

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KOMIK DIGITAL DENGAN PENDEKATAN CERITA
ISLAMI UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA PADA SISWA KELAS IV DI MII DEGAYU 01
PEKALONGAN**

TESIS

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
Memperoleh gelar Magister Pendidikan (M. Pd.)



Oleh:

RIZQIYATUL KHASANAH
NIM. 50323007

**PASCASARJANA PROGRAM STUDI
MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
DIGITAL DENGAN PENDEKATAN CERITA ISLAMI UNTUK
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS
IV DI MII DEGAYU 01 PEKALONGAN**

TESIS

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
Memperoleh gelar Magister Pendidikan (M. Pd.)



Oleh:

RIZQIYATUL KHASANAH
NIM. 50323007

**PASCASARJANA PROGRAM STUDI
MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**

2026

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana, Magister), baik di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekalongan, 17 - 03 - 2026
Yang membuat pernyataan,





Rizqiyatul Khasanah

NIM. 50323007

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Rizqiyatul Khasanah
NIM : 50323007
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL DENGAN PENDEKATAN CERITA ISLAMI UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV DI MII DEGAYU 01 KOTA PEKALONGAN

Tesis ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian Tesis program Magister.

Jabatan	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Pembimbing 1	Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag. 19770926 201101 2 004		13/3/2026
Pembimbing 2	Umi Mahmudah, M. Sc., Ph. D 198407102023212033		10/3/2026

Pekalongan, 13 Maret 2026

Mengetahui:
a.n. Direktur
Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah


Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag.
NIP. 19770926 201101 2 004

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Permohonan Sidang Tesis

Kepada :

Yth. Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c.q. Direktur Pascasarjana K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah memeriksa, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka selaku pembimbing kami menyatakan bahwa naskah tesis saudara :

Nama : RIZQIYATUL KHASANAH

NIM : 50323007

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Semester : VI (ENAM)

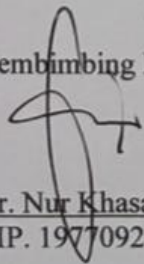
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS KOMIK DIGITAL DENGAN PENDEKATAN
CERITA ISLAMI UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA PADA SISWA KELAS IV DI MII DEGAYU
01 KOTA PEKALONGAN

Telah dapat diajukan kepada Direktur Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk segera disidang dalam rangka memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan.

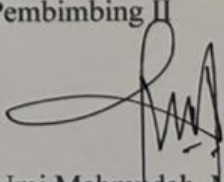
Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. W.b.

Pembimbing I


Dr. Nur Khasanah, M. Ag
NIP. 197709262011012004

Pekalong, 17 Maret 2026
Pembimbing II


Umi Mahmudah, M. Sc., Ph. D
NIP. 198407102023212033



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
PASCASARJANA**

Jalan Kusuma Bangsa Nomor 9 Pekalongan Kode Pos 51141 Telp. (0285) 412575
www.pps.uingusdur.ac.id email: pps@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Tesis dengan Judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL DENGAN PENDEKATAN CERITA ISLAMI UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV DI MII DEGAYU 01 KOTA PEKALONGAN" yang disusun oleh:

Nama : Rizqiyatul Khasanah
NIM : 50323007
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah dipertahankan dalam Sidang Ujian Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada tanggal 30 Maret 2026.

Jabatan	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Ketua Sidang	Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag. 19710115 199803 1 005		3/4 /2026
Sekretaris Sidang	Dr. Bagas Mukti Nasrowi, M.Pd.I 19891020 202203 1 001		3/4 /2026
Penguji Utama	Dr. Ahmad Taufiq, M.Pd.I. 19860306 201903 1 003		3/4 /2026
Penguji Anggota	Dr. Taufiqur Rohman, M.Sy. 19821001 202321 1 016		3/4 /2026



Diketahui:
Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag
NIP. 19710115 199803 1 005

PEDOMAN TRANSLITERASI

Berdasarkan surat keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor : 158/1987 dan 0543 b/U/1987, tanggal 22 Januari 1998.

I. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif		
ب	ba ^ʿ	B	Be
خ	ta'	T	Te
ز	sa'	S	s (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha ^ʿ	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	z	zet (dengan titik diatas)
ز	ra'	R	Er
ش	Z	Z	Zet
ض	S	S	Es
غ	Sy	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	T	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	„ain	„	koma terbalik (didas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	M	M	Em

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
◌ْ	Nun	N	En
◌ّ	Waw	W	We
◌ُ,	ha"	Ha	Ha
ء	Hamzah	~	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

II. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap yang disebabkan oleh *syaddah*

ditulis rangkap. Contoh : نَزَّزَا = *nazzala*

بِهِنَّ = *bihinna*

III. Vokal Pendek

Fathah (◌َ) ditulis a, *kasrah* (◌ِ) ditulis I, dan *dammah* (◌ُ) ditulis u.

IV. Vokal Panjang

Bunyi a panjang ditulis a, bunyi I panjang ditulis i, bunyi u panjang ditulis u, masing-masing dengan tanda penghubung (~) di atasnya.

Contoh :

1. Fathah + alif ditulis a, seperti فَال ditulis *fala*.
2. Kasrah + ya" mati ditulis I seperti تَفْصِيلٌ, ditulis *tafsil*.
3. Dammah + wawu mati ditulis u, seperti أُصُولٌ, ditulis *usul*.

V. Vokal Rangkap

1. Fathah + ya" mati ditulis ai" اِيْهِنَّ ditulis *az-Zuhaili*

2. Fathah + wawu ditulis au اُوْدُوحٌ ditulis *ad-Daulah*

VI. Ta' Marbutah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis ha. Kata ini tidak diperlakukan terhadap arab yang sudah diserap kedalam bahasa Indonesia seperti shalat, zakat dan sebagainya kecuali bila dikendaki kata aslinya.

2. Bila disambung dengan kata lain (frase), ditulis h, contoh:

تَدَاخُا دITULIS *bidayah al-hidayah*.

VII. Hamzah

1. Bila terletak diawal kata, maka ditulis berdasarkan bunyi vocal yang mengiringinya, seperti اُ DITULIS *anna*.
2. Bila terletak diakhir kata, maka ditulis dengan lambing apostrof,(,) seperti اِشَى DITULIS *syai,un*.
3. Bila terletak ditengah kata setelah vocal hidup, maka ditulis sesuai dengan bunyi vokalnya, seperti رَابَا DITULIS *raba'ib*.
4. Bila terletak ditengah kata dan dimatikan, maka ditulis dengan lambing apostrof(,) seperti اِخْرَا DITULIS *ta'khuzuna*.

VIII. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila ditulis huruf qamariyah ditulis al, seperti اَلْمَسْحُ DITULIS *al-Baqarah*.
2. Bila diikuti huruf syamsiyah, huruf ,I' diganti denganhurufsyamsiyah yang bersangkutan, seperti اِنْعَاء DITULIS *an-*

IX. Penulisan Kata-kata Sandang dalam Rangkaian Kalimat

Dapat ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dan menurut penulisannya, seperti ذِي اَفْسَد: DITULIS *zawi al-furud* atau اَهْلُ اَسْـنَّاه: DITULIS *ahlu as-sunnah*.

