang akrab dengan teknologi digital dan menyukai pendekatan pembelajaran yang interaktif, visual, dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar, khususnya pada kelas V, materi pantun merupakan salah satu bentuk karya sastra yang perlu dipahami oleh siswa.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran pantun seringkali kurang menarik bagi siswa karena disampaikan secara konvensional melalui teks dalam buku pelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Padahal, pantun merupakan bagian dari kekayaan budaya Indonesia yang memiliki nilai edukatif, moral, dan estetika yang tinggi serta berperan penting dalam membentuk karakter dan kecintaan terhadap bahasa daerah dan sastra tradisional.

Masalah lain yang ditemukan adalah rendahnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan materi sastra. Media yang digunakan cenderung bersifat pasif, kurang inovatif, dan tidak mampu menstimulus keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Selain itu, terdapat kesenjangan antara gaya belajar siswa masa kini yang visual dan kinestetik dengan pendekatan pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan penugasan tertulis. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam upaya menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Dasar memiliki cakupan yang luas, termasuk di dalamnya adalah pembelajaran sastra, seperti pantun. Pantun sebagai salah satu bentuk puisi lama Indonesia memuat unsur keindahan bahasa, pesan moral, serta nilai budaya yang penting untuk ditanamkan sejak dini kepada siswa. Namun, dalam praktiknya, materi pantun sering dianggap membosankan oleh siswa karena metode pengajarannya

masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan hafalan. Akibatnya, siswa kesulitan memahami struktur pantun, nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sangat diperlukan. Salah satu bentuk inovasi yang menjanjikan adalah penggunaan *e-comic* atau komik digital sebagai media pembelajaran. *E-comic* adalah media visual interaktif yang menggabungkan teks, ilustrasi, dan alur cerita yang dapat ditampilkan secara digital melalui perangkat seperti laptop, tablet, atau proyektor (Yusiana & Prasetya, 2022). *E-comic* memiliki potensi besar dalam pembelajaran karena mampu menyampaikan informasi secara naratif dan visual, yang sesuai dengan gaya belajar anak-anak usia sekolah dasar. Media ini membuat materi pembelajaran terasa lebih hidup dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat isi materi.

Salah satu solusi yang dapat dikembangkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas, seperti media *e-comic* berbantuan game interaktif. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi dalam bentuk cerita bergambar yang menarik, tetapi juga melibatkan siswa dalam permainan edukatif yang mendorong partisipasi aktif. Media *E-comic* mampu menyajikan konten pantun secara kontekstual dan visual, sehingga siswa lebih mudah memahami struktur dan isi pantun. Sedangkan game interaktif memberikan tantangan-

tantangan kecil yang menyenangkan dan memberikan umpan balik langsung, yang mampu memicu semangat belajar siswa. Dengan demikian, melalui pengembangan media *e-comic* berbantuan game interaktif, diharapkan dapat menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami dan mengapresiasi materi pantun di kelas V Sekolah Dasar.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat menyajikan materi pantun secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Salah satu media yang memiliki potensi besar dalam hal ini adalah media *e-comic* atau komik digital. Media *E-comic* memiliki daya tarik visual yang tinggi dan mampu menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dalam bentuk narasi bergambar yang mudah dipahami siswa. Ketika dikombinasikan dengan game interaktif, media ini tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, serta memotivasi siswa untuk terus belajar melalui tantangan dan umpan balik yang diberikan dalam game.

Namun, untuk memaksimalkan peran media *e-comic* sebagai media pembelajaran yang benar-benar interaktif, perlu adanya instrumen tambahan yang dapat mengajak siswa untuk tidak hanya membaca, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi. Dalam hal ini, game interaktif menjadi pilihan yang tepat. Game interaktif adalah aplikasi permainan digital yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna melalui tantangan, umpan balik, dan eksplorasi (Mualif et al.,

2024). Game ini bisa disesuaikan dengan isi materi pantun, seperti menebak jenis pantun, menyusun larik pantun, atau memilih rima yang tepat. Dengan demikian, game interaktif tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat evaluasi dan penguatan materi secara aktif. Maka dengan mengembangkan media *e-comic* yang didukung game interaktif sebagai media pembelajaran, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman terhadap struktur dan nilai pantun, tetapi juga terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses pembelajaran. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi intrinsik mereka, memperkuat daya ingat terhadap materi, dan akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar.

Penggabungan media *e-comic* dengan game interaktif dalam satu kesatuan media pembelajaran memungkinkan siswa terlibat secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Mereka tidak hanya mendengar dan melihat, tetapi juga berpikir, memilih, dan bertindak sesuai dengan konteks materi. Dalam hal ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena terjadi proses pembentukan pengalaman belajar yang holistik. Terlebih lagi, media ini memungkinkan guru mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Oleh sebab itu, pengembangan *e-comic* berbantuan game interaktif menjadi salah satu solusi alternatif dalam menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, khususnya dalam materi pantun.

Agar media ini dapat digunakan secara optimal dalam proses belajar mengajar, pendekatan pembelajaran yang tepat juga diperlukan. Salah satu

pendekatan yang sejalan dengan karakteristik e-comic dan game interaktif adalah *Problem Based Learning* (PBL). PBL adalah pendekatan pembelajaran yang menjadikan masalah nyata sebagai dasar eksplorasi pengetahuan (Nashan et al., 2023). Dalam PBL, siswa diberikan sebuah permasalahan atau situasi kontekstual, lalu diajak untuk mencari solusi melalui proses bertanya, berdiskusi, dan berpikir kritis. Pendekatan ini mendorong siswa untuk lebih aktif, mandiri, dan kolaboratif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Penerapan pendekatan *Problem Based Learning* dalam pembelajaran pantun sangat relevan, mengingat pantun merupakan karya sastra yang memiliki pesan moral, sosial, dan budaya yang bisa dikaji melalui berbagai sudut pandang. Misalnya, siswa bisa diajak untuk menganalisis makna pantun dalam kehidupan sehari-hari, membuat pantun yang berkaitan dengan isu sosial, atau menyelesaikan masalah linguistik seperti struktur dan rima pantun. Dengan demikian, pembelajaran pantun tidak lagi terbatas pada hafalan, melainkan menjadi proses berpikir tingkat tinggi yang menantang dan bermakna bagi siswa.

Hubungan antara media e-comic, game interaktif, dan pendekatan *Problem Based Learning* menjadi sangat erat dan saling melengkapi. Media e-comic berperan dalam menyampaikan konteks dan alur cerita, game interaktif berperan dalam menguatkan keterlibatan dan eksplorasi, sementara PBL menjadi kerangka kerja yang menuntun seluruh proses pembelajaran agar terfokus pada pemecahan masalah nyata. Ketiganya membentuk

ekosistem pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menantang dan mencerdaskan. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional dalam membentuk peserta didik yang berkarakter, kreatif, dan kompeten.

Sehingga perkembangan teknologi digital telah mendorong lahirnya berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis visual dan interaktif. Salah satu bentuk media yang terbukti efektif adalah *e-comic*, yang mampu menghadirkan materi pembelajaran dalam format cerita bergambar yang menarik dan mudah dipahami siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Laksmi & Suniasih, 2021) tentang Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis Problem Based Learning pada Materi Siklus Air menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan hasil validasi antara 90% hingga 100%. Penelitian ini menegaskan bahwa media *e-comic* mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Melalui penelitiannya (Pratama et al., 2024) tentang Pengembangan Media *E-Comic* Bahasa Inggris Berbasis Model Pembelajaran SAVI juga membuktikan bahwa *e-comic* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. pemanfaatan teknologi canggih juga diperlihatkan oleh (Christyowati & Rohman, 2024) dalam penelitiannya mengenai Media *E-Comic* Berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) pada materi sistem pernapasan manusia. Media ini memperoleh penilaian kelayakan yang

sangat tinggi dan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam memahami materi.

Tak hanya *e-comic*, media pembelajaran interaktif lainnya juga menunjukkan hasil positif. Seperti yang ditemukan dalam penelitian (Fadilah & Kuswandi, 2025) tentang Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar, bahwa media interaktif memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif sangat potensial untuk diterapkan dalam berbagai mata pelajaran. Namun, masih jarang dijumpai penelitian yang mengembangkan media *e-comic* berbantuan game interaktif khusus pada materi pantun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-comic* yang dipadukan dengan game interaktif guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sidomukti III, khususnya dalam memahami dan mengaplikasikan materi pantun secara menyenangkan dan efektif.

Berdasarkan uraian di atas maka judul penelitian “Pengembangan Media *E-Comic* Berbantuan Game Interaktif dalam Pendekatan *Problem Based Learning* untuk Pembelajaran Pantun pada Kelas V Sekolah Dasar, dipilih berdasarkan urgensi untuk menjawab permasalahan tersebut. Judul ini mencerminkan upaya konkret dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran sastra di sekolah dasar, khususnya pantun, dengan

harapan dapat mengubah paradigma pembelajaran dari yang pasif menjadi aktif, dari yang monoton menjadi menyenangkan, dan dari yang teoritis menjadi kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan sebagai kontribusi nyata terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif di era digital, serta sebagai bentuk adaptasi terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik saat ini. Di mana kita tahu bahwa perkembangan teknologi sangatlah cepat, bahkan hampir semua kegiatan melibatkan digital sehingga perlu adanya transformasi pembelajaran demi mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan mudah disukai anak di zaman saat ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses media pengembangan *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan *Problem Based Learning* untuk pembelajaran pantun pada siswa kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan *Problem Based Learning* untuk pembelajaran pantun pada siswa kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan media *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan *Problem Based Learning* untuk pembelajaran pantun pada siswa kelas V Sekolah Dasar?

4. Bagaimana tingkat keefektifan pengembangan media *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan *Problem Based Learning* untuk pembelajaran pantun pada siswa kelas V Sekolah Dasar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan *Problem Based Learning* untuk pembelajaran pantun pada siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan *Problem Based Learning* untuk pembelajaran pantun pada siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan *Problem Based Learning* untuk pembelajaran pantun pada siswa kelas V Sekolah Dasar.
4. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan *Problem Based Learning* untuk pembelajaran pantun pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran berbasis media digital yang interaktif, khususnya dalam pembelajaran sastra di tingkat sekolah dasar.

## 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat secara praktis yang dapat diperoleh sebagai berikut:

### a. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi pantun.

### b. Bagi Siswa

Membantu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pantun melalui media yang menyenangkan dan mudah dipahami.

### c. Bagi Sekolah

Sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang dapat diintegrasikan dalam kurikulum sekolah.

### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan referensi dan inspirasi bagi penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran digital.

## **E. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka berikut adalah definisi operasional dari beberapa istilah penting:

### 1. Media *E-Comic*

Media *E-Comic* adalah media pembelajaran berbentuk komik digital yang disajikan dalam format elektronik dan dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop atau tablet.

### 2. Game Interaktif

Game adalah permainan berbasis digital yang dirancang untuk tujuan edukatif dan melibatkan partisipasi aktif siswa dalam menjawab soal atau menyelesaikan tantangan belajar. Game interaktif adalah sebagai media pembelajaran digital yang dirancang dengan elemen permainan (game-based learning) yang melibatkan siswa secara aktif dalam menjawab soal, menyusun bait pantun, atau menyelesaikan tugas pembelajaran lainnya secara menyenangkan dan menantang.

### 3. Pembelajaran Pantun

Pembelajaran pantun merupakan suatu kegiatan instruksional yang bertujuan untuk memperkenalkan dan memperluas pemahaman siswa mengenai karakteristik, susunan, dan makna pantun, serta mengasah kemampuan mereka dalam membaca, menulis, dan mengapresiasi karya pantun.

#### 4. Proses Pengembangan media *E-comic*

Proses pengembangan media *e-comic* adalah tahapan sistematis yang dilakukan dalam merancang, membuat, dan menguji media pembelajaran berupa komik elektronik yang dilengkapi dengan unsur interaktif, khususnya game edukatif.

#### 5. Kevalidan

Kevalidan adalah tingkat kesesuaian dan kelayakan media *e-comic* berbantuan game interaktif yang dikembangkan, berdasarkan hasil penilaian para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Aspek yang dinilai meliputi isi/materi, tampilan visual, bahasa, interaktivitas, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

#### 6. Kepraktisan

Kepraktisan adalah sejauh mana media *e-comic* berbantuan game interaktif mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Kepraktisan diukur melalui respon guru dan siswa terhadap aspek kemudahan penggunaan, kemudahan navigasi, efisiensi waktu, serta kemudahan dalam memahami materi. Media dinyatakan praktis apabila dapat digunakan tanpa hambatan berarti dan mendukung proses pembelajaran secara efektif.

## 7. Keefektifan

Keefektifan adalah sejauh mana media e-comic berbantuan game interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi pantun. Keefektifan diukur melalui perbandingan hasil pretest dan posttest siswa serta hasil angket motivasi belajar. Media dinyatakan efektif apabila terjadi peningkatan signifikan dalam motivasi dan capaian hasil belajar setelah menggunakan media yang dikembangkan.

.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Adapun beberapa hasil penelitian yang relevan dengan karya tulis ilmiah ini yaitu sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh (Laksmi & Suniasih, 2021). “Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis *Problem Based Learning* Materi S iklus Air pada Muatan IPA”. JURNAL IMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN (2021): 5-1. Hasil Penelitian Menunjukkan bahwa bahwa media *e-comic* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi siklus air kelas V SD terbukti layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi dari ahli isi, desain, dan media menunjukkan persentase kelayakan antara 90% hingga 100%, yang masuk kategori sangat baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa E-Comic merupakan media yang layak dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, khususnya pada materi yang menuntut pemahaman konseptual. Temuan ini relevan dengan upaya pengembangan media E-Comic interaktif dalam pembelajaran pantun, karena sama-sama menekankan pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui media visual yang menarik dan kontekstual.

Penelitian yang dilakukan oleh (Pratama et al., 2024). “Pengembangan E-Comic Bahasa Inggris Berbasis Model Pembelajaran Savi”. JURNAL TEKNOLOGI PEMBELAJARAN INDONESIA (2024): 14-2. bahwa media

e-comic Bahasa Inggris berbasis model pembelajaran SAVI terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran untuk siswa kelas I SD. Media ini mendapatkan penilaian sangat baik dari ahli isi, desain, dan media, serta menunjukkan hasil uji coba yang memuaskan. Selain itu, media e-comic ini juga berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai posttest rata-rata yang melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu mencapai 84,11. Dengan demikian, media ini mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa

Penelitian yang dilakukan oleh (Christyowati & Rohman, 2024). “Media Pembelajaran *E-Comic* Berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) pada Materi Sistem Pernapasan Manusia”. *JOURNAL OF EDUCATION ACTION RESEARCH* (2024) 8-3. bahwa media e-comic berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) terbukti layak digunakan dalam pembelajaran untuk siswa kelas V SD. Media ini memperoleh persentase kelayakan yang sangat baik, yaitu 95% dari ahli materi dan 76,5% dari ahli media. Uji coba kelompok kecil dan besar juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan persentase masing-masing 89% dan 84%. Dengan demikian, media e-comic berbasis AI ini efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mendukung keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi pelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fadilah. “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar”. *JIPBC JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN CITRA BAKTI* (2025) 12-1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran

wordwall lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau tanpa melibatkan media pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Kusdiana et al., 2024) “Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Audio Visual dengan *Model Project Based Learning* (PJBL) Kelas XI SMAN 1 Balongpanggang Gresik”. JURNAL BAHASA, SATRA, PENDIDIKAN dan HUMANIORA. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Borg and Gall* yang dimodifikasi menjadi enam tahap, mulai dari identifikasi masalah hingga uji coba produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan layak digunakan, berdasarkan penilaian ahli materi, media, dan praktisi pendidikan. Uji coba juga menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan menulis puisi siswa, dari nilai pre-test 68,5% menjadi post-test 82,3%. Sebanyak 87% siswa merespons positif, menyatakan bahwa bahan ajar tersebut membantu mereka memahami dan menulis puisi dengan lebih kreatif.

