J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah
Vol.4, No.3, April 2025

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Balongrejo

Yanuar Ahmad Darmawan[1], Prasena Arisyanto[2], Mei Fita Asri Untari[3]
[1,2,3] PGSD, FIP, Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang, Indonesia
E-mail: yanuardrmwn666@gmail.com[2], prasenaarisyanto@upgris.ac.id[2],meifitaasri@upgris.ac.id[3]

Article History:
Received: 23 Maret 2025
Revised: 30 Maret 2025
Accepted: 06 April 2025

Keywords: *Komik Interaktif; Media Pembelajaran; Menulis Narasi;*

Abstract: *Pendidikan di Indonesia berperan strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mencetak generasi yang kompetitif secara global. Dalam pendidikan dasar, penguasaan Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis, menjadi aspek penting untuk mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan pemikiran kritis siswa. Namun, di SD Negeri Balongrejo, Blora, pembelajaran kelas IV masih didominasi metode ceramah tanpa media inovatif, menyebabkan pembelajaran monoton dan minat siswa menurun. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran komik interaktif yang menarik, menyenangkan, dan efektif meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa kelas IV. Model ADDIE digunakan dalam pengembangan media ini. Pada tahap analisis, dilakukan observasi dan wawancara dengan guru serta siswa. Perancangan meliputi penentuan tujuan, tema, desain visual, dan storyboard. Media dibuat menggunakan Canva dan CorelDraw, lalu diunggah ke AnyFlip agar mudah diakses secara digital. Hasil validasi menunjukkan kelayakan 100%. Uji coba dengan 19 siswa dan satu guru memperoleh respons positif dengan skor 100% dari guru dan 95,2% dari siswa. Kesimpulannya, media ini efektif dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis narasi.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia dianggap sebagai fondasi utama dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan individu serta memperkaya sumber daya manusia suatu bangsa. Dengan pendidikan yang berkualitas, diharapkan dapat menghasilkan generasi yang dapat bersaing secara global dan mengharumkan nama bangsa Indonesia. Pendidikan juga memiliki peran penting dalam mempengaruhi bagaimana seseorang beradaptasi dengan lingkungannya. Pendidikan berkualitas tidak hanya membuka pintu bagi individu untuk memahami dunia di sekitarnya, tetapi juga membangun karakter serta mengembangkan kemampuan mereka untuk berkontribusi secara positif dalam kehidupan bermasyarakat.

Namun, terdapat berbagai tantangan dalam implementasi pendidikan berkualitas, seperti kurangnya infrastruktur pendidikan yang memadai, kualitas pengajaran yang bervariasi, serta tantangan ekonomi yang dihadapi oleh beberapa keluarga. Selain itu, perubahan global dan perkembangan teknologi juga menuntut adanya penyesuaian dalam pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi, misalnya, telah membuka peluang baru dalam pembelajaran, tetapi juga menuntut guru dan sistem pendidikan untuk terus mengembangkan kemampuan mereka dalam mengintegrasikan teknologi tersebut dalam proses pembelajaran (Fadilah dkk., 2022).

Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah bahasa, terutama Bahasa Indonesia, yang merupakan bahasa pengantar utama dalam sistem pendidikan Indonesia. Kemampuan berbahasa Indonesia menjadi komponen fundamental dalam pendidikan dasar, mencakup kemampuan dalam membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Salah satu keterampilan utama yang perlu dikuasai oleh siswa adalah menulis karena tidak hanya membantu dalam berkomunikasi secara efektif, tetapi juga berperan dalam pengembangan kreativitas dan pemikiran kritis siswa (Hasan dkk., 2021:29).

Berdasarkan observasi serta wawancara dengan Bapak Yulian Akhmad Rifai selaku guru kelas IV SDN Balongrejo Kabupaten Blora, diketahui bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan masih bersifat tradisional, yakni hanya mengandalkan teknik penyampaian materi secara verbal. Permasalahan yang sama tersebut yaitu Pusatnya pembelajaran hanya pada guru dan penerapan metode ceramah dalam pembelajaran yang dapat menyebabkan rasa bosan pada siswa (Dentatama, dkk., 2024). Selain itu, guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, yang menyebabkan pembelajaran menjadi monoton serta kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, minat belajar siswa menurun, terutama dalam keterampilan menulis narasi. Peran media pembelajaran sangat membantu fokus siswa terhadap materi yang disampaikan guru (Nurhayati, dkk., 2022). Ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan sekaligus meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa serta mempermudah pemahaman materi (Pagarra dkk., 2022:63). Penguasaan teknologi perlu ditingkatkan agar dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman, salah satunya dengan pendidik/guru memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Hidayati dkk., 2024)