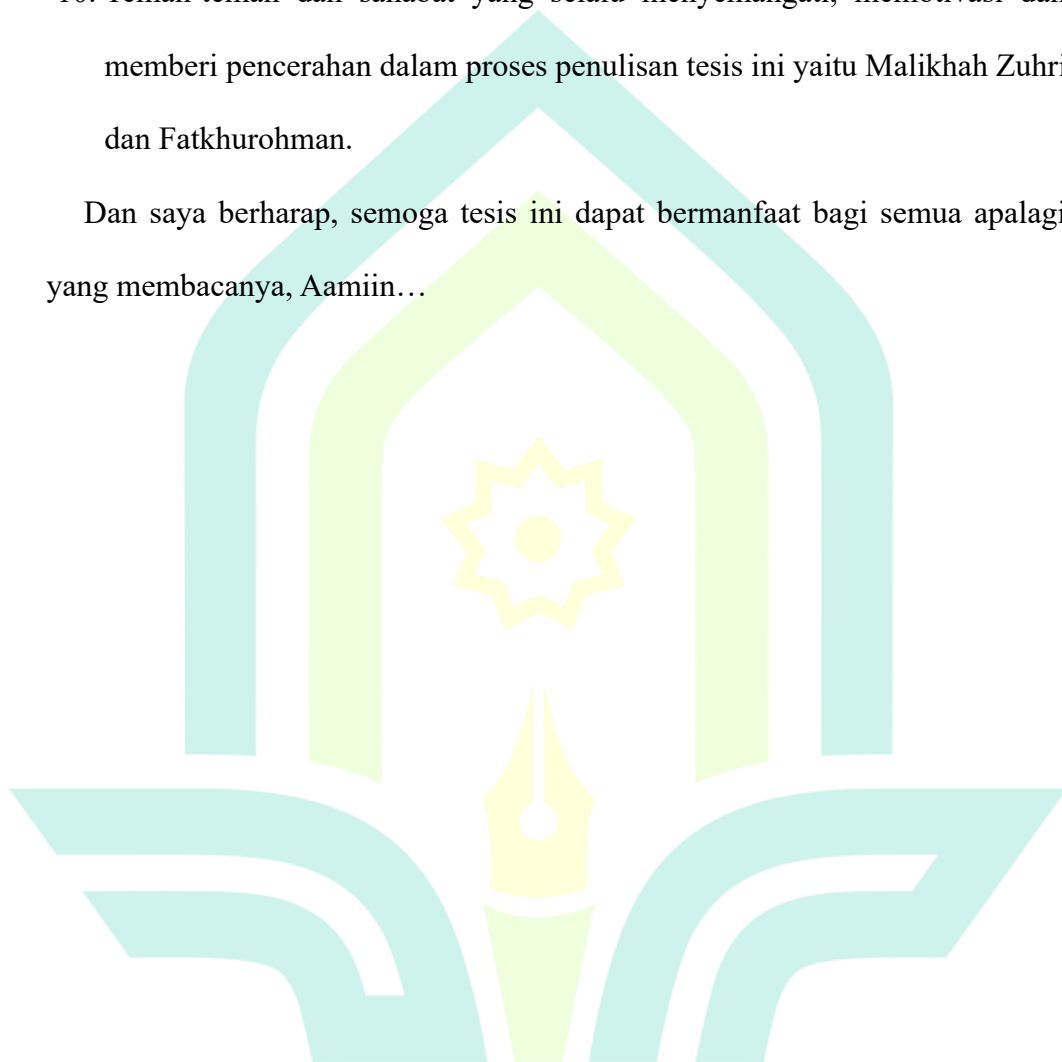
PERSEMBAHAN

Dengan senantiasa mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, tesis ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Mohamad Lugito dan Ibu Musrifah, terimakasih untuk segala pengorbanan, doa yang tak pernah henti, ridho yang selalu mengiringi, cinta kasih yang tulus dan ikhlas serta selalu memotivasi untuk selalu berjuang dan kuat.
2. Kakak Rohmatun Nurul Awalya. Semoga menjadi kakak yang membanggakan, terutama untuk orang-orang tersayang
3. Almamater kebanggaan, Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Nur Hidayah, S. Pd. I., selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Degayu 01 Kota Pekalongan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
5. Ibu Mahmudah, S. Pd. I., guru kelas IV MII Degayu 01 Kota Pekalongan yang telah memberikan arahan dan bantuan dalam melakukan penelitian ini.
6. Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dan dosen pembimbing 1 tesis yang telah meluangkan waktu dan membimbing dalam penyusunan tesis ini
7. Umi Mahmudah, M. Sc., Ph. D. selaku dosen pembimbing 2 tesis yang telah meluangkan waktu dan membimbing dalam penyusunan tesis ini

8. Dr. M. Ali Ghufron, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik
9. Ibu Fatmawati Nur Hasanah, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Manajemen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan arahan, dukungan, dan motivasi kepada penulis.
10. Teman-teman dan sahabat yang selalu menyemangati, memotivasi dan memberi pencerahan dalam proses penulisan tesis ini yaitu Malikhah Zuhri dan Fatkhurohman.

Dan saya berharap, semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua apalagi yang membacanya, Aamiin...