Tabel 1 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian Terdahulu	Penemuan	Perbedaan/ Persamaan	Kontribusi Bagi Penelitian ini
1.	Ni Luh Putu Ari Laksmi. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Materi S iklus Air pada Muatan IPA”. JURNAL IMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN (2021): 5-1  <a href="https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIP/article/view/32911">https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIP/article/view/32911</a>	Hasil pengembangan media E-Comic berbasis <i>Problem Based Learning</i> layak dikembangkan berdasarkan hasil validasi dari para ahli. Hasil penilaian validator dari ahli isi pembelajaran diperoleh 97% dengan kategori sangat baik, ahli desain pembelajaran diperoleh 97% dengan kategori sangat baik, ahli media pembelajaran 100% kategori sangat baik dan subjek uji perorangan diperoleh 90% dengan kategori sangat baik. Hasil keseluruhan dari para ahli dan uji coba perorangan terqualifikasi sangat baik. Media e-comic berbasis <i>Problem Based Learning</i> layak digunakan dengan pembelajaran siklus air pada muatan IPA kelas V SD.	Perbedaan: Penelitian ini fokus pada materi IPA tentang siklus air, sementara penelitian ini mengajarkan pantun dalam Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian menggunakan <i>Problem Based Learning (PBL)</i> , yang menekankan pemecahan masalah secara kolaboratif, sedangkan penelitian saya menggabungkan <i>e-comic</i> dengan game interaktif, yang lebih fokus pada menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui permainan. Persamaan: Penggunaan <i>E-Comic</i> sebagai media pembelajaran dan fokus penelitian pada siswa sekolah dasar	Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan media visual berbasis E-Comic dalam konteks mata pelajaran IPA dengan pendekatan <i>Problem Based Learning (PBL)</i> . Temuannya memperkuat argumen bahwa media berbasis cerita visual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep ilmiah yang kompleks. Ini menjadi acuan penting dalam membangun media e-comic yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendalam secara kognitif
2	Pratama. “Pengembangan E-Comic Bahasa Inggris Berbasis Model Pembelajaran SAVI”.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-comic Bahasa Inggris berbasis model pembelajaran SAVI	Perbedaan: Fokus penelitian menggunakan Bahasa Inggris, sedangkan	Penelitian ini menunjukkan bahwa media e-comic dengan pendekatan

	<p>JURNAL TEKNOLOGI PEMBELAJARAN INDONESIA (2024): 14-2</p>	<p>dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran untuk siswa kelas I SD. Validasi dari berbagai ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik, dengan persentase sebesar 93,18% dari ahli isi, 85,23% dari ahli desain, dan 94,44% dari ahli media. Hasil uji coba perorangan dan kelompok kecil juga menunjukkan kategori sangat baik, masing-masing dengan persentase 85,42% dan 86,23%. Selain layak secara kualitas, media ini juga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata posttest mencapai 84,11, melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Dengan demikian, e-comic berbasis model SAVI ini terbukti mampu mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.</p>	<p>penelitian saya menggunakan Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan model pembelajaran SAVI (<i>Somatic, Auditory, Visual, Intellectual</i>), Penelitian saya menggunakan penggabungan <i>e-comic</i> dan game interaktif. Persamaan: Penggunaan <i>E-Comic</i> sebagai media pembelajaran dan fokus penelitian pada siswa sekolah dasar</p>	<p>SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual) dapat menciptakan pengalaman belajar multisensorik yang efektif untuk siswa kelas rendah. Hal ini menjadi inspirasi bagi penelitian Anda bahwa e-comic juga bisa dikembangkan untuk jenjang kelas lebih tinggi dan dikombinasikan dengan fitur lain seperti game interaktif, untuk meningkatkan motivasi belajar.</p>
3	<p>Yunitha Ike Christyowati. "Media Pembelajaran <i>E-Comic</i> Berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) pada Materi Sistem Pernapasan Manusia".</p>	<p>Hasil Penelitian menunjukkan bahwa media <i>e-comic</i> berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) memperoleh persentase kelayakan</p>	<p>Perbedaan: Jenis Materi yang Diajarkan: Penelitian ini difokuskan pada materi sistem pernapasan</p>	<p>Penelitian ini menunjukkan bahwa penggabungan teknologi terkini seperti <i>Artificial Intelligence</i> (AI)</p>

	JOURNAL OF EDUCATION ACTION RESEARCH (2024) 8-3	sebesar 95% dari ahli materi dan 76,5% dari ahli media, yang keduanya tergolong dalam kategori sangat layak. Uji coba kelompok kecil memberikan hasil sebesar 89%, sementara uji coba kelompok besar mencapai 84%, yang juga termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-comic berbasis AI ini layak digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya untuk siswa kelas V sekolah dasar. Media ini terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mendukung keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi pelajaran	manusia dalam IPA, sedangkan penelitian saya fokus pada materi pantun dalam Bahasa Indonesia. Ini berarti ada. Serta pendeklatan Teknologi menggunakan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) dalam media pembelajaran. Sementara penelitian Anda lebih fokus pada <i>e-comic</i> dan game interaktif. Persamaan: Penggunaan <i>E-Comic</i> sebagai media pembelajaran dan fokus penelitian pada siswa sekolah dasar	dalam media e-comic mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sains. Kontribusi pentingnya adalah pada aspek integrasi teknologi canggih yang bisa diadaptasi dalam media pembelajaran lainnya, termasuk dalam pengembangan e-comic untuk materi Bahasa Indonesia seperti pantun.
4	Nurul Fadilah. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar". JIPBC JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN CITRA BAKTI (2025) 12-1	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau tanpa melibatkan media pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i> berpengaruh	Perbedaan: Jenis Materi yang Diajarkan: Penelitian ini mengkaji materi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), sementara penelitian Anda fokus pada materi pantun dalam Bahasa Indonesia. Platform Media yang Digunakan:	Penelitian ini memberikan bukti bahwa media interaktif seperti Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar dibandingkan metode konvensional. Temuan ini mendukung penggunaan

		<p>terhadap hasil belajar siswa</p>	<p>Penelitian ini menggunakan Wordwall, sebuah platform media pembelajaran berbasis kuis dan latihan interaktif, sedangkan penelitian Anda menggabungkan <i>e-comic</i> dan game interaktif. Meskipun keduanya bersifat interaktif, platform yang digunakan berbeda, dengan fokus pada jenis permainan dan media yang diterapkan</p> <p>Persamaan: Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif: Seperti penelitian Anda, penelitian ini juga menggunakan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun dengan platform yang berbeda (<i>Wordwall vs e-comic</i> dan game interaktif). Fokus pada Siswa Sekolah Dasar</p>	<p>media berbasis permainan atau tantangan, seperti game interaktif dalam penelitian Anda, sebagai stimulus yang meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran, terutama pada mata pelajaran non-eksakta seperti Bahasa Indonesia.</p>
--	--	-------------------------------------	---	---

## **B. Media *E-comic***

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendorong motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar dan membantu mereka meraih hasil belajar secara optimal. Media ini mencakup berbagai alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi, serta menjadi sarana penyampai pesan dari sumber belajar kepada siswa. Namun, kenyataannya saat ini banyak siswa merasa bosan dengan aktivitas belajar yang bersifat rutin dan cenderung monoton. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu dikembangkan melalui berbagai bentuk komunikasi modern, seperti telepon, komputer, internet, dan email. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang saat ini populer di dunia pendidikan adalah media berbasis web atau e-learning, yang menjadi tren utama di era digital saat ini.

Penggunaan media yang tepat akan membantu menciptakan proses belajar yang lebih efektif, terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era revolusi industri 4.0, di mana teknologi memegang peranan sentral dalam proses pendidikan. Kemajuan teknologi memungkinkan siswa untuk mengakses informasi dalam jumlah besar. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mampu menguasai teknologi, berinovasi, dan menciptakan strategi pembelajaran yang kreatif serta relevan. Media pembelajaran yang digunakan harus bersifat interaktif dan mampu membangkitkan minat belajar siswa. Media juga memiliki empat fungsi utama, yaitu membantu pemahaman siswa terhadap materi, meningkatkan

semangat belajar, mengatasi keterbatasan dalam penyampaian materi, serta memberikan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna.

Media *E-comic* merupakan bentuk digital dari media komik yang menggabungkan elemen visual, teks naratif, dan teknologi interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. *E-comic* sebagai media mampu menumbuhkan kreativitas dan imajinasi berpikir dengan membaca serta memahami melalui gambar (Yusiana & Prasetya, 2022). E-Comic adalah bentuk komik yang dapat diakses dan dinikmati melalui perangkat elektronik, seperti computer, tablet, atau smartphone (Aini et al., 2023). *E-comic* telah mentransformasi komik cetak menjadi elektronik, Yang artinya komik yang sebelumnya hanya bisa dibaca dalam bentuk fisik (dicitak di atas kertas) kini telah diubah ke dalam format digital atau elektronik (Rahmata, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-comic* merupakan bentuk pengembangan komik tradisional yang telah bertransformasi ke dalam format digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. Sebagai media pembelajaran, *e-comic* tidak hanya mempermudah akses terhadap materi, tetapi juga mampu menumbuhkan kreativitas dan imajinasi siswa melalui kombinasi visual dan teks yang menarik. Kehadiran *e-comic* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar peserta didik.

*E-comic* bagi siswa membantu memfasilitasi dalam memahami materi abstrak melalui ilustrasi yang konkret, sehingga sangat cocok digunakan dalam berbagai bidang studi, baik sains maupun bahasa. Selain itu, media ini juga mendorong munculnya pengalaman belajar yang lebih personal dan kontekstual karena siswa dapat mengakses dan membaca komik sesuai kecepatan belajar masing-masing. *E-comic* atau komik elektronik adalah bentuk pengembangan dari media komik konvensional yang disajikan dalam format digital dan dapat diakses melalui berbagai perangkat teknologi seperti komputer, laptop, tablet, maupun smartphone.

Media ini menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang efektif karena mampu menyampaikan materi secara menarik dan komunikatif, terutama bagi siswa sekolah dasar yang memiliki minat tinggi terhadap gambar dan cerita. Media *e-comic* memiliki keunggulan dalam hal daya tarik visual, narasi yang sederhana namun edukatif, serta kemampuannya untuk menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Dalam konteks pembelajaran, media *e-comic* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman konsep, memperkuat ingatan siswa terhadap materi, dan menumbuhkan keterlibatan aktif selama proses belajar berlangsung. Dengan memadukan unsur cerita, visualisasi, dan teknologi, *e-comic* menjadi alternatif media pembelajaran modern yang mendukung prinsip pembelajaran abad ke-21, yaitu pembelajaran yang berbasis teknologi, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan media *e-comic* dalam pembelajaran sangat

potensial untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara menyeluruh

Dalam dunia pendidikan, media *e-comic* hadir sebagai inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan siswa terhadap metode belajar yang menarik dan interaktif. *E-comic* menggabungkan elemen visual berupa gambar atau ilustrasi, teks naratif, dan dalam beberapa pengembangan juga disertai unsur audio atau animasi. Keunikan ini menjadikan *e-comic* sebagai media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menyuguhkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Komik dalam bentuk digital memberikan banyak keunggulan dibandingkan media pembelajaran konvensional. Pertama, *e-comic* memiliki daya tarik visual yang tinggi, sehingga cocok untuk anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Ilustrasi berwarna, tokoh-tokoh yang menarik, serta jalan cerita yang disusun secara naratif dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Kedua, *e-comic* mendorong pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) karena menyajikan konteks pembelajaran melalui cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian, siswa dapat mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan realitas sosial di sekitarnya, yang pada akhirnya meningkatkan daya serap dan daya ingat mereka terhadap informasi.

Selain itu, media *e-comic* juga sangat mendukung prinsip pembelajaran individual (*self-paced learning*). Siswa dapat membaca dan memahami isi komik sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing, tanpa tekanan seperti dalam pembelajaran klasikal. Hal ini sangat membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual atau kinestetik. Penggunaan *e-comic* dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa karena konten visual dapat memperjelas informasi yang bersifat abstrak.

*E-comic* memiliki potensi besar jika dikombinasikan dengan unsur interaktivitas, seperti game edukatif, kuis, atau tantangan mini di dalam alur cerita komik. Penggabungan ini menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga memberikan feedback langsung kepada siswa, yang sangat penting dalam proses belajar yang efektif. *E-Comic* menggabungkan elemen-elemen komik tradisional, seperti gambar dan teks, dengan teknologi digital untuk memberikan pengalaman yang unik kepada pembaca (Aini et al., 2023). Hal ini juga sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang saat ini secara bertahap diterapkan di sekolah dan menuntut guru harus mampu dalam penyampaian materi sesuai kurikulum tersebut. Oleh karena itu, pengembangan *e-comic* sebagai media pembelajaran tidak hanya menawarkan variasi dalam metode pengajaran, tetapi juga memperkuat motivasi intrinsik siswa, yang berujung pada meningkatnya hasil belajar.

### C. Game Interaktif

Secara etimologis, kata game dalam bahasa Inggris berarti permainan atau kompetisi. (Septiani, 2025) Game dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang terstruktur dan dirancang tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga sering dimanfaatkan sebagai sarana dalam proses pembelajaran. Permainan umumnya memiliki seperangkat aturan tertentu yang mengatur jalannya interaksi antara dua pihak atau lebih, baik individu maupun kelompok. Dalam prosesnya, peserta permainan akan mengembangkan strategi masing-masing guna mencapai kemenangan, sekaligus berupaya untuk menghalangi atau memperkecil peluang menang pihak lawan.

Game adalah salah satu implementasi dalam bidang ilmu komputer yang perkembangannya sangat pesat. Game merupakan bentuk aplikasi yang edukatif yang artinya bisa dijadikan sebagai media pembelajaran dimana prosesnya bisa dilakukan dengan konsep belajar sekaligus bermain (Diharjo, 2020). game berfungsi sebagai media pembelajaran yang menggabungkan konsep belajar dengan bermain (*learning by playing*), sehingga siswa tidak merasa terbebani saat menerima materi. Proses pembelajaran melalui game memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan, melatih keterampilan kognitif dan logika, serta meningkatkan motivasi belajar. Interaktivitas yang tinggi dalam game membuat siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran, dan memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, game tidak

hanya sekadar sarana hiburan, tetapi juga menjadi alat bantu yang potensial dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna di era digital saat ini.

Game dapat diartikan sebagai suatu bentuk permainan yang memanfaatkan media elektronik sebagai sarana utamanya (Mutaqin et al., 2021). Media elektronik ini dirancang dalam bentuk hiburan multimedia yang bertujuan untuk memberikan pengalaman tertentu kepada pemain, sehingga mereka dapat merasakan kepuasan secara emosional atau batiniah dari aktivitas yang dilakukan. Pada konteks pendidikan, game tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa game merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi di bidang ilmu komputer yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif tinggi. Game sebagai media pembelajaran mampu menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan melalui pendekatan *learning by playing*, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membebani siswa. Dengan interaktivitas yang tinggi, game mendorong keterlibatan aktif siswa, membantu mereka mengeksplorasi pengetahuan, serta mengembangkan kemampuan kognitif dan logika. Selain itu, penggunaan media elektronik sebagai dasar game memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang memuaskan secara emosional dan lebih bermakna.

Oleh karena itu, game memiliki potensi besar sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan relevan di era digital saat ini.

#### 1. Pengertian Game Interaktif

Game Interaktif merupakan kegiatan atau permainan kreatif yang berkaitan dengan (penciptaan, produksi, distribusi permainan/game komputer dan video) yang merupakan hiburan, ketangkasan dan pendidikan interaktif (Fidya et al., 2021). Kelompok game interaktif tidak hanya hiburan tetapi juga sebagai alat pembelajaran atau Pendidikan. Pada konteks pendidikan, game interaktif berfungsi sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi siswa dalam menerima materi pelajaran. Dibandingkan metode konvensional yang cenderung satu arah, game interaktif menawarkan proses belajar yang menyenangkan dan menantang. Elemen-elemen visual, audio, tantangan, dan feedback instan yang terdapat dalam game memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri. Selain itu, game interaktif juga bisa disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik.

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu unsur penting yang mendukung proses belajar menjadi lebih menarik dan kreatif. Di era digital saat ini, penggunaan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam bentuk game interaktif, memberikan manfaat besar sebagai salah satu sarana pendukung dalam dunia pendidikan. Kehadiran game interaktif dalam pembelajaran dapat dengan cepat menarik perhatian siswa dan membangkitkan minat mereka untuk belajar, karena menghadirkan

pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan (Mualif et al., 2024).

Sehingga Penggunaan media pembelajaran interaktif sangat relevan dalam konteks pendidikan modern, di mana siswa terbiasa dengan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Media ini memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar. Game interaktif, misalnya, tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga melatih kemampuan problem solving, kerja sama, dan pengambilan keputusan. Oleh karena itu, integrasi game dalam pembelajaran mampu menjadi solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, membangkitkan rasa ingin tahu, dan meningkatkan efektivitas pemahaman materi secara menyeluruh.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa game interaktif memiliki peran penting dalam dunia pendidikan modern sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, game interaktif juga menjadi alat bantu pembelajaran yang mampu meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan memanfaatkan elemen visual, audio, serta tantangan yang interaktif, game mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa. Di era digital yang menuntut kreativitas dan partisipasi aktif, game interaktif menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan dalam metode pembelajaran konvensional, serta

menjadi sarana yang tepat untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, problem solving, dan kerja sama.

#### **D. Pembelajaran Pantun di Sekolah Dasar**

##### **1. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran merupakan suatu proses di mana terjadi interaksi aktif antara peserta didik dan pendidik, yang berfungsi sebagai fasilitator dalam lingkungan yang dirancang untuk mendukung proses belajar (Kaniawati et al., 2023). Dalam kegiatan ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dan pemahaman, tetapi juga mengalami pembentukan karakter melalui bimbingan dan arahan dari pendidik. Tujuan utama dari pembelajaran adalah menciptakan kondisi internal yang kondusif agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif dan bermakna.

Pembelajaran adalah proses interaksi yang terencana antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di suatu lingkungan belajar tertentu (Elviya & Sukartiningsih, 2023). Pembelajaran bukan hanya proses mentransfer pengetahuan, tetapi juga menekankan pentingnya pembentukan karakter, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan problem solving (Ulya, 2021). pembelajaran adalah proses sistematis yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar agar peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Santika & Sudiana, 2021).