Komik dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Media ini merupakan bentuk penyajian materi yang menggabungkan gambar dan teks untuk menyampaikan informasi secara menarik. Komik sebagai media komunikasi visual yang unik karena mampu menggabungkan teks dan gambar secara kreatif, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Suparmi, 2018:63). Komik sebagai media pembelajaran memadukan unsur visual dan teks sehingga memudahkan penyampaian informasi dan meningkatkan pemahaman siswa (Maharsi, 2014:6). Selain itu, komik dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi serta memotivasi siswa dalam membaca dan memahami materi pelajaran (Sudjana & Rivai dalam Nurhayati, 2019:69). Komik memiliki keunggulan dalam menarik perhatian dan membangun keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa, seperti yang dibuktikan dalam penelitian oleh Ananda dkk., 2023, yang menunjukkan bahwa media komik sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas penggunaan komik dalam

dunia pendidikan. Komik dapat menjadi alat bantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. (Jannah & Atmojo, 2022) menegaskan bahwa membaca komik tidak hanya memperluas wawasan anak tetapi juga memperkuat dasar kemampuan membaca yang lebih kompleks. (Ivana Hidayat, 2023) menambahkan bahwa komik dapat meningkatkan minat membaca siswa melalui penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami.

Dengan mempertimbangkan efektivitas komik dalam pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik interaktif. Komik interaktif merupakan bentuk inovasi yang memungkinkan siswa untuk lebih berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung, sehingga dapat meningkatkan minat belajar, kreativitas, serta keterampilan menulis narasi siswa (Nafala, 2022:127). Oleh karena itu, penelitian ini relevan dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Berisi mengenai jenis, metode, teknik analisa dll yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan mengikuti model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahap utama: analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), penerapan (implementation), dan penilaian (evaluation). Metodologi ini diterapkan untuk menciptakan dan mengevaluasi keefektifan media pembelajaran berupa komik interaktif dalam meningkatkan kemampuan menulis naratif pada siswa kelas IV Sekolah Dasar (SD). Studi ini melibatkan seluruh siswa kelas IV SD yang menggunakan komik interaktif berjudul "Petualangan Peta Ajaib". Fokus penelitian adalah siswa kelas 4 SD Negeri Balongrejo, dengan total partisipan sebanyak 19 siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, termasuk observasi selama proses pembelajaran di kelas IV SD. Observasi dianggap sebagai proses yang kompleks, melibatkan berbagai aspek biologis dan psikologis (Sutrisno Hadi dalam Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, peneliti mengamati aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta penggunaan media pembelajaran di SDN Balongrejo. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mendapatkan pemahaman umum tentang situasi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang ada.

Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan guru kelas IV di SD Negeri Balongrejo untuk mengidentifikasi tantangan dan kebutuhan terkait media pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan menulis naratif siswa. Metode wawancara yang diterapkan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur merupakan wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya (Sugiyono, 2020)

Dokumentasi dilakukan sebagai teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan dan menganalisis data visual, Menganalisis karakteristik, desain, dan efektivitas media yang digunakan dalam pembelajaran, seperti buku, modul, atau media digital. Mengidentifikasi ketersediaan, kelayakan, dan pemanfaatan fasilitas pendukung pembelajaran, seperti ruang kelas, perpustakaan, atau perangkat teknologi. Mendokumentasikan dan mengevaluasi metode, strategi, serta interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran untuk memahami efektivitas pembelajaran yang berlangsung.Selanjutnya angket dan kuesioner, instrumen penelitian berupa angket diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan komik interaktif "Petualangan Peta Ajaib". Selain itu, angket respon siswa dan angket respon guru juga diberikan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran ini. Hasil angket menunjukkan

bahwa guru dan siswa tertarik menggunakan komik interaktif sebagai media pembelajaran karena lebih menarik dan mudah dipahami.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui saran dan masukan dari validator ahli media dan ahli materi, yang digunakan untuk menyempurnakan komik interaktif berjudul "Petualangan Peta Ajaib" agar lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, serta tanggapan guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif persentase untuk menilai tingkat kevalidan dan penerimaan media pembelajaran tersebut.