ABSTRAK

Rizqiyatul Khasanah, 50323007. 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Dengan Pendekatan Cerita Islami Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV Di MII Degayu 01 Pekalongan. Tesis Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing : (1) Dr. Hj. Nur Khasanah, M. Ag. (2) Umi Mahmudah, M. Sc., Ph. D.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Komik Digital*, Model RnD

Penelitian ini bertujuan untuk: 1.) Mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital dengan pendekatan cerita islami untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Degayu 01 Kota Pekalongan 2.) Menganalisis praktilitas media pembelajaran berbasis komik digital dengan pendekatan cerita islami untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Degayu 01 Kota Pekalongan; dan 3.) Menguji efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital dengan pendekatan cerita islami untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Degayu 01 Kota Pekalongan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan membaca siswa karena penyajian materi pembelajaran yang terlalu monoton serta media pembelajaran yang kurang menarik. Media *komik digital* dipilih sebagai media pembelajaran karena, media ini dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan RnD, model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas guru dan siswa kelas IV MII Degayu 01 Kota Pekalongan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, test, dan wawancara. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut: 1). Untuk pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital di MII Degayu 01 Kota Pekalongan, meningkatkan pemahaman membaca siswa, mendorong peran aktif siswa, dan menciptakan lingkungan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka. Media pembelajaran berbasis komik digital telah memenuhi standar kualitas dan diterima baik oleh pengguna di MII Degayu 01 Kota Pekalongan, hal ini dibuktikan dari penilaian positif oleh ahli media 85%, ahli bahasa 91% dan ahli materi 96%. Respon guru di MII Degayu 01 Kota Pekalongan menunjukkan kepuasan tinggi, dengan rata-rata persentase 92,08%. 2). Hasil uji praktikalitas media pembelajaran berbasis komik digital siswa kelas IV MII Degayu 01 Kota Pekalongan menunjukkan respons positif dengan persentase 96%. Siswa memberikan penilaian tinggi terhadap tampilan visual media, kualitas materi dan kualitas bahasa, dengan ini terlihat bahwa pengembangan media sangat praktis. 3). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital terbukti efektif dalam meningkatkan membaca siswa kelas IV MII Degayu 01 Kota Pekalongan. Hal ini dibuktikan dari hasil peningkatan yang signifikan dari pretest 82,3% ke posttest 83,4% dan nilai signifikansi 0,042 , sehingga H^1 diterima dan H^0 di tolak.

ABSTRACT

Rizqiyatul Khasanah, 50323007. 2026. Development of Learning Media Based on Digital Comics with an Islamic Story Approach for Indonesian Language Lessons for Fourth Grade Students at MII Degayu 01 Pekalongan. Advisors: Dr. Hj. Nur Khasanah, M. Ag. and Umi Mahmudah, M. Sc., Ph. D.

Keywords: Learning Media, Digital Comics, RnD Model

This study aims to: 1.) Develop digital comic-based learning media with an Islamic story approach for the Indonesian language subject at Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Degayu 01 in Pekalongan City; 2.) Analyze the practicality of digital comic-based learning media with an Islamic story approach for the Indonesian language subject at Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Degayu 01 in Pekalongan City; and 3.) Test the effectiveness of developing digital comic-based learning media with an Islamic story approach for the Indonesian language subject at Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Degayu 01 in Pekalongan City. The background of this research is the low reading ability of students due to the presentation of learning materials that is too monotonous and the use of learning media that is less interesting. Digital comic media was chosen as a learning medium because it can help students understand the material in a more enjoyable and interactive way.”

This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were fourth-grade teacher and students of MII Degayu 01 Kota Pekalongan. Data collection techniques included observation, tests, and interviews. The teaching materials were validated by subject-matter experts, media experts, and language experts.

Based on the research conducted, the following results were obtained: 1). The development of digital comic-based learning media at MII Degayu 01 Pekalongan aims to improve students' reading comprehension, encourage active student participation, and create a learning environment according to their needs. Digital comic-based learning media has met quality standards and is well received by users at MII Degayu 01 Pekalongan City, this is evidenced by positive assessments by media experts 85%, language experts 91% and material experts 96%. Teacher responses at MII Degayu 01 Pekalongan City showed high satisfaction, with an average percentage of 92.08%. 2). The results of the practicality test of digital comic-based learning media for fourth-grade students at MII Degayu 01 Pekalongan City showed a positive response with a percentage of 96%. Students gave 104 105 high ratings for the visual appearance of the media, the quality of the material and the quality of the language, with this showing that the media development is very practical. 3). The development of digital comic-based learning media has proven effective in improving the reading skills of fourth-grade students at MII Degayu 01, Pekalongan City. This is evidenced by the results of a significant increase from the pretest of 82.3% to the posttest of 83.4% and a significance value of 0.042, so that H1 is accepted and H⁰ is rejected.