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang terencana dan sistematis antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu, yang tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk membangun karakter, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta menumbuhkan kemampuan dalam memecahkan masalah. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menyeluruh untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Pembelajaran bukan hanya sekadar penyampaian materi, tetapi mencakup penciptaan situasi yang mampu memicu motivasi belajar siswa dari dalam dirinya. Proses ini membutuhkan keterlibatan emosional, mental, dan sosial peserta didik, yang semuanya saling berinteraksi dalam rangka membangun pemahaman dan nilai-nilai positif. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas hubungan antara guru dan siswa, serta suasana belajar yang mendukung perkembangan intelektual dan karakter peserta didik secara menyeluruh.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu proses penilaian mengenai informasi penguasaan keterampilan kebahasaan (Ulya, 2021). Maka Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses terencana dan sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik secara menyeluruh, baik dalam aspek mendengarkan,

berbicara, membaca, maupun menulis. Proses ini melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan yang mendukung agar siswa mampu menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar sesuai kaidah, konteks, dan tujuan komunikasi. Pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah Project Based Learning (PBL). Menurut (Kusdiana et al., 2024) PBL merupakan Media audio visual Berbasis PBL dengan menggunakan bahan ajar canva serta menggunakan sound effect melalui barcode yang disediakan dan berisikan video adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang dimuat dalam sebuah persentasi.

a. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan utama dari pendidikan dan pembelajaran Bahasa Indonesia di lingkungan lembaga pendidikan adalah untuk menguatkan posisi dan peran strategis Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa persatuan. Bila dilihat dari sudut pandang penutur, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk:

- 1) Menguasai penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, yaitu penggunaan bahasa baku yang tepat, efisien, dan sesuai konteks dalam berbagai situasi komunikasi, baik lisan maupun tulisan.
- 2) Meningkatkan keterampilan berbahasa, yang mencakup kemampuan peserta didik dalam memakai Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi secara tepat dan sah dalam berbagai keperluan, seperti menyampaikan informasi, berpendapat, berdiskusi, maupun menulis.

- 3) Menumbuhkan sikap positif terhadap Bahasa Indonesia, yaitu rasa bangga dan bertanggung jawab dalam menggunakan bahasa nasional, yang tercermin dalam perilaku sehari-hari, termasuk dalam menjaga kesantunan dan kecermatan berbahasa.

Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Fungsi-fungsi utamanya sebagai mata pelajaran inti yang menjadi dasar penguasaan keterampilan literasi dan berpikir, sebagai bahasa pengantar di seluruh jenjang dan jenis pendidikan formal, sebagai bahasa penalaran, yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis serta sebagai media untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan potensi individu, baik secara akademik maupun sosial. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan meningkatkan kompetensi kebahasaan peserta didik, tetapi juga memperkuat jati diri bangsa, membangun kecerdasan intelektual, emosional, dan karakter, serta menjadi fondasi penting bagi penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan hidup di era global.

## 2. Pembelajaran Pantun

Pantun merupakan salah satu bentuk puisi tradisional Indonesia yang terdiri dari empat baris atau lebih, memiliki pola rima bersilang pada akhir baris, dan setiap barisnya terdiri dari delapan hingga dua belas suku kata serta mengikuti aturan tertentu (Larosa & Iskandar, 2021). Pantun merupakan salah satu jenis puisi khas Indonesia (Melayu) yang umumnya terdiri dari empat

baris dalam setiap baitnya, dengan pola sajak a-b-a-b. Setiap baris biasanya memuat empat kata (Desfitria & Nugraheni, 2021). Dua baris pertama berfungsi sebagai sampiran atau pengantar, sedangkan dua baris berikutnya menyampaikan isi atau pesan utama pantun. Struktur pantun merupakan dasar atau pola yang digunakan untuk mengatur dan merangkai kata-kata dalam penyusunan pantun (Misnawati et al., 2023).

Pantun bukan hanya sekadar rangkaian kata dalam bentuk puisi, tetapi juga memiliki aturan khusus yang membuatnya berbeda dari jenis puisi lainnya. Struktur pantun sebagai kerangka dasar sangat penting karena menjadi pedoman dalam merangkai kata-kata agar pantun tersebut tetap harmonis dan mudah dipahami. Pola rima bersilang dan pembagian fungsi antara sampiran dan isi membuat pantun tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan atau makna secara tersirat. Sampiran biasanya berisi gambaran atau suasana yang tampak tidak berhubungan langsung dengan isi, namun berfungsi sebagai pembuka yang menyiapkan pendengar atau pembaca untuk memahami pesan inti yang terdapat pada dua baris terakhir. Dengan demikian, pantun menjadi salah satu bentuk ekspresi budaya yang kaya akan nilai sastra dan kearifan lokal yang terus dilestarikan hingga kini.

Pantun merupakan salah satu bentuk karya sastra lisan yang menjadi ciri khas budaya Indonesia. Sebagai bagian dari puisi lama, pantun telah dikenal sejak zaman dahulu dan digunakan sebagai media komunikasi,

nasihat, hiburan, serta penyampaian nilai-nilai moral dan budaya dalam masyarakat. Pantun diakui sebagai warisan budaya takbenda oleh Negara Republik Indonesia dan Malaysia. Pengakuan ini didasarkan pada pengajuan bersama dari kedua negara mengenai pantun sebagai bagian dari warisan budaya takbenda, yang turut memperpanjang daftar warisan budaya takbenda Indonesia yang tercatat di UNESCO (Listiyanti & Nanda, 2024). Seiring dengan perkembangan zaman, bentuk dan fungsi pantun pun mengalami berbagai perubahan. Meski kini pantun tidak lagi menjadi satu-satunya media komunikasi, keberadaannya tetap dilestarikan dan diapresiasi, bahkan telah diakui sebagai warisan budaya takbenda oleh UNESCO. Pantun juga terus berkembang dan digunakan dalam berbagai konteks, termasuk dalam pendidikan, media sosial, dan pertunjukan seni, sebagai wujud pelestarian budaya bangsa di tengah modernisasi.

### 3. Langkah-langkah Pembelajaran Pantun

#### a. Pendahuluan (Apersepsi)

Pada tahap awal pembelajaran, guru memulai dengan memberikan salam, mengecek kehadiran, dan menciptakan suasana yang menyenangkan di kelas. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa memahami apa yang akan dipelajari. Guru dapat mengaitkan materi pantun dengan pengalaman sehari-hari siswa atau membacakan pantun yang lucu dan menarik untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Langkah ini penting untuk membangun koneksi awal antara siswa dengan materi yang akan diajarkan.

#### b. Pengenalan Materi

Setelah perhatian siswa terfokus, guru mulai menjelaskan pengertian pantun sebagai salah satu bentuk puisi lama yang khas Indonesia. Guru kemudian menjelaskan ciri-ciri pantun, seperti terdiri atas empat baris, bersajak a-b-a-b, dan tiap baris memiliki 8–12 suku kata. Penjelasan dilanjutkan dengan struktur pantun, yaitu dua baris pertama sebagai sampiran dan dua baris terakhir sebagai isi. Guru juga dapat memperkenalkan berbagai jenis pantun, seperti pantun nasihat, jenaka, dan cinta, agar siswa memahami keragaman isi pantun.

#### c. Modeling dan Diskusi

Guru memberikan contoh pantun, baik secara lisan maupun melalui media visual seperti *e-comic*, kemudian mengajak siswa untuk menganalisis bagian sampiran dan isi. Diskusi dilakukan untuk mendalami makna atau pesan yang terkandung dalam pantun. Selanjutnya, guru mencontohkan cara menyusun pantun secara bertahap mulai dari membuat sampiran hingga merangkai isi yang sesuai dan bermakna. Kegiatan ini bertujuan agar siswa memiliki gambaran nyata mengenai proses kreatif dalam membuat pantun.

#### d. Kegiatan Inti

Pada bagian ini, siswa diberi kesempatan untuk berlatih membuat pantun baik secara individu maupun berkelompok. Guru dapat memberikan tema tertentu, seperti lingkungan, persahabatan, atau

kebersihan, sebagai panduan. Untuk menambah minat siswa, latihan bisa dilakukan dengan bantuan media pembelajaran digital seperti *e-comic* atau game interaktif. Setelah selesai, siswa dapat diminta mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelas atau mengunggahnya ke platform digital yang digunakan sekolah.

e. Refleksi dan Umpan Balik

Setelah kegiatan inti, guru memberikan apresiasi terhadap kreativitas siswa dan memberikan umpan balik yang membangun. Guru juga mengajak siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah mereka ikuti. Refleksi ini membantu siswa menyadari proses belajar mereka serta memperkuat pemahaman akan materi pantun.

f. Penutup

Di akhir pembelajaran, guru menyimpulkan kembali poin-poin penting dari materi pantun, termasuk struktur, ciri-ciri, dan cara membuatnya. Guru dapat memberikan tugas lanjutan, seperti membuat pantun bertema keluarga atau sekolah sebagai latihan di rumah. Sebagai penutup, guru memberikan motivasi kepada siswa agar terus mengasah kreativitas melalui pantun dan mengingatkan bahwa pantun adalah warisan budaya yang perlu dilestarikan.

## **E. Siswa Kelas V Sekolah Dasar**

Kelas V SD Negeri Sidomukti III terdiri dari 11 siswa, 2 siswa laki-laki dan 9 siswa Perempuan. Siswa kelas V Sekolah Dasar umumnya berada pada

usia 10 hingga 11 tahun, yaitu masa transisi dari tahap perkembangan anak menuju remaja awal. Pada tahap ini, siswa berada dalam fase perkembangan kognitif yang disebut operasional konkret menurut teori Jean Piaget, di mana mereka mulai mampu berpikir secara logis, memahami hubungan sebab-akibat, dan memproses informasi melalui pengalaman konkret. Mereka juga mulai menunjukkan kemampuan berpikir sistematis dalam konteks yang dapat mereka lihat atau alami secara langsung. Oleh karena itu, penyampaian materi pembelajaran yang bersifat konkret, visual, dan menarik sangat dibutuhkan agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif.

Selain dari aspek kognitif, siswa kelas V juga mengalami perkembangan sosial dan emosional yang signifikan. Mereka mulai membangun hubungan sosial yang lebih kompleks, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta lebih terbuka terhadap eksplorasi diri dan lingkungan. Namun, dalam proses pembelajaran, mereka juga mudah merasa bosan apabila metode yang digunakan bersifat monoton atau kurang menarik. Oleh sebab itu, pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, cerita, serta elemen interaktif sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Media pembelajaran seperti e-comic dan game interaktif menjadi salah satu solusi untuk mengakomodasi kebutuhan belajar mereka agar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi pantun, siswa kelas V perlu dibimbing dengan metode yang tidak hanya menjelaskan struktur dan makna pantun secara teoritis, tetapi juga mampu menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Pantun sebagai bagian dari sastra lisan tradisional memiliki struktur dan nilai-nilai yang perlu dikenalkan sejak dini.

Siswa kelas V SD Negeri Sidomukti III dipilih sebagai subjek penelitian karena mereka berada pada usia dan jenjang pendidikan yang ideal untuk mencoba pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dan interaktif. Di era digital saat ini, siswa sudah terbiasa dengan penggunaan perangkat elektronik seperti ponsel, tablet, maupun komputer. Dengan memanfaatkan kebiasaan tersebut secara positif melalui media *e-comic* dan game edukatif, proses pembelajaran dapat menjadi lebih kontekstual dan menarik. Diharapkan, penggunaan media ini tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pantun, tetapi juga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi dan berdampak pada peningkatan hasil belajar secara menyeluruh.

#### **F. Kerangka Berfikir**

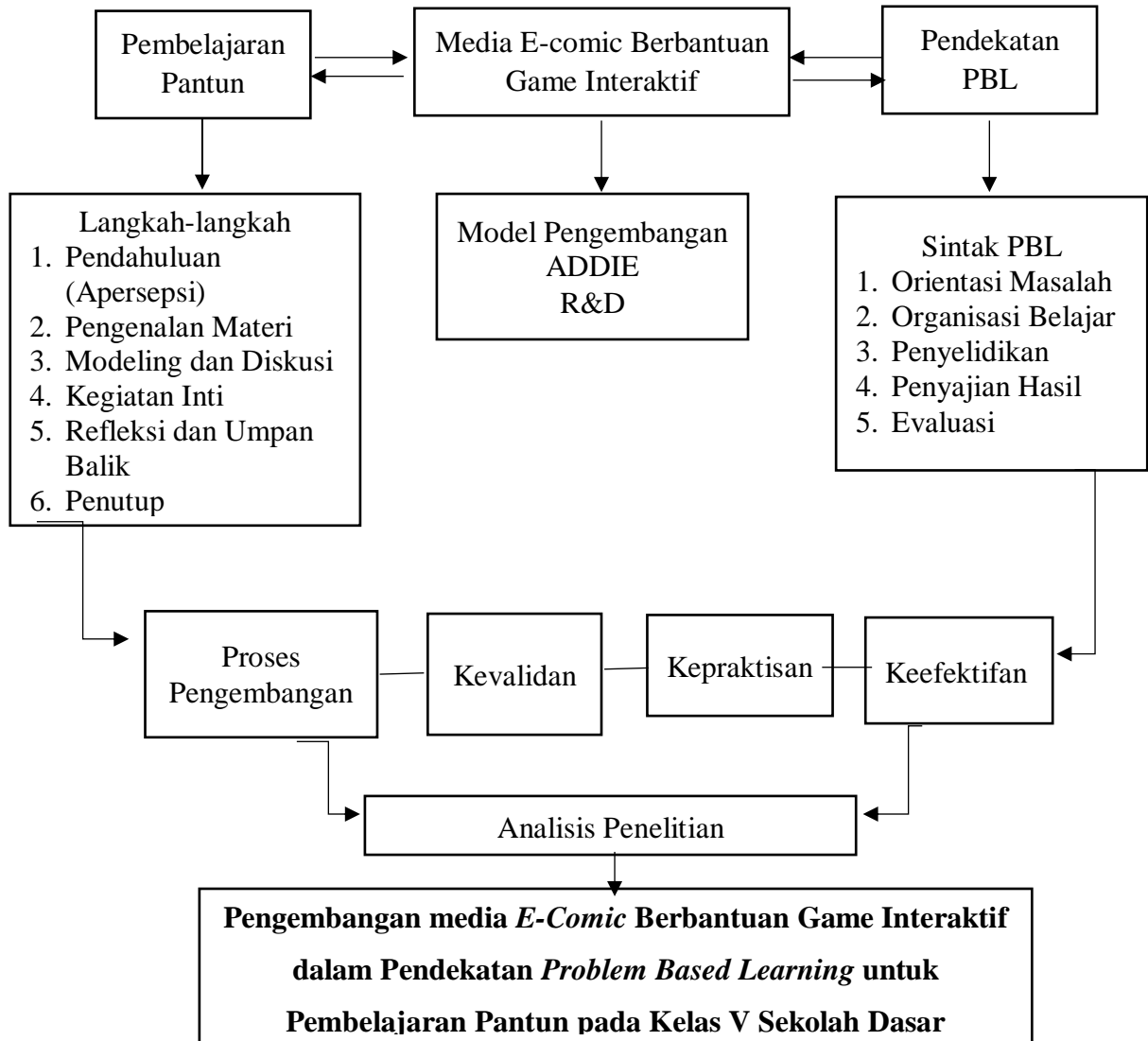
Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan mendorong keterlibatan aktif siswa, digunakanlah media *E-Comic* dan game interaktif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran materi pantun di kelas V SD. *E-Comic* sebagai Media Visual yang Menarik dan Mudah Dipahami dimana Dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, penggunaan media *E-Comic* berbantuan game interaktif pada materi pantun di kelas V SD dapat menjadi solusi yang efektif. *E-Comic* yang dirancang dengan narasi dan visual menarik memungkinkan siswa untuk memahami materi pantun dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Melalui

gambar dan dialog yang sesuai dengan konteks, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang struktur pantun serta cara pembuatannya, sehingga daya ingat mereka terhadap materi ini pun dapat lebih kuat.

Selain itu, game interaktif berfungsi untuk memperdalam pemahaman siswa melalui latihan soal yang bervariasi dan penuh tantangan. Game ini menciptakan suasana belajar yang tidak monoton, melibatkan elemen visual dan audio yang merangsang minat belajar siswa. Siswa dapat belajar dengan cara bermain, menjawab soal tentang pantun, menyusun bait, atau menyelesaikan teka-teki yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Proses belajar yang interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran, serta memperbaiki hasil belajar mereka secara signifikan.

Kombinasi antara *E-Comic* dan game interaktif ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan menyenangkan. Dengan menggunakan kedua media ini, siswa tidak hanya belajar teori tentang pantun, tetapi juga langsung mempraktikkannya dalam bentuk permainan yang memperkuat keterampilan mereka. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan cara yang lebih personal, kreatif, dan menyenangkan.

Berikut adalah kerangka konseptual dalam bentuk bagan alur (konseptual flowchart) dengan judul penelitian Pengembangan *E-Comic* Berbantuan Game Interaktif pada Materi Pantun untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Sidomukti III.