Metode deskriptif persentase digunakan dalam menganalisis hasil angket dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase nilai} = \frac{Jumlah\ Skor\ Total}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus yang telah disebutkan, peneliti dapat lebih mudah mengukur tingkat kevalidan media Komik Interaktif. Penilaian kevalidan produk media ini didasarkan pada kriteria hasil validasi yang telah ditetapkan oleh para ahli, sebagaimana ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Persentase Kriteria Hasil Validasi

Persentase	Kriteria
81-100%	Sangat layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup layak
21-40%	Tidak layak
0-20%	Sangat tidak layak

Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap data angket yang telah diisi oleh siswa dan guru sebagai pengguna media dalam penelitian ini. Tahap berikutnya adalah menghitung hasil data menggunakan rumus yang telah ditetapkan, dengan perhitungan dilakukan secara manual. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase nilai} = \frac{Jumlah\ Skor\ Total}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Dengan menggunakan rumus di atas, data yang diperoleh dapat dihitung secara sistematis sehingga memudahkan peneliti dalam mengukur tingkat keberterimaan media komik interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik interaktif guna meningkatkan kemampuan menulis narasi pada siswa kelas IV SD. Proses pengembangan media ini mengacu pada model ADDIE, yang meliputi lima tahap utama, yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Setiap tahap menghasilkan data yang dianalisis untuk menilai sejauh mana media tersebut efektif dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

Tahap Analisis (Analysis) merupakan langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan serta masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru. Pada tahap ini, analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dan observasi terhadap siswa dan guru di SD Negeri Balongrejo, Blora. Observasi dilakukan secara langsung pada tanggal 15 November 2024 untuk memperoleh data yang akurat mengenai kondisi pembelajaran di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya kurang menarik dan belum efektif dalam membantu siswa memahami materi menulis narasi.

Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur teks narasi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media visual yang mendukung pembelajaran, sehingga siswa kesulitan dalam menghubungkan konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih konkret dan menarik. Berdasarkan temuan ini, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan visual untuk meningkatkan pemahaman serta minat siswa dalam menulis narasi. Dengan demikian, tahap analisis ini menjadi dasar dalam perancangan media yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.

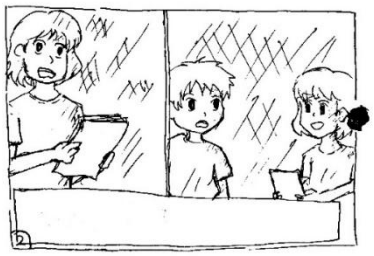
Tahap Perancangan (Design) merupakan langkah penting dalam pengembangan media komik interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa. Proses ini dimulai dengan penentuan tujuan pembelajaran, di mana media komik interaktif dirancang agar membantu siswa memahami struktur cerita, menggunakan bahasa yang tepat, serta mengembangkan kreativitas mereka dalam menulis. Selain itu, pemilihan tema dan alur cerita menjadi bagian krusial dalam tahap ini. Tema yang digunakan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku serta dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar lebih relevan dan mudah dipahami. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih terlibat secara emosional dalam pembelajaran, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Selanjutnya, tahap desain visual berfokus pada pembuatan elemen grafis yang menarik. Komik interaktif dirancang menggunakan gambar berwarna, desain kreatif, serta font yang mudah dibaca, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar serta memperjelas isi materi yang disampaikan. Selain itu, pemilihan warna dan ilustrasi yang sesuai dengan tema pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam menarik perhatian siswa. Setelah aspek visual dirancang, dilakukan penyusunan naskah yang mencakup dialog dan narasi yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Bahasa yang digunakan dalam komik interaktif dibuat agar mudah dipahami, namun tetap mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Kalimat dalam dialog disusun secara komunikatif dan menarik agar interaksi antar karakter terasa alami dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan gaya bahasa yang sesuai dengan konteks pembelajaran juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Tahap akhir dalam perancangan adalah pembuatan storyboard, yang berfungsi sebagai panduan dalam mengembangkan media. Storyboard ini mencakup tata letak halaman, susunan adegan, serta elemen interaktif yang akan ditampilkan dalam komik. Dengan adanya storyboard, alur cerita dapat disusun secara sistematis dan menarik. Setiap panel dalam storyboard dirancang agar memiliki kesinambungan yang jelas, sehingga cerita dapat mengalir dengan baik dan tidak membingungkan pembaca. Setelah storyboard selesai, proses produksi komik interaktif dapat dimulai dengan menggambar setiap adegan secara detail dan menyesuaikannya dengan konsep yang telah dirancang sebelumnya. Pewarnaan dan efek visual juga ditambahkan untuk memberikan kesan yang lebih hidup dan menarik. Selanjutnya, tahap uji coba dilakukan untuk memastikan bahwa komik interaktif ini benar-benar efektif dalam menyampaikan materi

pembelajaran.