MOTTO

فَلَنْ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

Artinya : “ Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya
beserta kesulitan ada kemudahan”

(Al-Insyirah : 5 - 6)

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

Artinya : "Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Al-Baqarah : 286)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penelitian tesis ini dapat terselesaikan dengan lancar. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Tesis ini peneliti susun dalam rangka memenuhi tugas dan melengkapi syarat guna untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan. Adapun judul tesis ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Dengan Pendekatan Cerita Islami Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV Di MII Degayu 01 Kota Pekalongan”. Penulisan tesis ini dapat selesai tidak lepas dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungannya. Dengan penuh kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

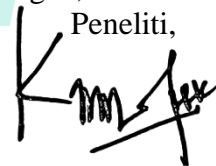
1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
2. Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag. selaku Direktur Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
3. Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dan dosen pembimbing 1 tesis yang telah meluangkan waktu dan membimbing dalam penyusunan tesis ini
4. Umi Mahmudah, M. Sc., Ph. D. selaku dosen pembimbing 2 tesis yang telah meluangkan waktu dan membimbing dalam penyusunan tesis ini

5. Dr. M. Ali Ghufron, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik
6. Ibu Nur Hidayah, S.Pd.I. selaku Kepala MII Degayu 01 Kota Pekalongan yang telah memberikan izin melakukan penelitian di MII Degayu 01 Kota Pekalongan
7. Ibu Mahmudah, S. Pd.I. selaku guru kelas IV dan yang turut berpartisipasi dengan baik, sehingga memudahkan penulis dalam memperoleh data lapangan
8. Ibu, Bapak dan Kakakku yang telah memberikan motivasi, dukungan dan semangat serta do'a yang tiada henti.
9. Sahabat perjuangan terima kasih atas dukungan dan teman-teman seperjuangan Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2023 yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
10. Keluarga besar Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan Angkatan 2023 yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman

Penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Pekalongan, 17 Maret 2026

Peneliti,



Rizqiyatul Khasanah

NIM. 50323007

DAFTAR ISI

COVER TESIS	i
PERNYATAAN KEASLIANii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN	v
PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	xi
MOTTO	xiii
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.7 Spesifikasi produk yang dikembangkan	10
1.8 Asumsi dan keterbatasan pengembangan.....	10
BAB II	
LANDASAN TEORI	12
2.1 Deskripsi Teoritik.....	12
2.2 Media Pembelajaran	16
2.3 Pendekatan Story Telling	19
2.4 Kajian Penelitian yang Relevan.....	22
2.5 Kerangka Berpikir	31
2.6 Rumusan Hipotesis.....	34
BAB III	
METODE PENELITIAN	35