Gambar 2.1 Kerangka Konspetual

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan**

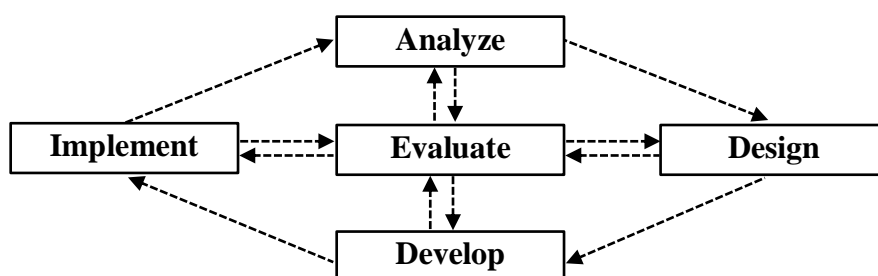
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Menurut (Okpatrioka, 2023), penelitian pengembangan adalah metode dan langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Oleh karena itu, metode penelitian ini bertujuan untuk membuat produk dan dapat dipertanggungjawabkan hasilnya melalui proses penelitian, perencanaan, produksi, dan pengujian kelayakan, agar menghasilkan produk yang memberi kemudahan bagi pengguna. Penelitian dan pengembangan dilakukan untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapi oleh pengguna.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti yakni model ADDIE, karena model ADDIE merupakan model yang tepat untuk mengembangkan media pembelajaran. Model ADDIE adalah model pengembangan bahan ajar yang terdiri dari urutan langkah-langkah yang sistematis untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang berfokus pada sumber belajar sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa (Widyastuti & Susiana, 2019). Model ADDIE paling umum digunakan untuk pengembangan instruksional dan dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk seperti bahan ajar, model, metode, LKPD, dan media pembelajaran.

Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Dalam mengembangkan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif diawali dengan *analysis* yaitu menganalisis permasalahan, kemudian *design* yaitu mendesain perencanaan yang diinginkan, selanjutnya dilakukan *develop* yaitu mengembangkan desain media, kemudian dilakukan kegiatan *implement* yaitu penerapan ke sasaran pembelajaran dan langkah akhir adalah *evaluate* yaitu mengevaluasi hasil pengembangan.

## B. Metode Penelitian

Pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu:



Gambar 3.1. Tahapan Model ADDIE

Sumber: Anglada dalam (Tegeh & Kirna, 2013)

### 1. Menganalisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah tahap mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk membuat produk, seperti penelitian berupa produk media pembelajaran komik dan informasi terkait *game* dalam pembelajaran. Pengumpulan informasi seperti analisis kebutuhan yaitu

untuk menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD, yang kedua ada analisis karakteristik yaitu digunakan peneliti untuk mengetahui bagaimana karakter siswa sebelum mengembangkan sebuah produk, yang ketiga ada analisis kurikulum yaitu untuk merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran.

## 2. Mendesain (*Design*)

Tahap desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan. Perencanaan difokuskan pada tiga kegiatan, pengembangan, merancang media dan materi yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif. Mulai dari pembuatan desain dengan menentukan konsep *background* kertas, merancang *flowchart*, *storyboard* untuk mempermudah konsep yang akan dibuat dalam media, konsep tata letak, isi materi, dan gambar-gambar pendukung lainnya.

## 3. Pengembangan (*Develop*)

Tahap mengembangkan (*Develop*) merupakan kegiatan produksi komponen untuk pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif. Diawali dengan menentukan *cover*, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, nama tokoh komik, gambar yang menunjukkan tokoh komik, dialog antar tokoh komik, *background* kertas komik, serta *game* interaktif terkait dengan materi pembelajaran Pantun. Pada tahapan ini yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Membuat *prototipe* media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif, tahap ini peneliti membuat media pembelajaran yang mengacu pada hasil tahap rancangan desainnya, yakni berupa *storyboard*.
- b. Setelah didesain media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif yang dikembangkan melalui *canva*. Selanjutnya, peneliti mengkreasikan setiap halaman komik supaya produk yang dikembangkan dapat terlihat bagus dan dapat menumbuhkan rasa antusias siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.
- c. Selanjutnya, untuk tampilan peneliti menyesuaikan dengan ukuran komik sehingga untuk siswa baik yang pengguna melalui laptop atau komputer ataupun pengguna *smarthpone* dapat mengaksesnya dengan nyaman.
- d. Selanjutnya adalah validasi oleh tim ahli. Tahap validasi akan dilakukan pengecekan guna mengetahui tingkat validitas suatu produk yang dikembangkan. Cara yang digunakan untuk memvalidasi kepada para tim ahli dengan melakukan validasi materi, bahasa, dan media. Untuk validasi dilakukan oleh seorang validator untuk mendapat penilaian, saran dan kritik sehingga apabila terdapat kekurangan bisa diperbaiki oleh peneliti jika validator menyatakan bahwasanya media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif sudah valid maka validasi dinyatakan selesai dan siap untuk di uji cobakan di SD.

#### 4. Penerapan (*Implement*)

Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan rancangan media yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas V, hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penerapan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sehingga umpan balik yang diharapkan dari pengembangan media ini adalah meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa terkait materi Pantun.

#### 5. Mengevaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model ADDIE. Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi yaitu berupa *pretest* dan *posttest*. Evaluasi *pretest* dilakukan untuk mengumpulkan data awal motivasi dan hasil belajar dan evaluasi *posttest* dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui pengaruh produk terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Pada tahap ini dilakukan perbaikan terakhir untuk menyempurnakan kekurangan agar mencapai tujuan pengembangan juga menghindari adanya kendala untuk kedepannya ketika produk ini akan digunakan di dalam proses belajar mengajar.

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba produk dalam pengembangan adalah inti penting untuk menentukan kesuksesan pengembangan yang dilakukan setelah produk divalidasi. Dalam mengembangkan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif ini uji coba produk dalam menentukan tingkat kepraktisan dan keefektifan produk yang dibuat, selanjutnya peneliti akan melakukan uji coba produk di siswa kelas V SD Negeri Sidomukti III Kecamatan Kepohbaru.

Dalam mengembangkan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif ini uji coba produk memiliki 4 komponen, yaitu desain uji coba, subjek coba, instrumen penilaian, dan teknik analisis data. Secara rinci 4 instrumen dikembangkan sebagai berikut:

#### 1. Desain Uji Coba

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan dimulai dengan menyusun dan merancang media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif, setelah itu menguji kevalidan produk dengan menggunakan angket validasi pada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan memberikan instrumen validasi dan menunjukkan hasil produk media yang telah dikembangkan, untuk mendapatkan saran dan kritik yang nantinya akan diperbaiki dan direvisi peneliti. Hasil dari validasi para ahli nantinya digunakan untuk tingkat kevalidan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif.

Setelah melakukan validasi, peneliti merevisi dan memperbaiki produk sesuai saran dan masukan dari para ahli, lalu dilanjutkan dengan melakukan uji coba lapangan untuk mengukur keefektifan dan kepraktisan, yang dilakukan kepada guru dan siswa kelas V SD Negeri Sidomukti III Kecamatan Kepohbaru setelah menggunakan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif dengan memberikan angket respon siswa, lembar keterlaksanaan pembelajaran, dan memberikan tes bagi siswa.

## 2. Subjek Uji Coba

Produk hasil pengembangan yakni media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif dengan materi Pantun akan diuji cobakan pada kelas V SD Negeri Sidomukti III Kecamatan Kepohbaru. Oleh karena itu, subjek uji coba adalah siswa kelas V SD Negeri Sidomukti III Kecamatan Kepohbaru.

## 3. Tempat dan Waktu Uji Coba

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sidomukti III Kecamatan Kepohbaru dan akan dilakukan uji coba pada bulan Mei semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

## 4. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan disesuaikan dengan informasi tentang produk yang diperlukan. Data yang dimanfaatkan sebagai bahan untuk menentukan kelayakan dari produk yang dihasilkan. Data kuantitatif dan kualitatif merupakan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan. Data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi ahli media,

ahli bahasa, dan ahli materi, serta respon siswa, guru, keterlaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar sedangkan data kualitatif diperoleh dari data hasil observasi, wawancara guru serta saran dari para validator.

Adapun sumber data pada penelitian pengembangan adalah responden, yakni validator dengan data yang diperoleh berupa validitas bahasa, validitas materi, dan validitas media dari produk yang dikembangkan. Kemudian, dari guru kelas data yang diperoleh adalah analisis kebutuhan pengembangan sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Siswa memberikan berupa hasil tes dan respon setelah menggunakan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif dalam pembelajaran.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk memperoleh suatu data, dalam penelitian teknik pengumpulan data digunakan adalah dengan wawancara, observasi keterlaksanaan pembelajaran, tes hasil belajar siswa, angket motivasi belajar, angket respon siswa dan guru terhadap produk, angket validasi, dan dokumentasi.

#### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang dipakai dalam mengumpulkan data atau mengukur objek dari suatu variabel penelitian. Untuk mendapatkan data yang benar demi kesimpulan yang sesuai dengan keadaan

sebenarnya, maka diperlukan suatu instrumen yang valid dan konsisten serta tepat dalam memberikan data hasil penelitian (*reliable*). Sehingga dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai berikut:

#### 1. Lembar Wawancara

Lembar wawancara digunakan untuk membantu peneliti dalam menemukan permasalahan dalam pembelajaran dengan tanya jawab langsung terhadap responden yaitu guru kelas untuk mengetahui bagaimana sistem pembelajaran, karakteristik siswa, serta ketersediaan media pembelajaran sebagai penunjang keterlaksanaan pembelajaran.

### LEMBAR WAWANCARA

Hari/Tanggal :

Nama Narasumber :

Jabatan :

Instansi :

#### Daftar Pernyataan yang Diberikan oleh Peneliti

1. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?

---

2. Model pembelajaran apa yang saudara gunakan saat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V?

---

3. Metode pembelajaran apa yang saudara gunakan saat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V?

---

4. Media pembelajaran apa yang saudara gunakan saat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V?
- 

5. Apakah saudara pernah mendengar media pembelajaran komik elektronik dan game interaktif?
- 

## 2. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Dalam kegiatan observasi lapangan diperlukan suatu penilaian untuk menentukan kepraktisan produk yang dikembangkan. Kepraktisan dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang dinilai oleh pengamat.

### **LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN Media *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan Problem Based Learning untuk pembelajaran pantun pada kelas V SD Negeri Sidomukti III**

Nama Peneliti : \_\_\_\_\_  
 NIM : \_\_\_\_\_  
 Program Studi : \_\_\_\_\_  
 Asal PT : \_\_\_\_\_  
 Hari/Tanggal : \_\_\_\_\_

#### **Petunjuk Penggunaan**

Dengan Hormat,

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tepat untuk memberikan skor aspek-aspek penilaian aktivitas guru dalam pembelajaran. Adapun kriteria skor adalah skor 5 (sangat setuju), skor 4 (setuju), skor 3 (ragu-ragu), skor 2 (tidak setuju) dan skor 1 (sangat tidak setuju).

Indikator	Skor				
	1	2	3	4	5
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan materi yang akan dipelajari.					
Guru mengajak peserta didik untuk memikirkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan materi pembelajaran.					
Guru meminta siswa memanfaatkan media <i>e-comic</i> dalam pembelajaran					
Guru memberikan permasalahan yang kontekstual kepada peserta didik.					
Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri.					
Guru memberikan rasa nyaman kepada peserta didik saat mengikuti pembelajaran.					
Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk diskusi kelompok.					
Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyampaikan pendapat.					
Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya.					
Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran.					
Guru mengevaluasi proses pembelajaran.					
<b>Total Skor</b>					

### 3. Lembar Angket Respon Siswa dan Guru

Lembar angket respon siswa dan guru digunakan untuk memperoleh data kepraktisan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif. Angket respon ini akan diisi oleh siswa dan guru sebagai pengguna produk tersebut setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif.

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA DAN GURU**  
**Media *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan Problem**  
**Based Learning untuk pembelajaran pantun pada kelas V**  
**SD Negeri Sidomukti III**

Nama Peneliti :

NPM :

Program Studi :

Asal PT :

**Petunjuk Pengisian Angket**

1. Mulai dengan bacaan *basmallah*.
2. Sebelum mengisi angket respon ini, pastikan anda telah menggunakan **media *e-comic* berbantuan game interaktif**
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum Anda memberikan penilaian.
4. Melalui instrumen ini Anda dimohon memberikan penilaian tentang **media *e-comic* berbantuan game interaktif** yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini.
5. Anda dimohon memberikan tanda *check list* (√) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang **media *e-comic* berbantuan game interaktif**
6. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Anda secara lengkap terlebih dahulu.

**Identitas**

Nama :

NIP :

Guru Kelas :

Asal Sekolah :

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian	
		Ya	Tidak
Ketertarikan	1. Tampilan <b>media e-comic berbantuan game interaktif</b> ini menarik		
	2. <b>Media e-comic berbantuan game interaktif</b> ini sangat mudah digunakan dan sebagai referensi sumber belajar Bahasa Indonesia		
	3. <b>Media e-comic berbantuan game interaktif</b> ini membuat guru lebih bersemangat dalam mengajarkan Bahasa Indonesia kepada peserta didik		
	4. Dengan menggunakan <b>media e-comic berbantuan game interaktif</b> ini menjadikan proses pembelajaran Bahasa Indonesia tidak membosankan		

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian	
		Ya	Tidak
Materi	5. <b>media e-comic berbantuan game interaktif</b> ini mendukung saya untuk menguasai pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi pantun		
	6. Adanya beragam informasi dalam <b>media e-comic berbantuan game interaktif</b> ini menjadikan saya dapat mengajar Bahasa Indonesia dengan semangat		
	7. Penyampaian materi dalam <b>media e-comic berbantuan game interaktif</b> ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari		
	8. Materi yang disajikan dalam <b>media e-comic berbantuan game interaktif</b> ini memudahkan saya dalam menyampaikan materi.		
	9. Dalam <b>media e-comic berbantuan game interaktif</b> ini terdapat beberapa bagian yang mendorong untuk saya untuk memperdalam konsep Bahasa Indonesia		

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian	
		Ya	Tidak
	10. Penyajian materi dalam <b>media e-comic berbantuan game interaktif</b> ini mendorong saya untuk berdiskusi dengan teman sejawat terkait materi		
	11. <b>media e-comic berbantuan game interaktif</b> ini mendorong saya untuk menuliskan yang sudah saya pahami pada buku catatan khusus guru		
<b>Bahasa</b>	12. Kalimat yang digunakan dalam <b>media e-comic berbantuan game interaktif</b> ini jelas dan mudah dipahami.		
	13. Bahasa yang digunakan dalam <b>media e-comic berbantuan game interaktif</b> ini sederhana dan mudah dimengerti		
	14. Model yang digunakan pada <b>media e-comic berbantuan game interaktif</b> sesuai dengan materi.		
<b>Hasil Belajar</b>	15. Setelah melaksanakan pembelajaran, peserta didik dapat membuat kesimpulan dengan tepat.		

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian	
		Ya	Tidak
	16. Setelah melaksanakan pembelajaran, peserta didik dapat memberikan penjelasan yang tepat untuk mendukung kesimpulan yang dibuat.		
	17. Setelah melaksanakan pembelajaran, peserta didik dapat menggunakan semua informasi yang sesuai dengan permasalahan		
	18. Setelah melaksanakan pembelajaran, peserta didik dapat menggunakan penjelasan yang lebih lanjut tentang apa yang dimaksudkan dalam kesimpulan yang dibuat		
	19. Setelah melaksanakan pembelajaran, peserta didik dapat menjelaskan istilah dalam soal.		
	20. Setelah melaksanakan pembelajaran, peserta didik dapat termotivasi mengikuti pembelajaran		

#### 4. Lembar Angket Motivasi Belajar

Lembar angket motivasi belajar siswa digunakan untuk memperoleh data keefektifan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif. Dalam angket motivasi belajar ini peneliti menggunakan angket sebelum dan sesudah penggunaan produk sebagai tolak ukur motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

#### 5. Lembar Tes Hasil Belajar Siswa

Dalam penilaian tes ini peneliti menggunakan soal *pre-test* dan *post-test* sebagai tolak ukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan menilai tes sebelum dan sesudah dapat menentukan apakah hasil tes meningkat atau menurun untuk menentukan keberhasilan pengembangan produk.

### **LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN Media *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan Problem Based Learning untuk pembelajaran pantun pada kelas V Sekolah Dasar**

Nama Peneliti : \_\_\_\_\_  
 NIM : \_\_\_\_\_  
 Program Studi : \_\_\_\_\_  
 Asal PT : \_\_\_\_\_  
 Hari/Tanggal : \_\_\_\_\_

#### **Petunjuk Penggunaan**

Dengan Hormat,

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tepat untuk memberikan skor aspek-aspek penilaian aktivitas guru dalam pembelajaran. Adapun kriteria skor adalah skor 5 (sangat setuju), skor 4 (setuju), skor 3 (ragu-ragu), skor 2 (tidak setuju) dan skor 1 (sangat tidak setuju).