Tabel 2. Rancangan Media Komik Interaktif

Naskah	*Storyboard*	Produk Final
Panel 1 : Rani Memegang Peta Ajaib **Panel 2 :** Rani Menunjukkan Peta Ajaib Kepada Budi **Narasi :** *"Setelah Kakek menjelaskan berbagai pengalaman hebatnyaRani tanpa sengaja menemukan selembar kertas tua di rak buku. Setelah dibuka, ternyata itu adalah peta ajaib! Peta tersebut dapat membawa siapa pun yang memegangnya ke tempat-tempat yang indah di Indonesia"*		

Tahap pengembangan (*Development*), media komik interaktif dikembangkan menggunakan berbagai perangkat lunak desain guna memastikan tampilan yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. *Canva.*com digunakan untuk merancang halaman depan, sementara *CorelDraw* dimanfaatkan dalam pembuatan ilustrasi dan penyusunan teks. Setelah desain selesai, media ini diunggah ke *platform AnyFlip*, yang memungkinkan akses digital dengan efek membalik halaman layaknya buku cetak, sehingga meningkatkan pengalaman membaca siswa.

Setelah proses pengembangan selesai, media ini melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan serta keefektifannya dalam pembelajaran. Validasi ini melibatkan empat validator, yang terdiri dari dua dosen dari Universitas PGRI Semarang dan dua guru sekolah dasar yang dipilih berdasarkan kompetensi mereka di bidang pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik interaktif memperoleh skor 100% untuk aspek materi dan media, yang dikategorikan sebagai "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran. Semua validator memberikan respons positif dengan menyatakan bahwa media ini layak untuk diuji coba dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Temuan ini mengindikasikan bahwa komik interaktif yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Validasi

Validator	Presentase
Ahli Media	100 %
Ahli Materi	100 %

Tahap Implementasi (*Implementation*) Media pembelajaran komik interaktif diuji coba pada 16 Desember 2024 dengan melibatkan 19 siswa kelas IV SD Negeri Balongrejo. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks narasi serta menilai respons dan antusiasme siswa terhadap penggunaannya. Sebelum digunakan dalam pembelajaran, media komik interaktif di perkenalkan terlebih dahulu

kepada siswa. Siswa di jelaskan tujuan penggunaannya, cara mengakses media melalui perangkat digital, serta bagaimana komik ini dapat membantu mereka dalam memahami materi menulis narasi.



Gambar 1. Implementasi Media Pembelajaran Komik Interaktif

Sebagai bagian dari evaluasi, siswa diberikan lembar kerja individu dan tugas kelompok untuk menyusun cerita narasi berdasarkan inspirasi dari komik interaktif yang telah mereka baca. Hal ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana mereka memahami konsep menulis narasi dengan baik.Setelah sesi pembelajaran selesai, siswa diberikan angket untuk menilai daya tarik dan manfaat media komik interaktif. Angket ini digunakan untuk mengetahui bagaimana siswa merasakan pengalaman belajar menggunakan komik dan apakah media ini membantu mereka dalam memahami materi.Berdasarkan angket respons siswa, diperoleh skor kelayakan 95,2%, yang menunjukkan bahwa siswa menerima media ini dengan baik.