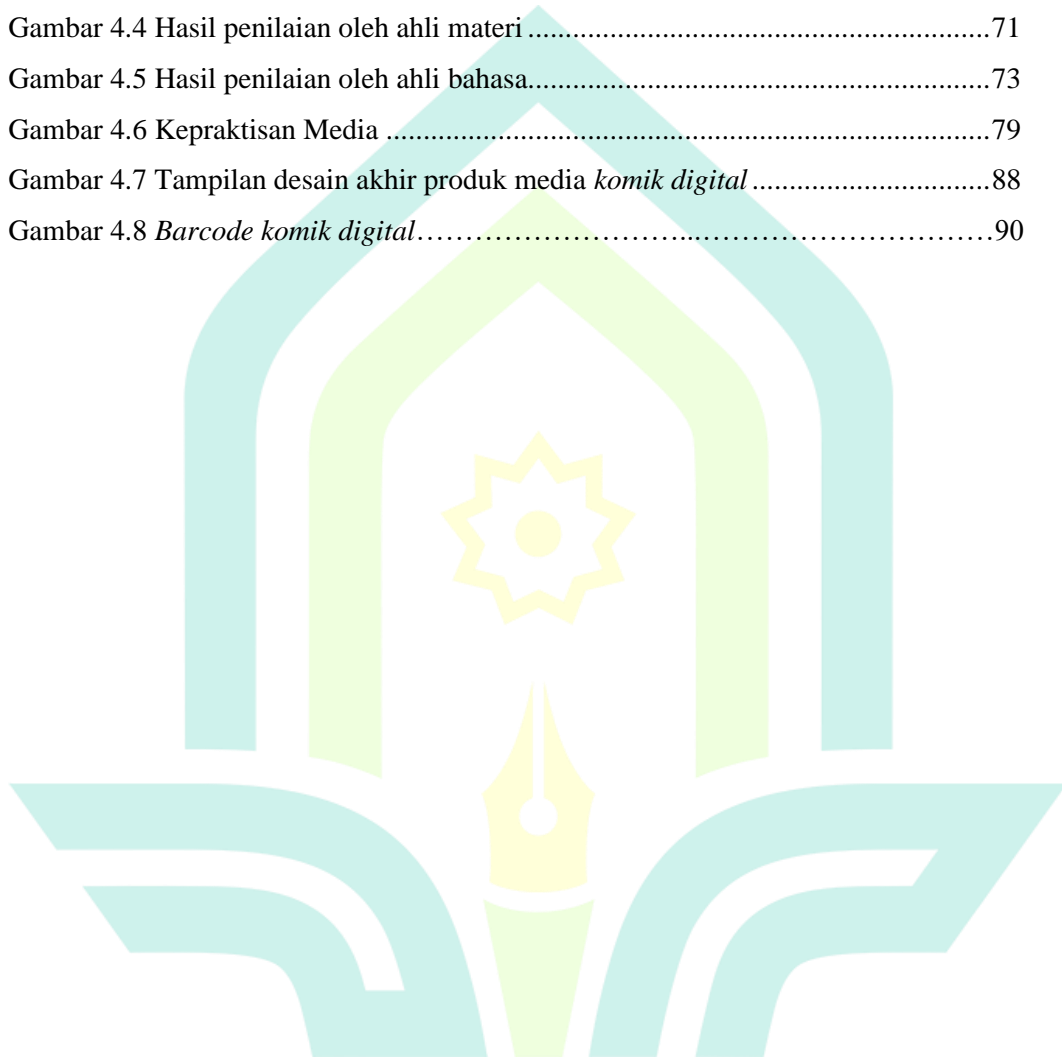
3.1	Model penelitian.....	35
3.2	Prosedur Pengembangan.....	36
3.3	Jenis data.....	38
3.4	Instrumen pengumpulan data	40
BAB IV		
HASIL DAN PEMBAHASAN		53
4.1	Gambaran umum MII Degayu 01 Kota Pekalongan.....	53
4.2	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>komik digital</i> dengan pendekatan cerita islami untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Degayu 01 Kota Pekalongan.....	59
4.3	Praktikalitas media pembelajaran berbasis <i>komik digital</i> dengan pendekatan cerita Islami untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Degayu 01 Kota Pekalongan.....	79
4.4	Efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital dengan pendekatan cerita Islami untuk mata Pelajaran Bahasa Indonesia MII Degayu 01 Kota Pekalongan.....	81
4.5	Desain akhir produk.....	86
BAB V		
BAB PENUTUP		91
5.1	Kesimpulan.....	91
5.2	Implikasi	92
5.3	Saran	93
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		129

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	29
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Kebutuhan.....	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi intrumen Ahli media.....	42
Tabel 3.3 Kisi-kisi intrumen Ahli Bahasa.....	44
Tabel 3.4 kisi-kisi intrumen Ahli Materi.....	45
Tabel 3.5 Persentase Penilaian Media Pembelajaran.....	51
Tabel 3.6 Pembagian Skor N-Gain.....	52
Tabel 4.1 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	55
Tabel 4.2 Data siswa.....	56
Tabel 4.3 Ruang.....	58
Tabel 4.4 Rancangan produk media <i>komik digital</i>	66
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	70
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	72
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	74
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Bahasa dan Ahli Materi.....	74
Tabel 4.9 Respon guru (Uji coba produk).....	76
Tabel 4.10 Respon siswa (Uji coba produk).....	77
Tabel 4.11 Deskripsi Statistik Hasil Test.....	82
Tabel 4.12 Uji Hipotesis Efektivitas Media.....	83
Tabel 4.13 Uji N-Gain.....	84