Indikator	Skor				
	1	2	3	4	5
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan materi yang akan dipelajari.					
Guru mengajak peserta didik untuk memikirkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan materi pembelajaran.					
Guru meminta siswa memanfaatkan media <i>e-comic</i> dalam pembelajaran					
Guru memberikan permasalahan yang kontekstual kepada peserta didik.					
Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri.					
Guru memberikan rasa nyaman kepada peserta didik saat mengikuti pembelajaran.					
Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk diskusi kelompok.					
Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyampaikan pendapat.					
Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya.					
Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran.					
Guru mengevaluasi proses pembelajaran.					
<b>Total Skor</b>					

## 6. Lembar Angket Validasi

Uji validitas media dilakukan oleh 3 orang ahli pendidikan dibidangnya, yaitu ahli media, materi dan bahasa. Instrumen penilaian dari angket validasi ahli media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif yang dibuat mengenai tampilan dan isi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevaliditas media yang dikembangkan. Instrumen penilaian validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kevaliditas dan kesesuaian materi yang terdapat pada media pembelajaran *e-comic*

berbantuan *game* interaktif Instrumen penilaian validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui kevaliditas dan kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif. Kemudian masing-masing dari ketiga ahli nantinya akan memberi kritik, komentar dan saran sehingga peneliti dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan yang akan menjadi perbaikan dalam mengembangkan produk.

#### **F. Uji Keabsahan Data**

Uji keabsahan data adalah serangkaian teknik yang digunakan dalam penelitian, terutama penelitian kualitatif, untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan dan dianalisis benar-benar valid dan dapat diandalkan. Tujuannya adalah untuk menjamin bahwa hasil penelitian mencerminkan realitas yang ada dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif diperlukan untuk menentukan keberhasilan pengembangan ini adalah data kevalidan media, data kepraktisan media, dan data keefektifan media. Analisis data penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif dijabarkan sebagai berikut.

##### **1. Analisis Kevalidan Produk**

Dalam menganalisis kevalidan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif penilaian dinilai menggunakan skala likert, yang digunakan untuk mengetahui apakah alat evaluasi yang dikembangkan layak atau tidak layak untuk digunakan. Menurut (Surani et

al., 2015), adapun rumus yang digunakan untuk menghitung presentase validitas produk media pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

- P = Persentase skor (%)  
 n = Jumlah skor yang diperoleh  
 N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian validasi pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Validator

Presentase %	Kriteria
81 – 100	Sangat Valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup Valid
21– 40	Kurang Valid
≤ 21	Tidak Valid

Sumber : Arikunto (Andani et al., 2021)

## 2. Analisis Kepraktisan Produk

Dalam mengukur kepraktisan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif ini menggunakan lembar keterlaksanaan pembelajaran yang dinilai oleh observer, yaitu guru dan angket respon siswa bertujuan untuk melihat tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif. Perhitungan skor untuk

lembar keterlaksanaan pembelajaran dan angket respon siswa menggunakan skala likert. Berikut adalah rumus untuk menghitung hasil perolehan (Surani et al., 2015):

$$P = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

- P = Persentase skor (%)  
 n = Jumlah skor yang diperoleh  
 N = Jumlah skor maksimal

Dengan teknik analisis yang ada maka kriteria penilaian lembar keterlaksanaan pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kepraktisan

Tingkat Pencapaian%	Kriteria
81 – 100	Sangat Praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
21 – 40	Kurang Praktis
≤ 21	Sangat Kurang Praktis

Sumber : (Eliza & Myori, 2017)

### 3. Analisis Keefektifan Produk

Keefektifan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif dilihat dari adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan *e-comic* berbantuan *game* interaktif. Menurut Meltzer dalam (Oktavia et al., 2019),

penilaian menggunakan rumus *N-Gain* yang diambil pada penilaian *pre-test* dan *post-test* siswa dengan teknik analisis keefektifan sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Post test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Maks} - \text{Skor Pre Test}}$$

Dengan teknik analisis di atas maka dikemukakan kriteria penilaian menurut Karinaningsih dalam (Oktavia et al., 2019) yang disajikan dalam tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Keefektifan Media

Rata-Rata	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah

Sumber: Karinaningsih dalam (Oktavia et al., 2019)

## **BAB IV HASIL PENELITIAN**

### **A. Penyajian Data Uji Coba**

Penelitian ini di laksanakan pada kelas V di UPT SD Negeri Sidomukti III Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro. Pengembangan *e-comic* berbantuan *game* interaktif dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Berikut adalah penjabaran untuk masing-masing tahapan pengembangan dengan model ADDIE:

#### **1. Tahap Analisis (*Analyze*)**

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di UPT SD Negeri Sidomukti III Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia materi Pantun siswa kelas V. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan yang mencakup tiga hal yaitu: (1) analisis karakteristik siswa dan permasalahan belajar, (2) analisis Capaian Pembelajaran, (3) analisis fasilitas dan lingkungan sekolah.

##### **a. Analisis Karakteristik Siswa dan Masalah Pembelajaran**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di UPT SD Negeri Sidomukti Kecamatan Kepohbaru Kabupaten

Bojonegoro ditemukan bahwa subjek penelitian adalah siswa kelas V UPT SD Negeri Sidomukti Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro berjumlah 11 siswa yang terdiri dari 2 laki-laki dan 9 perempuan, nilai siswa pada materi Pantun masih di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) namun siswa mampu menulis dan membaca informasi yang diberikan oleh guru dengan mandiri. Peneliti juga memperoleh informasi bahwa pembelajaran di kelas V bersifat konvensional walaupun sudah menggunakan kurikulum Merdeka, dimana proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru dengan metode ceramah dan tanya jawab. Selain itu, guru jarang menggunakan bahan ajar lain yang lebih inovatif karena hanya menggunakan bahan ajar buku paket.

b. Analisis Capaian Pembelajaran

Analisis berikut ini berkaitan dengan Capaian Pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah materi Pantun yang terdiri dari (1) Pengertian Pantun, (2) Ciri-ciri Pantun, (3) Jenis Pantun, dan (4) Contoh Pantun. Hasil analisis instruksional dalam pengembangan media ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran**

<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>
Siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri pantun, memahami jenis-jenis pantun, menemukan unsur-unsur pantun (sampiran dan isi), menafsirkan nilai-nilai yang terkandung dalam pantun, serta membuat pantun berdasarkan tema yang ditentukan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui media pembelajaran <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif, siswa mampu menjelaskan pengertian pantun dengan benar.</li> <li>2. Melalui media pembelajaran <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif, siswa mampu menyebutkan ciri-ciri pantun dengan benar.</li> <li>3. Melalui media pembelajaran <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif, siswa mampu menyebutkan jenis-jenis pantun dengan benar.</li> <li>4. Melalui media pembelajaran <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif, siswa mampu memberikan contoh pantun dengan benar.</li> <li>5. Melalui media pembelajaran <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif, siswa mampu</li> </ol>

---

menganalisis pesan yang terkandung dalam pantun dengan benar.

---

c. Analisis Fasilitas dan Lingkungan Sekolah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di UPT SD Negeri Sidomukti III Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro diketahui bahwa fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang penggunaan media pembelajaran diantaranya ada satu unit LCD proyektor, tiga unit *speaker*, kepemilikan laptop oleh masing-masing guru dan sumber listrik yang memadai. Berdasarkan hasil analisis fasilitas dan lingkungan sekolah lebih jelas dapat di paparkan pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 4. 2 Hasil Analisis Fasilitas dan Lingkungan Sekolah**

No.	Fasilitas	Jumlah dan Kondisi
1	LCD proyektor	1 unit degan kondisi baik
2	Speaker	3 unit degan kondisi baik
3	Kepemilikan laptop oleh masing-masing guru	Kondisi baik
4	Sumber listrik yang memadai	Baik memadai

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mendesain atau merancang *e-comic* berbantuan *game* interaktif melalui empat tahap, yaitu pemilihan bahan ajar, merancang materi pembelajaran, menyusun desain produk, dan

menyusun instrumen penilaian produk. Berikut hasil rancangan *e-comic* berbantuan *game* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**Tabel 4. 3 Hasil Rancangan Produk**

No.	Tahap Perancangan	Hasil yang Diperoleh
1	Pemilihan bahan ajar	Bahan ajar yang dipilih adalah <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V materi Pantun.
2	Merancang materi pembelajaran	Peneliti mengumpulkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum Merdeka yang sedang digunakan di UPT SD Negeri Sidomukti III Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro. Perancangan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan referensi buku dari Kemendikbud.
3	Menyusun desain produk	Penyusunan <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif menggunakan aplikasi canva dengan disertai <i>background</i> dan gambar-gambar sesuai materi.
4	Menyusun instrumen penilaian produk	Instrumen validasi ahli materi, media dan bahasa pada <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif. Instrumen angket respon siswa dan guru, serta instrumen tes hasil belajar.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan tahap untuk mengembangkan materi yang dikumpulkan untuk membuat media *e-comic* berbantuan *game* interaktif dan menguji coba kevalidan atau kelayakan produk yang sudah dibuat. Rancangan dari *e-comic* berbantuan *game* interaktif dilakukan beberapa langkah, yaitu sebagai berikut:

#### a. Menyusun Materi Pembelajaran

Penyusunan materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa, yaitu pendahuluan yang berisi tentang pengenalan pantun dan isi materi yang berisi penjelasan mengenai materi pokok pantun serta sumber-sumber info yang relevan.

#### b. Pemilihan Media

Pengembangan media sesuai dengan analisis kebutuhan siswa dan observasi di lingkungan UPT SD Negeri Sidomukti III Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro, yaitu media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif dengan menggunakan perangkat lunak canva. Canva adalah platform desain online dengan misi memberdayakan semua orang dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun. Pada platform canva dapat ditambahkan *game* interaktif, sehingga komik elektronik yang dihasilkan lebih menarik.

c. Perancangan Awal

Kegiatan awal dalam merancang *e-comic* berbantuan *game* interaktif sebelum diuji coba, yaitu dengan cara menyiapkan rancangan pemilihan format dan instrumen.

1) Pemilihan format

Format media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif yaitu: cover, menu, petunjuk penggunaan, komik, dan *game*.

2) Rancangan Awal Produk

Rancangan ini bertujuan untuk mengetahui konsep desain produk yang akan dikembangkan. Rancangan isi media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif sebagai berikut:



**Gambar 4. 1 Cover *E-Comic* Berbantuan *Game* Interaktif**

Berdasarkan Gambar 4.1 diketahui *cover e-comic* berbantuan *game* interaktif berisi judul dalam bahasa Inggris, yaitu *Time for Poetry*, dan gambar yang relevan dengan isi *e-comic* berbantuan *game* interaktif.



**Gambar 4. 2 Menu *E-Comic* Berbantuan Game Interaktif**  
Berdasarkan gambar 4.2 langkah kedua adalah membuat halaman menu yang berisi materi ajar dan *game*.

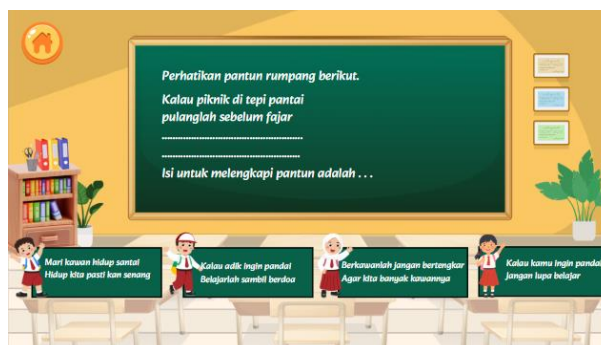


**Gambar 4. 3 Petunjuk *E-Comic* Berbantuan Game Interaktif**  
Berdasarkan gambar 4.3 langkah ketiga adalah membuat petunjuk penggunaan yang berisi cara menggunakan *e-comic* berbantuan *game* interaktif termasuk arti dari simbol yang digunakan pada *e-comic* berbantuan *game* interaktif.



**Gambar 4. 4 Isi *E-Comic* Berbantuan Game Interaktif**

Berdasarkan gambar 4.4 langkah keempat adalah membuat isi *e-comic* berbantuan *game* interaktif terdiri dari percakapan beberapa tokoh yang diperankan oleh siswa dan guru.



**Gambar 4. 5 Game untuk Materi Pantun**

Berdasarkan gambar 4.5 langkah kelima adalah membuat *game* yang terdiri dari sepuluh soal.

Setelah produk *e-comic* berbantuan *game* interaktif disusun, selanjutnya dilakukan uji validasi pada tiga validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media pada tanggal 05 Juni 2025. Dalam memilih validator atau ahli ada beberapa ketentuan yaitu: berpengalaman dalam bidangnya dan berpendidikan minimal S2. Instrumen validasi disusun menggunakan skala likert. Berikut adalah hasil validasi yang telah dilakukan:

#### 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi Pantun. Penilaian kelayakan materi dilakukan hingga mendapat kategori minimal cukup valid. Hasil penilaian berupa

data kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis menggunakan rumus yang telah ditentukan. Rata-rata nilai dari ahli materi disajikan pada tabel 4.4 sedangkan hasil penilaian dari ahli materi secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

**Tabel 4. 4 Hasil Validasi oleh Ahli Materi**

No.	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian isi <i>game</i> interaktif dengan Capaian Pembelajaran (CP).	4
2	Kesesuaian isi <i>game</i> interaktif dengan indikator.	3
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator.	4
4	Kesesuaian soal yang disajikan dalam <i>game</i> interaktif dengan materi.	2
5	Tingkat kesulitan <i>game</i> interaktif sesuai dengan materi yang ada.	3
6	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri.	3
7	Isi <i>game</i> interaktif secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.	4
8	Dapat digunakan secara individu.	4
9	Materi dari <i>game</i> interaktif jelas dan mudah dipahami.	4
10	Kesesuaian isi <i>game</i> interaktif dengan materi.	3

11	Meningkatkan rasa ingin tahu siswa.	4
12	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	4
<b>Total</b>		<b>42</b>

Berdasarkan tabel tersebut diketahui hasil penilaian dari ahli materi untuk dua belas indikator penilaian. Diketahui skor yang diperoleh yaitu 42 sehingga persentase skor sebesar 70%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Saran yang diberikan oleh validator ahli materi untuk media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif adalah CP disesuaikan dengan isi materi pada *e-comic* berbantuan *game* interaktif.

## 2. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif. Penilaian kelayakan media ini dilakukan hingga mendapat kategori minimal cukup valid. Hasil penilaian berupa data kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan. Hasil rata-rata penilaian dari ahli bahasa disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4. 5 Hasil Validasi oleh Ahli Bahasa**

<b>No.</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Skor</b>
1	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti kalimat bahasa Indonesia.	5
2	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran.	4
3	Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia.	5
4	Pesan atau informasi disampaikan dengan lazim dalam komunikasi tulis bahasa Indonesia.	5
5	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika siswa membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajari buku tersebut secara tuntas.	5
6	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan suatu konsep harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.	5
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional siswa.	4
8	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata bahasa Indonesia yang baik dan benar.	5
9	Ejaan yang digunakan mengacu kepada pedoman ejaan yang disempurnakan.	4
<b>Total</b>		<b>42</b>

Berdasarkan tabel tersebut diketahui hasil penilaian dari ahli bahasa untuk sembilan indikator penilaian. Diketahui skor yang diperoleh yaitu 42 sehingga persentase skor sebesar 93,3%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif sangat valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Saran yang diberikan oleh validator ahli bahasa untuk pengembangan *e-comic* berbantuan *game* interaktif adalah lebih teliti dalam penulisan terutama penggunaan huruf depan dan penulisan kata asing. Selain itu, ahli bahasa menyarankan agar *game* tidak hanya diberikan kunci jawaban tetapi juga diberikan alasan untuk kunci jawaban tersebut. Ahli bahasa juga menyarankan agar halaman sampul pada *e-comic* berbantuan *game* interaktif ditambahkan logo Universitas Islam Darul Ulum Lamongan dan identitas pengembang.

### 3. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif. Penilaian kelayakan produk dilakukan hingga mendapat kategori minimal cukup valid. Hasil penilaian berupa data kualitatif dan kuantitatif yang ditunjukkan pada tabel serta dianalisis dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan.

**Tabel 4. 6 Hasil Validasi oleh Ahli Media**

<b>No.</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Skor</b>
1	Kesesuaian ukuran <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif dengan materi isi <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif.	5
2	Penampilan warna unsur tata letak pada sampul harmonis dan memperjelas fungsi.	5
3	Huruf yang digunakan pada sampul <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif kontras dengan warna latar belakang, tidak terlalu banyak kombinasi, menarik dan mudah dibaca.	5
4	Ilustrasi sampul <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif menggambarkan isi atau materi ajar.	5
5	Penempatan unsur tata letak desain isi <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif konsisten berdasarkan pola dan pemisah antar paragraf jelas.	5
6	Bidang cetak dan margin proporsional serta spasi antar teks dan ilustrasi sesuai.	5
7	Terdapat ilustrasi dan keterangan gambar bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan, serta kreatif dan dinamis.	4
8	Penempatan judul, sub judul, ilustrasi sebagai latar belakang dan keterangan gambar tidak mengganggu judul, teks, angka halaman, dan pemahaman.	5
9	Tipografi isi <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif sederhana.	5
10	Tipografi isi <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif memudahkan pemahaman.	5
<b>Total</b>		<b>49</b>

Berdasarkan tabel tersebut diketahui hasil penilaian dari ahli media untuk sepuluh indikator penilaian. Diketahui skor yang diperoleh yaitu 49 sehingga persentase skor sebesar 98%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif sangat valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Saran yang diberikan oleh validator ahli media untuk media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif adalah ilustrasi dan gambar bisa ditambahkan supaya memudahkan siswa dalam memahami materi.