Pada tahap Evaluasi (Evaluation), dilakukan analisis terhadap hasil validasi serta tanggapan dari guru dan siswa. Guru memberikan penilaian sebesar 100% pada angket evaluasi, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Revisi dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi guna meningkatkan kualitas media sebelum diterapkan secara luas. Data ini membuktikan bahwa media komik interaktif tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks narasi, tetapi juga berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Tabel 4. Hasil Tanggapan Guru dan Siswa

Responden	Presentase
Guru	100 %
Siswa	95,2 %

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru, media komik interaktif ini memperoleh skor 100%, yang menunjukkan bahwa guru menilai media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Guru menyatakan bahwa media ini meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam memahami struktur teks narasi. Visual yang menarik dan alur cerita yang jelas membantu siswa lebih mudah memahami materi. Selain itu, guru juga mengapresiasi fitur interaktif dalam komik yang membuat pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan. Mereka menilai bahwa media ini dapat menjadi alternatif pengajaran berbasis digital yang lebih menarik dibandingkan dengan penggunaan buku teks dan gambar statis. Guru juga mencatat bahwa media

ini mendorong kreativitas siswa dalam menulis cerita serta meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam diskusi kelas.Meskipun demikian, guru merekomendasikan agar ke depannya media ini dapat dikembangkan dalam versi cetak atau offline, sehingga dapat digunakan oleh siswa yang memiliki keterbatasan akses terhadap perangkat digital. Secara keseluruhan, guru sangat mendukung penggunaan media ini dalam pembelajaran dan menyarankan implementasi yang lebih luas di kelas lainnya.

Pengembangan media pembelajaran komik interaktif ini didasarkan pada permasalahan utama dalam pembelajaran menulis narasi, yaitu kurangnya media yang menarik dan mendukung pemahaman siswa. Media ini dirancang untuk mengatasi kendala tersebut melalui visualisasi cerita yang lebih jelas Serta fitur interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi siswa. Hasil validasi dan uji coba membuktikan bahwa komik interaktif ini sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Dari aspek penerapan, tanggapan positif dari siswa mengindikasikan bahwa penggunaan komik interaktif dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Namun, media ini memiliki keterbatasan, seperti kebutuhan perangkat digital dan akses internet. Oleh karena itu, rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah mengembangkan versi cetak atau offline dari komik ini agar dapat diakses oleh siswa dengan keterbatasan teknologi. Secara umum, hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis komik interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SD. Di masa mendatang, media ini dapat disempurnakan dengan fitur interaktif yang lebih canggih guna mendukung proses pembelajaran yang lebih optimal.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas IV di SD Negeri Balongrejo. Media ini dikembangkan secara sistematis untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan berhasil meningkatkan motivasi, antusiasme, serta pemahaman siswa. Berdasarkan validasi dari ahli materi dan media serta hasil uji coba bersama guru dan siswa, media ini dinyatakan sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran. Guru dan orang tua dapat menggunakannya sebagai alat bantu dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa melalui pendekatan yang lebih menarik dan interaktif. Keunggulan utama dari media komik interaktif ini terletak pada desain visual yang menarik, kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Namun, kekurangan dalam penelitian ini adalah hanya dilakukan pada satu sekolah dengan cakupan terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke sekolah lain atau tingkat kelas berbeda. Selain itu, media ini hanya berfokus pada peningkatan keterampilan menulis narasi, belum mencakup aspek lain seperti kecerdasan visual-spasial atau kreativitas siswa keterbatasan fitur interaktif, di mana media ini masih berbasis gambar dan teks tanpa elemen dinamis seperti animasi atau kuis yang dapat lebih meningkatkan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut sangat diperlukan agar media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif.

DAFTAR REFERENSI

Ananda, N. M., Aka, K. A., & Kurnia, I. (2023). Pengembangan Media Komik Cerita Anak Berbantuan LKPD untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *5*(2), 953–960. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4771

Dentatama, K., Untari, M.F.A. & Listyarini, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Persebaran Fauna Di Indonesia Berbasis SAC Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. Jurnal Wawasan Pendidikan, 4(2), 504-516.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2022). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 1–7.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Hrahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Hidayati, P. N., Arisyanto, P., & Damayanti, A. T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Gage (Gaya Dan Gerak) Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(1), 526–538. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7145

Ivana Hidayat, D. (2023). Analisis Media Komik Dalam Mengajarkan Anak-anak Kelas 4-6 Mengenai Manfaat Urban Farming. *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru*, *5*(2), 123–133.

Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(1), 1064–1074. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124

Maharsi, I. (2014). *Komik dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan dan Sains*, *3*(1), 114–130.

Nurhayati, I. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, *6*(1), 65–75.

Nurhayati, . R. ., Untari, M. F. A. ., & Rahayu, W. . (2022). "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Canva Tema 1 Kelas II SDN Sarirejo Semarang". *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *4*(5), 2779–2794. https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7030

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Penerbit Buku UNM.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Suparmi. (2018). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, *1*(1), 62–68.