

ABSTRAK

Ela Nurjanah, 2025. *Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Menumbuhkan Literasi Membaca Siswa Kelas V SDN Bagi 03*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd, (II) Apri Kartikasari H.S., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan media pembelajaran bahasa Indonesia dan untuk mengetahui proses mengembangkan media komik digital sebagai alat bantu dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk menumbuhkan literasi membaca siswa kelas V di SDN Bagi 03. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 12 siswa. Sampel menggunakan teknik non-probability. Teknik ini menggunakan seluruh populasi sebagai sampel sejumlah 12 siswa. Hasil penelitian menunjukkan kondisi guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti LKS, PPT dan buku cerita bergambar namun media tersebut belum sepenuhnya mampu menarik antusias siswa untuk membaca. Kebutuhan media untuk menjadikan kegiatan membaca lebih menyenangkan diperlukan media yang menarik dan interaktif yaitu komik digital. Proses pengembangan media ini mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan memperoleh skor 98% dari ahli media, yang menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Selain itu, ahli materi dan bahasa memperoleh skor 93%, yang juga menunjukkan kriteria sangat layak. Setelah melalui proses validasi, media ini diujicobakan pada siswa kelas V SDN Bagi 03. Hasil respon dari guru memperoleh skor sebesar 86%, sementara respon siswa mencapai 90,1%. Kedua hasil ini menunjukkan bahwa media komik digital ini diterima dengan baik dan dianggap sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan media komik digital ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menumbuhkan literasi membaca siswa.

Kata Kunci: Komik Digital, Bahasa Indonesia, Literasi Membaca

ABSTRACT

Ela Nurjanah, 2025. *Development of Digital Comic Media in Indonesian Language Learning to Foster Reading Literacy of Fifth Grade Students of SDN Bagi 03*. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Supervisors: (I) Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd, (II) Apri Kartikasari H.S., M.Pd.

This study aims to determine the conditions and needs of Indonesian language learning media and to understand the process of developing digital comic media as an aid in Indonesian language learning, specifically to foster reading literacy of fifth grade students at SDN Bagi 03. This study used observation, interview, questionnaire, and documentation data collection techniques. The population in this study was 12 students. The sample used a non-probability technique. This technique uses the entire population as a sample of 12 students. The results of the study indicate that teachers have used learning media such as LKS, PPT, and picture story books, but these media have not been fully able to attract students' enthusiasm for reading. The need for media to make reading activities more enjoyable requires interesting and interactive media, namely digital comics. The development process for this media followed the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. Product validation was conducted by media experts, material and language experts. The validation results showed that the developed digital comic media received a score of 98% from the media experts, indicating that it was highly suitable for use. Furthermore, the material and language experts received a score of 93%, also indicating that it met the criteria of being highly suitable. After the validation process, the media was piloted with fifth-grade students at SDN Bagi 03. Teacher responses were 86%, while student responses reached 90.1%. Both results indicate that the digital comic media was well-received and considered highly engaging for use in learning. The development of this digital comic media is expected to be an effective alternative for fostering students' reading literacy.

Keywords: Digital Comics, Indonesian, Reading Literacy