#### **4. Tahap Penerapan (*Implementation*)**

Tahap implementasi adalah tahap penerapan. Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap kemenarikan, kualitas dan penggunaan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif kemudian dilakukan uji coba kepada siswa di UPT SD Negeri Sidomukti III Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro. Uji coba di kelas V semester 2 mulai pada tanggal 10 Juni 2025. Pada pelaksanaan ini diikuti oleh 11 siswa dan dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan orientasi, apersepsi motivasi, pemberian acuan, orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual dan kelompok,

mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses, menyimpulkan dan memberi refleksi. Berikut jumlah siswa subjek uji coba.

**Tabel 4. 7 Daftar Kehadiran Siswa Kelas V UPT SD Negeri Sidomukti III Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro**

No.	Siswa	Jenis Kelamin	Kehadiran
1	AGNES CANTIKA	Perempuan	√
2	AHMAD ABID	Laki-laki	√
3	ALICYIA PRATISTA	Perempuan	√
4	AQILA HUWAIDAH	Perempuan	√
5	M. HABIEBIE	Laki-laki	√
6	NAURA AZALIA	Perempuan	√
7	NAUTICA SILHA	Perempuan	√
8	REGINA ROFA	Perempuan	√
9	SHAREENA	Perempuan	√
10	SYIFA NUR K	Perempuan	√
11	YESLYN CAHYA	Perempuan	√

**Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Guru**

<b>No.</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Skor</b>
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.	4
2	Ke runtutan penyajian.	4
3	Kesesuaian materi disajikan dalam bentuk <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif.	5
4	Bahasa yang digunakan pada <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif mudah dipahami.	4
5	Kesesuaian komposisi warna dan gambar.	5
6	Huruf yang digunakan sesuai dan mudah dipahami siswa.	5
7	Kesesuaian ukuran media pembelajaran.	5
8	Media pembelajaran berpusat pada siswa.	5
9	Penyajian contoh dan ilustrasi mempermudah pemahaman siswa.	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>41</b>
<b>Persentase Skor</b>		<b>91,1%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh hasil angket respon siswa, yaitu persentase skor yang diperoleh 91,1%. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa *e-comic* berbantuan *game* interaktif yang dikembangkan memiliki kriteria sangat praktis untuk digunakan.

**Tabel 4. 9** Angket Respon Siswa

No.	Nama	Skor							Total
		1	2	3	4	5	6	7	
1	ACD	5	4	5	5	5	5	4	33
2	AAAF	4	5	5	5	5	5	5	34
3	AP	5	5	5	4	5	5	4	33
4	AAH	5	5	5	5	5	4	4	33
5	MHIP	5	4	5	4	5	4	4	31
6	NAP	5	5	5	5	5	5	5	35
7	NSA	5	5	5	4	5	5	5	34
8	RRN	5	4	5	4	5	4	4	31
9	SHR	5	5	5	5	5	5	5	35
10	SNK	5	5	5	4	5	5	5	34
11	YCO	4	5	5	4	5	5	5	33
<b>Jumlah Skor</b>									<b>366</b>
<b>Persentase Skor</b>									<b>95,1%</b>
<b>Kriteria</b>									<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan tabel tersebut diketahui persentase rata-rata skor, yaitu 95,1%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *e-comic* berbantuan *game* interaktif yang dikembangkan berada pada kriteria sangat praktis untuk digunakan.

**Tabel 4. 10 Hasil Belajar Siswa Kelas V UPT SD Negeri Sidomukti III Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro**

No.	Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	ACD	50	100
2	AAAF	50	100
3	AP	40	90
4	AAH	20	90
5	MHIP	40	90
6	NAP	30	80
7	NSA	30	90
8	RRN	40	80
9	SHR	50	100
10	SNK	20	70
11	YCO	40	100

Berdasarkan 4.10 yaitu tentang nilai *pretest* dan *posttest* untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *e-comic* berbantuan *game* interaktif dalam

pembelajaran. Apabila hasil belajar siswa meningkat maka kegiatan pembelajaran dinyatakan berhasil.

## 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir yang digunakan dalam penelitian pengembangan *e-comic* berbantuan *game* interaktif. Dalam tahap ini peneliti merekap hasil penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif.

### a. Kualitatif

Berdasarkan data kualitatif peneliti mendapatkan penilaian yang berupa saran dari 3 validator, saran dari angket respon guru dan siswa. Pertama, saran dari validator ahli materi, yaitu untuk pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif adalah CP disesuaikan dengan isi materi pada *e-comic* berbantuan *game* interaktif. Kedua saran dari validator ahli bahasa yaitu, pengembangan *e-comic* berbantuan *game* interaktif supaya lebih teliti dalam penulisan terutama penggunaan huruf depan dan penulisan kata asing. Selain itu, ahli bahasa menyarankan agar setelah *game* tidak hanya diberikan kunci jawaban tetapi juga diberikan alasan untuk kunci jawaban tersebut. Sedangkan dari validator ahli media yaitu, untuk pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif adalah ilustrasi dan gambar bisa ditambahkan supaya memudahkan siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu, *e-comic* berbantuan *game* interaktif dapat

digunakan dengan revisi. Selanjutnya, komentar dari angket respon guru yaitu, untuk *e-comic* berbantuan *game* interaktif sudah bagus, sangat menarik dan penuh warna. Selain itu, guru juga memberikan saran agar *e-comic* berbantuan *game* interaktif dapat didampingi dengan peralatan lain yang sesuai dengan materi. Siswa memberikan komentar bahwa *e-comic* berbantuan *game* interaktif sangat menarik dan dapat dipelajari tanpa batas ruang dan waktu.

b. Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari penilaian tiga validator, angket respon guru dan siswa, serta hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Data tersebut dievaluasi sesuai dengan menggunakan teknik analisis data dan kriteria yang ditetapkan untuk menentukan apakah penelitian yang dilakukan berhasil atau tidak. Jika hasil penelitian dianggap kurang memenuhi standar maka diperlukan revisi dan jika diperoleh data hasil penelitian yang baik maka penelitian dinyatakan berhasil dan tidak perlu revisi. Berikut rekap data hasil validasi.

**Tabel 4. 11 Hasil Validasi Produk**

No.	Validasi	Skor Total	Persentase	Kategori
1	Ahli materi	42	70%	Valid
2	Ahli bahasa	42	93,3%	Sangat valid
3	Ahli media	49	98%	Sangat valid

Analisis data hasil validasi *e-comic* berbantuan *game* interaktif diperoleh dari hasil validasi oleh 3 ahli, yaitu ahli materi sebesar persentase 70%, ahli bahasa 93,3% dan ahli media 98%. Berdasarkan penilaian tersebut dapat dinyatakan bahwa *e-comic* berbantuan *game* interaktif memiliki kriteria sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**Tabel 4. 12 Hasil Angket Respon Guru dan Siswa**

No.	Responden	Skor Total	Persentase	Kategori
1	Guru	41	91,1%	Sangat praktis
2	Siswa	233	95,1%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 4.12 diketahui bahwa respon guru sebesar 91,1% dan respon siswa 95,1%. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa *e-comic* berbantuan *game* interaktif memiliki kriteria sangat praktis.

**Tabel 4. 13 Hasil Belajar Siswa**

No.	Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	N-Gain <i>Score</i>	Kategori
1	ACD	50	100	1,00	Tinggi
2	AAAF	50	100	1,00	Tinggi
3	AP	40	90	0,83	Tinggi
4	AAH	20	90	0,88	Tinggi
5	MHIP	40	90	0,83	Tinggi

6	NAP	30	80	0,71	Tinggi
7	NSA	30	90	0,86	Tinggi
8	RRN	40	80	0,67	Sedang
9	SHR	50	100	1,00	Tinggi
10	SNK	20	70	0,63	Sedang
11	YCO	40	100	1,00	Tinggi
<b>Rata-rata</b>		<b>37,3</b>	<b>90</b>	<b>0,86</b>	<b>Tinggi</b>

Data tes hasil belajar siswa dianalisis menggunakan N-Gain skor dan diperoleh rata-rata sebesar 0,86 dengan kategori tinggi atau efektif.

## B. Analisis Data

Analisis data merupakan proses yang dilakukan setelah uji coba. Hasil analisis data digunakan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan *e-comic* berbantuan *game* interaktif. Pengukuran kelayakan *e-comic* berbantuan *game* interaktif membutuhkan ahli atau validator. Selanjutnya, tolak ukur kepraktisan *e-comic* berbantuan *game* interaktif diambil dari angket respon guru dan siswa yang telah diisi. Tingkat keefektifan *e-comic* berbantuan *game* interaktif diperoleh dari tes hasil belajar siswa.

## 1. Analisis Data Kevalidan

Kevalidan pada penelitian ini diperoleh dari 3 validator yaitu: ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi dilakukan dengan cara memperlihatkan dan menjelaskan produk *e-comic* berbantuan *game* interaktif yang telah dikembangkan. Setelah itu, para validator menilai produk yang dikembangkan berdasarkan kriteria yang terdapat di dalam instrumen validasi.

### a. Validasi Ahli Materi

Validasi ini dilakukan pada tanggal 08 Juli 2025 dilakukan dengan menyerahkan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif. Hasil penilaian dari ahli materi berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dari ahli materi yaitu, CP disesuaikan dengan isi materi pada *e-comic* berbantuan *game* interaktif. Sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan. Validasi dari ahli materi mendapatkan hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% = \frac{42}{60} \times 100\% = 70\%$$

Pada hasil validasi ahli materi yang terdapat 12 poin pernyataan dan diperoleh skor sebesar 42 dengan persentase 70%. Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian dari ahli materi mengenai tingkat kevalidan produk yang dikembangkan berada pada rentang  $61\% \leq P \leq 80\%$  artinya

media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif berada pada kriteria valid dan dapat digunakan dengan revisi.

b. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ini dilakukan pada tanggal 07 Juni 2025 dan dilakukan dengan menyerahkan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif. Hasil penilaian dari ahli bahasa berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dari ahli media yaitu, lebih teliti dalam penulisan terutama penggunaan huruf depan dan penulisan kata asing. Selain itu, ahli bahasa menyarankan agar setelah *game* tidak hanya diberikan kunci jawaban tetapi juga diberikan alasan untuk kunci jawaban tersebut. Sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan. Validasi dari ahli bahasa mendapatkan hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% = \frac{42}{45} \times 100\% = 93,3\%$$

Pada validasi ahli bahasa yang terdapat 9 poin pernyataan diperoleh skor sebesar 42 dengan persentase 93,3%. Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian dari ahli bahasa mengenai tingkat kevalidan produk yang dikembangkan berada pada rentang  $80\% \leq P$  artinya media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif berada pada kriteria sangat valid dan dapat digunakan dengan revisi.

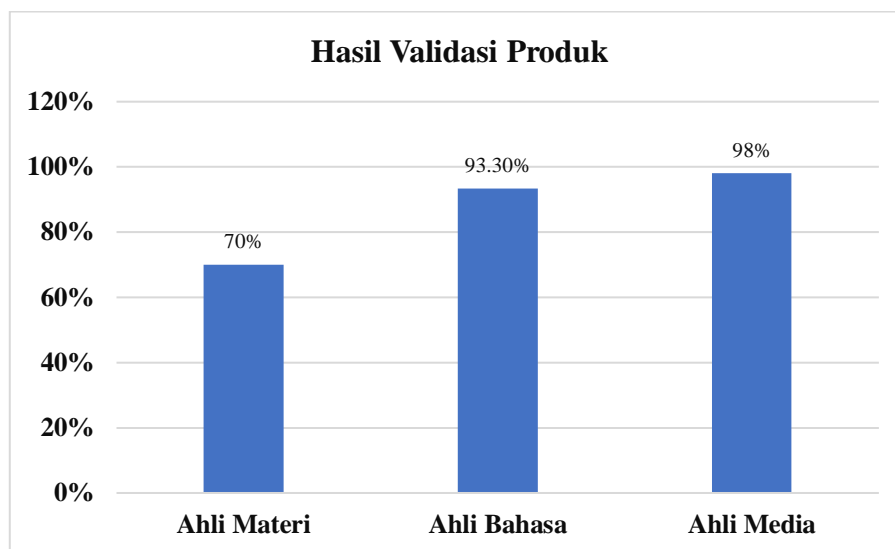
c. Validasi Ahli Media

Validasi ini dilakukan pada tanggal 09 Juni 2025 dan dilakukan dengan menyerahkan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif. Hasil penilaian dari ahli media berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dari ahli media yaitu, ilustrasi dan gambar bisa ditambahkan supaya memudahkan siswa dalam memahami materi. Sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan. Validasi dari ahli media mendapatkan hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Pada validasi ahli media yang terdapat 10 poin pernyataan diperoleh skor sebesar 49 dengan persentase 98%. Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian dari ahli media mengenai tingkat kevalidan produk yang dikembangkan berada pada rentang  $80\% \leq P$  artinya media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif berada pada kriteria sangat valid dan dapat digunakan dengan revisi.

Hasil *validasi* pada ketiga ahli atau validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media ditunjukkan oleh gambar berikut.



**Gambar 4. 6 Diagram Hasil Validasi E-Comic Berbantuan Game Interaktif**

Berdasarkan gambar 4.6 hasil validasi ahli materi mendapat 70%, ahli bahasa 93,3%, dan ahli media 98%. Ketiganya mendapatkan kriteria sangat valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa *e-comic* berbantuan *game* interaktif layak untuk diuji cobakan pada siswa.

## 2. Analisis Data Kepraktisan

Data kepraktisan di ambil dari angket respon guru dan siswa yang telah diisi. *Pengambilan* data kepraktisan melibatkan guru kelas dan siswa. Berikut masing-masing hasil data kepraktisan:

### a. Hasil Angket Respon Guru

Angket respon yang diisi oleh guru terdiri dari 9 pertanyaan. Hasil penilaian angket respon guru berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dari guru yaitu, untuk *e-comic* berbantuan *game* interaktif sudah bagus,

sangat menarik dan penuh warna. Selain itu, guru juga memberikan saran agar *e-comic* berbantuan *game* interaktif dapat didampingi dengan perlatan lain yang sesuai dengan materi. Data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% = \frac{41}{45} \times 100\% = 91,1\%$$

Berdasarkan hasil analisis di atas, angket respon guru dengan 9 poin pertanyaan yang telah diisi oleh guru dan telah dijumlahkan, di peroleh hasil skor 41 dengan persentase 91,1%. Hasil persentase tersebut menunjukkan kriteria sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

b. Hasil Angket Respon Siswa

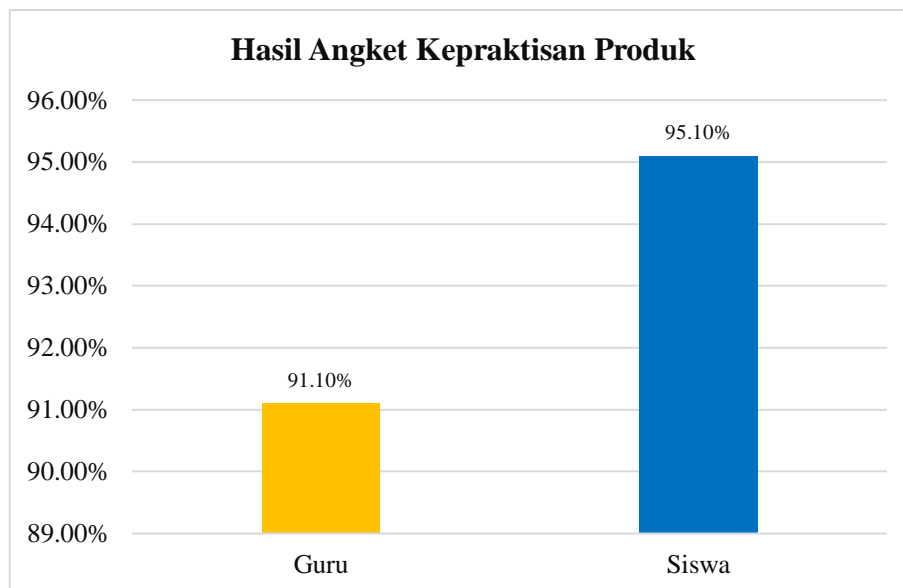
Angket respon yang diisi oleh siswa terdiri dari 7 pertanyaan. Hasil penilaian angket respon siswa berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dari siswa yaitu, *e-comic* berbantuan *game* interaktif sangat menarik dan dapat dipelajari tanpa batas ruang dan waktu. Data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% = \frac{366}{385} \times 100\% = 95,1\%$$

Berdasarkan hasil analisis di atas, angket respon siswa dengan 7 poin pertanyaan yang telah diisi oleh siswa dan telah dijumlahkan, di peroleh hasil skor 366 dengan persentase 95,1%.

Hasil persentase tersebut menunjukkan kriteria sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi pada kedua responden, yaitu guru dan siswa ditunjukkan oleh gambar berikut.



**Gambar 4. 7 Diagram Hasil Angket Kepraktisan E-Comic Berbantuan Game Interaktif**

Berdasarkan gambar 4.7 hasil angket kepraktisan *e-comic* berbantuan *game* interaktif mendapat 91,1% dari guru dan 95,1% dari siswa. Keduanya mendapatkan kriteria sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan bahwa *e-comic* berbantuan *game* interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran.

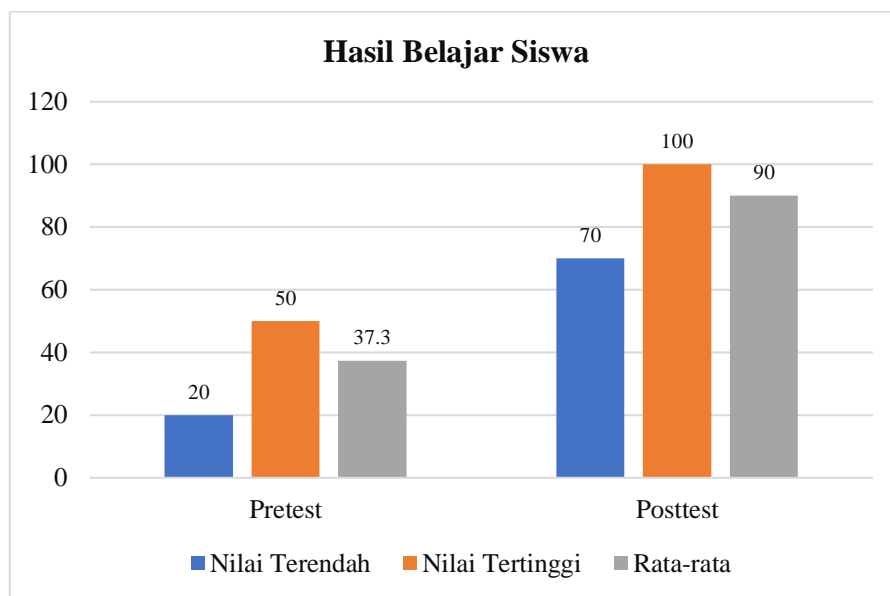
### 3. Analisis Data Keefektifan

Pengambilan data tes siswa digunakan untuk menilai keefektifan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan rumus N-Gain skor.

**Tabel 4. 14 Pretest, Posttest, dan N-Gain Skor Hasil Belajar Siswa**

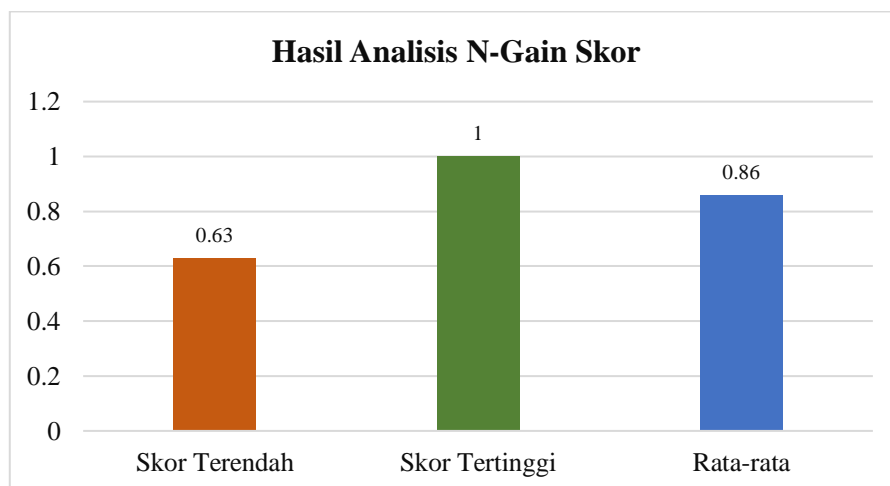
	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
<b>Pretest</b>	20	50	37,3
<b>Posttest</b>	70	100	90
<b>N-Gain Skor</b>	0,63	1	0,86

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dari tabel di atas menunjukkan rata-rata nilai *pretest* 37,3; *posttest* 90; dan N-Gain skor 0,86. Hasil tes siswa sesudah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan *e-comic* berbantuan *game* interaktif mengalami peningkatan dari hasil belajar sebelum dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan *e-comic* berbantuan *game* interaktif. Sesuai dengan hasil tersebut maka dapat di tarik kesimpulan, yaitu keefektifan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif dinyatakan efektif. Gambar 4.12 menunjukkan hasil belajar siswa pada saat *pretest* dan *posttest*.



**Gambar 4. 8 Hasil Belajar Siswa pada Pretest dan Posttest**

Gambar 4.8 menunjukkan skor terendah, skor tertinggi, dan skor rata-rata dari analisis hasil belajar siswa dengan menggunakan N-Gain.



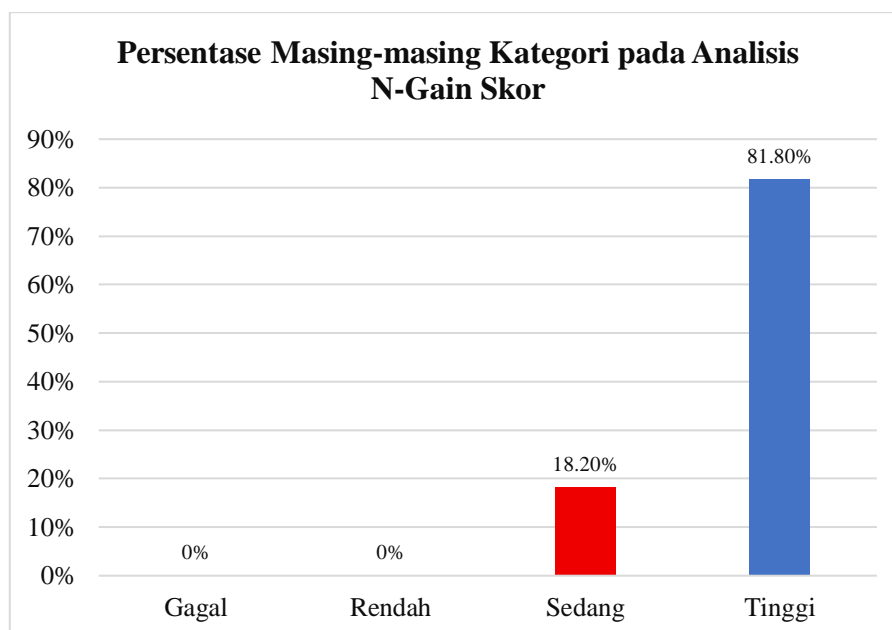
**Gambar 4. 9 Hasil Analisis N-Gain Skor untuk Hasil Belajar Siswa**

Persentase masing-masing kategori berdasarkan analisis N-Gain skor ditunjukkan oleh tabel dan gambar berikut.

**Tabel 4. 15 Persentase Masing-masing Kategori Berdasarkan Analisis N-Gain Skor Hasil Belajar Siswa**

No.	Kategori N-Gain	Jumlah Siswa	Persentase
1	Gagal	0	0%
2	Rendah	0	0%
3	Sedang	2	18,2%
4	Tinggi	9	81,8%

Berdasarkan gambar tersebut, maka diperoleh gambar sebagai berikut.



**Gambar 4. 10 Persentase Masing-masing Kategori pada Analisis N-Gain Skor**

Gambar 4.10 menunjukkan bahwa hasil keefektifan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa sebagai berikut: nilai *pretest* terendah adalah 20, nilai *pretest* tertinggi 70, dan rata-rata nilai *pretest* 37,3;

nilai *posttest* terendah 70, nilai *posttest* tertinggi 100, dan rata-rata nilai *pretest* 90. Gambar 4.13 menunjukkan persentase nilai N-Gain skor untuk masing-masing kategori, yaitu gagal sebesar 0%, rendah sebesar 0%, sedang 18,2%, dan tinggi sebesar 81,8%. Pada soal *pretest* kesulitan siswa dalam mengerjakan soal adalah penjelasan materi yang sesuai dengan soal kurang mendalam. Setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif soal yang tadinya sulit bagi siswa menjadi terasa mudah bagi siswa sehingga nilai *posttest* siswa meningkat secara signifikan. Menurut penilai lapangan faktor meningkatnya hasil belajar siswa adalah media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif bagus, sangat menarik, dan penuh warna, sehingga siswa lebih memahami materi. Selain itu, media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif tidak membuat siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### C. Revisi Produk

Berdasarkan hasil analisis data kualitatif yang diperoleh pada validasi ahli materi, bahasa, dan media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan, namun berdasarkan saran dan masukan para validator, *e-comic*

berbantuan *game* interaktif perlu adanya sedikit perbaikan agar produk akhir yang dihasilkan praktis dan efektif. Berikut revisi dari validator.

**Tabel 4. 16 Revisi E-Comic Berbantuan Game Interaktif (Sebelum dan Sesudah Validasi)**

	Sebelum	Sesudah
<b>Ahli Materi</b>	Pada akhir fase C, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informatif. Peserta didik mampu menanggapi dan mempresentasikan informasi yang dipaparkan; berpartisipasi aktif dalam diskusi; menuliskan tanggapannya terhadap bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya; menulis teks untuk menyampaikan	Siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri pantun, memahami jenis-jenis pantun, menemukan unsur-unsur pantun (sampiran dan isi), menafsirkan nilai-nilai yang terkandung dalam pantun, serta membuat pantun berdasarkan tema yang ditentukan.

---

pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur. Peserta didik memiliki kebiasaan membaca untuk hiburan, menambah pengetahuan, dan keterampilan.

---



---

**Ahli Bahasa**

Pertanyaan:

Perhatikan pantun berikut!  
 Kalau piknik di tepi pantai  
 Pulanglah sebelum fajar

...

...

Isi untuk melengkapi pantun adalah ...

Jawaban:

Kalau kamu ingin pandai  
 Jangan lupa belajar

Pertanyaan:

Perhatikan pantun berikut!

Kalau piknik di tepi pantai

Pulanglah sebelum fajar

...

...

Isi untuk melengkapi pantun adalah ...

Jawaban:

Kalau kamu ingin pandai

Jangan lupa belajar

Alasan:

Pantun memiliki sajak a-b-a-b, karena baris pertama berakhiran “i” maka baris ketiga juga

---

---

		berakhiran “i”.
		Sedangkan untuk baris kedua berakhiran “ar” maka baris keempat juga berakhiran “ar”.
<b>Ahli Bahasa</b>	Kurang teliti dalam penulisan.	Lebih teliti dalam penulisan.
<b>Ahli Bahasa</b>	Tidak ada logo Universitas Islam Darul Ulum Lamongan.	Ada logo Universitas Islam Darul Ulum Lamongan.
<b>Ahli Media</b>	Ilustrasi dan gambar masih kurang.	Penambahan ilustrasi dan gambar.

---

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, proses pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif yang telah dilakukan yaitu: 1) Analisis (*Analyze*), pada tahap ini yang dilakukan peneliti yaitu analisis karakteristik siswa dan masalah pembelajaran, analisis kompetensi siswa, analisis fasilitas dan lingkungan sekolah. 2) Rancangan (*Design*), yaitu pemilihan bahan ajar, merancang materi pembelajaran, menyusun desain produk, dan menyusun instrumen penelitian. 3) Pengembangan (*Develop*), yaitu mengembangkan materi yang dikumpulkan untuk membuat media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif dan menguji coba kelayakan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif yang sudah dibuat. 4) Implementasi (*Implement*), pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk kepada siswa dengan memberikan tes untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif, sedangkan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif adalah memberikan angket respon guru dan siswa. 5) Evaluasi (*Evaluate*), pada tahap ini dilakukan analisis data kuantitatif yang didapat dari validasi produk, hasil tes belajar siswa, angket respon siswa, dan angket respon guru, sedangkan data

kualitatif didapatkan dari saran dan komentar dari validator, guru, dan siswa.

Berdasarkan hasil uji validasi pada tiga ahli (ahli materi, ahli media dan ahli bahasa) diketahui bahwa nilai yang diberikan oleh ahli materi sebesar 70% dengan kriteria valid, perolehan nilai dari ahli media sebesar 93,3% dengan kriteria sangat valid, dan perolehan nilai dari ahli bahasa sebesar 98% dengan kriteria sangat valid. Nilai dari angket respon guru sebesar 91,1% dengan kriteria sangat praktis, dan angket respon siswa sebesar 95,1% dengan kriteria sangat praktis.

Tingkat keefektifan produk yang sudah dikembangkan didapatkan dari tes belajar siswa sebelum uji coba produk (*pretest*) dan sesudah uji coba produk (*posttest*) yang dihitung menggunakan rumus N-Gain skor dan memperoleh hasil N-Gain skor 0,86 dengan interpretasi tinggi. Sesuai dengan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif memiliki kriteria valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

1. Saran Pemanfaatan
  - a. Media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif bisa dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan media

pembelajaran lain yang sesuai.

- b. Guru bisa menggunakan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif dengan model atau metode pembelajaran yang sesuai.
- c. Guru bisa memanfaatkan media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif kepada siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran.

## 2. Diseminasi

Media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Pantun untuk siswa kelas V SD yang telah dikembangkan ini dapat disebarluaskan untuk SD/MI Kelas V semester genap, misalnya pada MGMP. Selain itu, penyebarluasan produk dapat dilakukan dengan mengikuti seminar sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan, mempublikasikan hasil penelitian pada prosiding atau jurnal.

## 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Produk pengembangan ini hanya terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Pantun, oleh sebab itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia.
- b. Media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif bisa ditambahkan video dan animasi yang lebih menarik agar siswa

lebih termotivasi untuk belajar.

- c. Media pembelajaran *e-comic* berbantuan *game* interaktif bisa digunakan oleh kelas VI untuk mengingat materi yang diperoleh pada jenjang kelas sebelumnya.

### **C. Implikasi Teoritis**

Implikasi teoritis dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan melalui *E comic* dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. *E comic* berperan sebagai media yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi bahasa.

Hasil penelitian ini memberikan dasar bagi pengembangan kurikulum yang lebih inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam meningkatkan kemampuan memahami pantun. Pendekatan berbasis masalah yang didukung kerja sama dapat dijadikan sebagai metode alternatif dalam pembelajaran pantun di tingkat sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, K., Arifah, S., Astutik, C., Studi, P., Matematika, P., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Melalui Pelatihan Pengembangan E-Comic Bagi Guru. *JABB (Jurnal Abdimas Bina Bangsa)*, 4(2), 1622–1635. <https://doi.org/0.46306/jabb.v4i2.741>
- Andani, T., M, I. Z., Yuliani, H., Azizah, N., & Jennah, R. (2021). Analisis Validasi Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip PDF Professional pada Materi Gelombang Bunyi di SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(3), 213–220.
- Christyowati, Y. I., & Rohman, U. (2024). *Media Pembelajaran E-Comic Berbantuan Artificial Intelligence ( AI ) pada Materi Sistem Pernapasan Manusia*. 8(3), 468–477.
- Desfitria, R., & Nugraheni, A. S. (2021). Pengembangan Materi Ajar Pantun Pada Buku Tematik Kelas V Tema 4. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 13–23.
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Eliza, F., & Myori, D. E. (2017). Trainer pada Pembelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 10(1), 12–22.
- Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar Di Sdn Lakarsantri I/472 Surabaya. *IPGSD*, 11(8), 1–14. <https://ejournal.unesa.ac.id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/54127>
- Fadilah, N., & Kuswandi, I. (2025). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL*. 12, 56–66.
- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA*, 219–227. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1301>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Kusdiana, A., Sariban, S., & Sukowati, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Audio Visual Dengan Model Project Based Learning (PJBL) Kelas XI SMAN 1 Balongpanggang Gresik. *Hastapena: Jurnal ...*, 1(2), 25–31. <https://ejurnal.unisda.ac.id/index.php/HASTAPENA/article/view/9205%0Ahttps://ejurnal.unisda.ac.id/index.php/HASTAPENA/article/download/9205/3691>

- 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 Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>
- Larosa, A. S., & Iskandar, R. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa melalui Pantun di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5). <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Listiyanti, S. P., & Nanda, Y. (2024). Penggunaan Metode Model dan Pendekatan Individual dalam Pembelajaran Keterampilan Deklamasi Pantun. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 3(5).
- Misnawati, M., Admojo, W., Diplan, D., Rahmawati, S., & Salwa, N. (2023). Kajian Ekopuitika Dalam Pantun Nasihat Karya Anwarsani. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(1), 256–272. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i1.236>
- Mualif, A., Haswan, F., & Nopriandi, H. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Game Interaktif Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako 1-3. *Jurnal Nuansa Akademik*, 9(2), 499–510.
- Mutaqin, G., Fadilah, J. N., & Nugroho, F. (2021). Implementasi Metode Path Finding dengan Penerapan Algoritma A-Star untuk Mencari Jalur Terpendek pada Game “Jumrah Launch Story.” *Walisongo Journal of Information Technology*, 3(1), 43–48. <https://doi.org/10.21580/wjit.2021.3.1.7042>
- Nashan, S., Anisa, R. N., Ummah, N., Margaretha, S. M., & Fitryah, A. (2023). Analisis perbedaan pencapaian hasil belajar siswa dengan menggunakan metode PBL kelas V di SD 2 Bulong Kulon. *Implementasi Proyek Penguatan Pelajar Pancasila (P5) Dalam Kurikulum Di Sekolah Dasar*, 2(1), 753–760. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/19794>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 596–601.
- Pratama, S., Tegeh, I. M., Studi, P., Pendidikan, T., & Ganesha, U. P. (2024). *PENGEMBANGAN E-COMIC BAHASA INGGRIS BERBASIS MODEL*. 14, 169–182.
- Rahmata, A. (2021). Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Bermuatan Etnomatematika Materi Aritmetika Sosial. *MATHEdunesa*, 10(1), 32–44. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v10n1.p32-44>
- Santika, I. G. N., & Suidiana, I. N. (2021). Inseri pendidikan karakter melalui pembelajaran bahasa Indonesia ditinjau dari perspektif teoretis [The insertion of character education through Indonesian language learning is viewed from a theoretical perspective]. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(4), 464–472.
- Septiani, T. B. (2025). *RELEVANSI METODE GAME BASED LEARNING*. 07(01), 175–185.

- Surani, Sukmawati, & Suryani. (2015). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Metode Eksperimen dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(12), 1–12.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 12–26.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using The ADDIE Model to Develop Learning Material for Actuarial Mathematics. *The Sixth Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Ahmad Dahlan*, 1188(1), 1–9.
- Yusiana, U., & Prasetya, S. P. (2022). Pengembangan Media E-comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(1), 23–33.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/44636%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>

## Lampiran 1. Instrumen Lembar Validasi

**INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA *E-COMIC* BERBANTUAN GAME INTERAKTIF  
DALAM PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK PEMBELAJARAN  
PANTUN PADA KELAS V SEKOLAH DASAR UNTUK AHLI MATERI**

**Petunjuk**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap, sebelum melakukan penilaian media *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan *problem based learning* untuk pembelajaran pantun pada kelas V sekolah dasar
2. Tuliskan angka penilaian (1–5) pada kolom yang tersedia di setiap butir pernyataan.

**Identitas Validator**

Nama :

Ahli Bidang :

Tanggal :

No.	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian isi <i>game</i> interaktif dengan Capaian Pembelajaran (CP).	
2	Kesesuaian isi <i>game</i> interaktif dengan indikator.	
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator.	
4	Kesesuaian soal yang disajikan dalam <i>game</i> interaktif dengan materi.	
5	Tingkat kesulitan <i>game</i> interaktif sesuai dengan materi yang ada.	
6	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri.	
7	Isi <i>game</i> interaktif secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.	
8	Dapat digunakan secara individu.	
9	Materi dari <i>game</i> interaktif jelas dan mudah dipahami.	

---

10	Kesesuaian isi <i>game</i> interaktif dengan materi.
11	Meningkatkan rasa ingin tahu siswa.
12	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.
<b>Total</b>	

---

**Keterangan Skor Penilaian :**

1 : Sangat Kurang

2 : Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

## Lampiran 2. Data Hasil Validasi

**INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA *E-COMIC* BERBANTUAN GAME INTERAKTIF  
DALAM PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK PEMBELAJARAN  
PANTUN PADA KELAS V SEKOLAH DASAR UNTUK AHLI MATERI**

**Petunjuk**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap, sebelum melakukan penilaian media *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan *problem based learning* untuk pembelajaran pantun pada kelas V sekolah dasar
2. Tuliskan angka penilaian (1–5) pada kolom yang tersedia di setiap butir pernyataan.

**Identitas Validator**

Nama :

Ahli Bidang :

Tanggal :

No.	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian isi <i>game</i> interaktif dengan Capaian Pembelajaran (CP).	4
2	Kesesuaian isi <i>game</i> interaktif dengan indikator.	3
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator.	4
4	Kesesuaian soal yang disajikan dalam <i>game</i> interaktif dengan materi.	2
5	Tingkat kesulitan <i>game</i> interaktif sesuai dengan materi yang ada.	3
6	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri.	3
7	Isi <i>game</i> interaktif secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.	4
8	Dapat digunakan secara individu.	4

9	Materi dari <i>game</i> interaktif jelas dan mudah dipahami.	4
10	Kesesuaian isi <i>game</i> interaktif dengan materi.	3
11	Meningkatkan rasa ingin tahu siswa.	4
12	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	4
<b>Total</b>		<b>42</b>

**Keterangan Skor Penilaian :**

1 : Sangat Kurang

2 : Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

## Lampiran 3. Instrumen Lembar Validasi

**INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA *E-COMIC* BERBANTUAN GAME INTERAKTIF  
DALAM PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK PEMBELAJARAN  
PANTUN PADA KELAS V SEKOLAH DASAR UNTUK AHLI BAHASA**

**Petunjuk**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap, sebelum melakukan penilaian media *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan *problem based learning* untuk pembelajaran pantun pada kelas V sekolah dasar
2. Tuliskan angka penilaian (1–5) pada kolom yang tersedia di setiap butir pernyataan.

**Identitas Validator**

Nama :

Ahli Bidang :

Tanggal :

No.	Indikator Penilaian	Skor
1	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti kalimat bahasa Indonesia.	
2	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran.	
3	Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia.	
4	Pesan atau informasi disampaikan dengan lazim dalam komunikasi tulis bahasa Indonesia.	
5	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika siswa membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajari buku tersebut secara tuntas.	
6	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan suatu konsep harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.	
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional siswa.	

---

8	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata bahasa Indonesia yang baik dan benar.
9	Ejaan yang digunakan mengacu kepada pedoman ejaan yang disempurnakan.
<b>Total</b>	

---

**Keterangan Skor Penilaian :**

1 : Sangat Kurang

2 : Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

## Lampiran 4. Data Hasil Validasi

**INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA *E-COMIC* BERBANTUAN GAME INTERAKTIF  
DALAM PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK PEMBELAJARAN  
PANTUN PADA KELAS V SEKOLAH DASAR UNTUK AHLI BAHASA**

**Petunjuk**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap, sebelum melakukan penilaian media *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan *problem based learning* untuk pembelajaran pantun pada kelas V sekolah dasar
2. Tuliskan angka penilaian (1–5) pada kolom yang tersedia di setiap butir pernyataan.

**Identitas Validator**

Nama :

Ahli Bidang :

Tanggal :

No.	Indikator Penilaian	Skor
1	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti kalimat bahasa Indonesia.	5
2	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran.	4
3	Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia.	5
4	Pesan atau informasi disampaikan dengan lazim dalam komunikasi tulis bahasa Indonesia.	5
5	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika siswa membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajari buku tersebut secara tuntas.	5
6	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan suatu konsep harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.	5
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional siswa.	4
8	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata bahasa Indonesia yang baik dan benar.	5

---

9	Ejaan yang digunakan mengacu kepada pedoman ejaan yang disempurnakan.	4
<b>Total</b>		<b>42</b>

---

**Keterangan Skor Penilaian :**

1 : Sangat Kurang

2 : Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

## Lampiran 5. Instrumen Lembar Validasi

**INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA *E-COMIC* BERBANTUAN GAME INTERAKTIF  
DALAM PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK PEMBELAJARAN  
PANTUN PADA KELAS V SEKOLAH DASAR UNTUK AHLI MEDIA**

**Petunjuk**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap, sebelum melakukan penilaian media *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan *problem based learning* untuk pembelajaran pantun pada kelas V sekolah dasar
2. Tuliskan angka penilaian (1–5) pada kolom yang tersedia di setiap butir pernyataan.

**Identitas Validator**

Nama :

Ahli Bidang :

Tanggal :

No.	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian ukuran <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif dengan materi isi <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif.	
2	Penampilan warna unsur tata letak pada sampul harmonis dan memperjelas fungsi.	
3	Huruf yang digunakan pada sampul <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif kontras dengan warna latar belakang, tidak terlalu banyak kombinasi, menarik dan mudah dibaca.	
4	Ilustrasi sampul <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif menggambarkan isi atau materi ajar.	
5	Penempatan unsur tata letak desain isi <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif konsisten berdasarkan pola dan pemisah antar paragraf jelas.	
6	Bidang cetak dan margin proporsional serta spasi antar teks dan ilustrasi sesuai.	
7	Terdapat ilustrasi dan keterangan gambar bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan, serta kreatif dan dinamis.	

---

8	Penempatan judul, sub judul, ilustrasi sebagai latar belakang dan keterangan gambar tidak mengganggu judul, teks, angka halaman, dan pemahaman.
9	Tipografi isi <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif sederhana.
10	Tipografi isi <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif memudahkan pemahaman.
<b>Total</b>	

---

**Keterangan Skor Penilaian :**

1 : Sangat Kurang

2 : Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

## Lampiran 6. Data Hasil Validasi

**INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA *E-COMIC* BERBANTUAN GAME INTERAKTIF  
DALAM PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK PEMBELAJARAN  
PANTUN PADA KELAS V SEKOLAH DASAR UNTUK AHLI MEDIA**

**Petunjuk**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap, sebelum melakukan penilaian media *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan *problem based learning* untuk pembelajaran pantun pada kelas V sekolah dasar
2. Tuliskan angka penilaian (1–5) pada kolom yang tersedia di setiap butir pernyataan.

**Identitas Validator**

Nama :

Ahli Bidang :

Tanggal :

No.	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian ukuran <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif dengan materi isi <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif.	5
2	Penampilan warna unsur tata letak pada sampul harmonis dan memperjelas fungsi.	5
3	Huruf yang digunakan pada sampul <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif kontras dengan warna latar belakang, tidak terlalu banyak kombinasi, menarik dan mudah dibaca.	5
4	Ilustrasi sampul <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif menggambarkan isi atau materi ajar.	5
5	Penempatan unsur tata letak desain isi <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif konsisten berdasarkan pola dan pemisah antar paragraf jelas.	5
6	Bidang cetak dan margin proporsional serta spasi antar teks dan ilustrasi sesuai.	5
7	Terdapat ilustrasi dan keterangan gambar bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan, serta kreatif dan dinamis.	4

8	Penempatan judul, sub judul, ilustrasi sebagai latar belakang dan keterangan gambar tidak mengganggu judul, teks, angka halaman, dan pemahaman.	5
9	Tipografi isi <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif sederhana.	5
10	Tipografi isi <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif memudahkan pemahaman.	5
<b>Total</b>		<b>49</b>

**Keterangan Skor Penilaian :**

1 : Sangat Kurang

2 : Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

## Lampiran 7. Instrumen Angket Respon Guru

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA *E-COMIC* BERBANTUAN GAME  
INTERAKTIF DALAM PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK  
PEMBELAJARAN PANTUN PADA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Petunjuk**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap, sebelum melakukan penilaian media *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan *problem based learning* untuk pembelajaran pantun pada kelas V sekolah dasar
2. Tuliskan angka penilaian (1–5) pada kolom yang tersedia di setiap butir pernyataan.

**Identitas**

Nama :

Tanggal :

No.	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.	
2	Ke runtutan penyajian.	
3	Kesesuaian materi disajikan dalam bentuk <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif.	
4	Bahasa yang digunakan pada <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif mudah dipahami.	
5	Kesesuaian komposisi warna dan gambar.	
6	Huruf yang digunakan sesuai dan mudah dipahami siswa.	
7	Kesesuaian ukuran media pembelajaran.	
8	Media pembelajaran berpusat pada siswa.	

---

9	Penyajian contoh dan ilustrasi mempermudah pemahaman siswa.
<b>Jumlah Skor</b>	
<b>Persentase Skor</b>	
<b>Kriteria</b>	

---

**Keterangan Skor Penilaian :**

1 : Sangat Kurang

2 : Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

## Lampiran 8. Data Hasil Angket Respon Guru

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA *E-COMIC* BERBANTUAN GAME INTERAKTIF DALAM PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK PEMBELAJARAN PANTUN PADA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Petunjuk**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap, sebelum melakukan penilaian media *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan *problem based learning* untuk pembelajaran pantun pada kelas V sekolah dasar
2. Tuliskan angka penilaian (1–5) pada kolom yang tersedia di setiap butir pernyataan.

**Identitas**

Nama :

Tanggal :

No.	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.	4
2	Ke runtutan penyajian.	4
3	Kesesuaian materi disajikan dalam bentuk <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif.	5
4	Bahasa yang digunakan pada <i>e-comic</i> berbantuan <i>game</i> interaktif mudah dipahami.	4
5	Kesesuaian komposisi warna dan gambar.	5
6	Huruf yang digunakan sesuai dan mudah dipahami siswa.	5
7	Kesesuaian ukuran media pembelajaran.	5
8	Media pembelajaran berpusat pada siswa.	5

9	Penyajian contoh dan ilustrasi mempermudah pemahaman siswa.	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>41</b>
<b>Persentase Skor</b>		<b>91,1%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>

**Keterangan Skor Penilaian :**

1 : Sangat Kurang

2 : Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

## Lampiran 9. Instrumen Angket Respon Siswa

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA *E-COMIC* BERBANTUAN GAME  
INTERAKTIF DALAM PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK  
PEMBELAJARAN PANTUN PADA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Petunjuk**

1. Isilah identitas kalian di bawah ini secara lengkap, sebelum melakukan penilaian media *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan *problem based learning* untuk pembelajaran pantun pada kelas V sekolah dasar
2. Tuliskan angka penilaian (1–5) pada kolom yang tersedia di setiap butir pernyataan.

**Identitas**

Nama :

Tanggal :

No.	Indikator Penilaian	Skor
1	Media pembelajaran ini membuat saya lebih semangat belajar.	
2	Saya mudah memahami materi dengan bantuan media ini.	
3	Tampilan media ini menarik dan menyenangkan.	
4	Saya merasa lebih aktif saat mengikuti pembelajaran dengan media ini.	
5	Media ini membantu saya memahami pelajaran dengan cara yang berbeda.	
6	Saya ingin menggunakan media seperti ini lagi di pelajaran berikutnya.	
7	Penjelasan dalam media ini mudah dimengerti dan tidak membingungkan.	
<b>Jumlah Skor</b>		

**Keterangan Skor Penilaian :**

1 : Sangat Kurang

2 : Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

## Lampiran 10. Data Hasil Angket Respon Siswa

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA *E-COMIC* BERBANTUAN GAME INTERAKTIF DALAM PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK PEMBELAJARAN PANTUN PADA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Petunjuk**

1. Isilah identitas kalian di bawah ini secara lengkap, sebelum melakukan penilaian media *e-comic* berbantuan game interaktif dalam pendekatan *problem based learning* untuk pembelajaran pantun pada kelas V sekolah dasar
2. Tuliskan angka penilaian (1–5) pada kolom yang tersedia di setiap butir pernyataan.

No.	Nama	Skor							Total
		1	2	3	4	5	6	7	
1	ACD	5	4	5	5	5	5	4	33
2	AAAF	4	5	5	5	5	5	5	34
3	AP	5	5	5	4	5	5	4	33
4	AAH	5	5	5	5	5	4	4	33
5	MHIP	5	4	5	4	5	4	4	31
6	NAP	5	5	5	5	5	5	5	35
7	NSA	5	5	5	4	5	5	5	34
8	RRN	5	4	5	4	5	4	4	31
9	SHR	5	5	5	5	5	5	5	35
10	SNK	5	5	5	4	5	5	5	34
11	YCO	4	5	5	4	5	5	5	33
<b>Jumlah Skor</b>									<b>366</b>
<b>Persentase Skor</b>									<b>95,1%</b>
<b>Kriteria</b>									<b>Sangat Praktis</b>

**Keterangan Skor Penilaian :**

1 : Sangat Kurang

2 : Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

## Lampiran 11. Instrumen Nilai Hasil Belajar Siswa

**HASIL BELAJAR SISWA****Nama Sekolah** :**Kelas** :**Mata Pelajaran** :**Materi** :**Petunjuk :**

1. Isi data setiap siswa pada baris yang sesuai.
2. Masukkan nilai pre-test siswa.
3. Masukkan nilai post-test siswa.

<b>No.</b>	<b>Siswa</b>	<b>Nilai <i>Pretest</i></b>	<b>Nilai <i>Posttest</i></b>
1	ACD		
2	AAAF		
3	AP		
4	AAH		
5	MHIP		
6	NAP		
7	NSA		
8	RRN		
9	SHR		
10	SNK		
11	YCO		

## Lampiran 12. Nilai Hasil Belajar Siswa

**HASIL BELAJAR SISWA**

**Nama Sekolah** :  
**Kelas** : V (Lima)  
**Mata Pelajaran** : BAHASA INDONESIA  
**Materi** : PANTUN

**Petunjuk :**

1. Isi data setiap siswa pada baris yang sesuai.
2. Masukkan nilai pre-test siswa.
3. Masukkan nilai post-test siswa.

<b>No.</b>	<b>Siswa</b>	<b>Nilai <i>Pretest</i></b>	<b>Nilai <i>Posttest</i></b>
1	ACD	50	100
2	AAAF	50	100
3	AP	40	90
4	AAH	20	90
5	MHIP	40	90
6	NAP	30	80
7	NSA	30	90
8	RRN	40	80
9	SHR	50	100
10	SNK	20	70
11	YCO	40	100