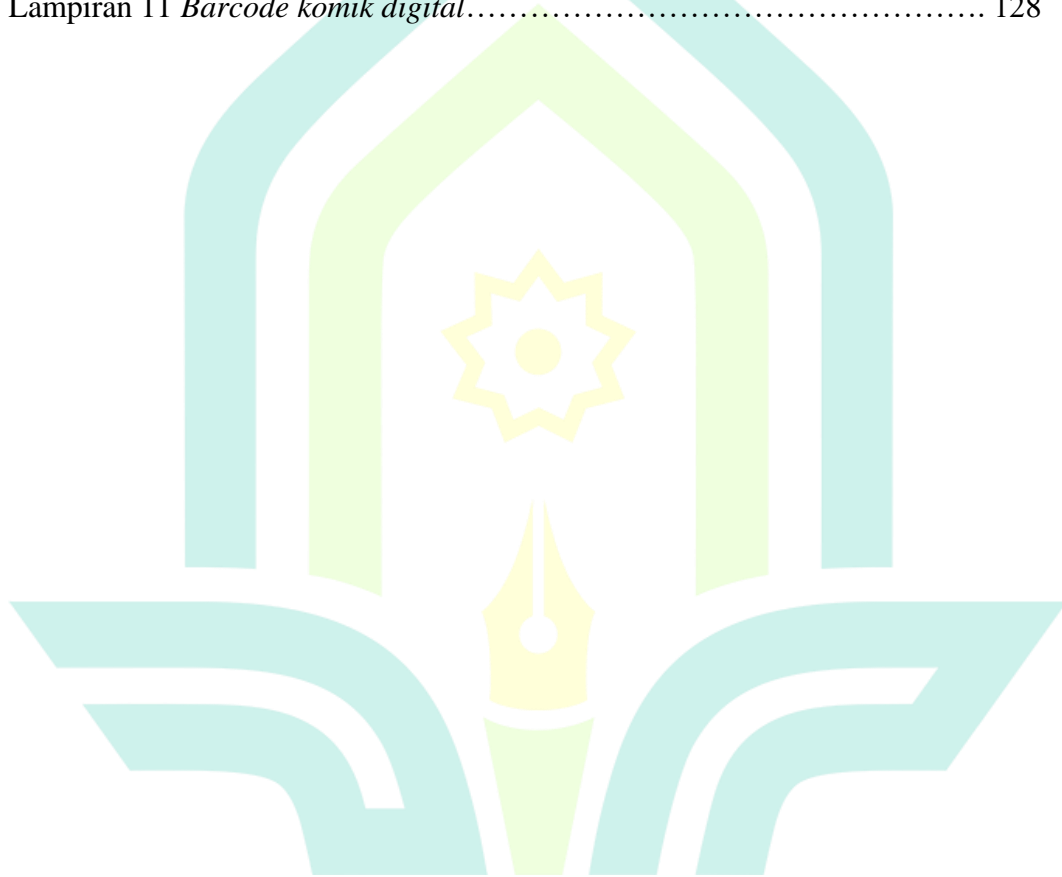
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	33
Gambar 4.1 Tampilan aplikasi krita	62
Gambar 4.2 Flowchart media aplikasi <i>krita</i>	64
Gambar 4.3 Hasil penilaian oleh ahli media.....	69
Gambar 4.4 Hasil penilaian oleh ahli materi	71
Gambar 4.5 Hasil penilaian oleh ahli bahasa.....	73
Gambar 4.6 Kepraktisan Media	79
Gambar 4.7 Tampilan desain akhir produk media <i>komik digital</i>	88
Gambar 4.8 <i>Barcode komik digital</i>	90



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin penelitian.....	99
Lampiran 2 Lembar Validasi Media	100
Lampiran 3 Lembar Validasi Materi	105
Lampiran 4 Lembar Validasi Bahasa	109
Lampiran 5 Transkrip Wawancara Guru Kelas	114
Lampiran 6 Transkrip Wawancara Peserta Didik	117
Lampiran 7 Lembar Angket Peserta Didik	119
Lampiran 8 Lembar Angket Pendidik.....	122
Lampiran 9 Hasil Perhitungan Angket Peserta Didik	124
Lampiran 10 Dokumentasi	125
Lampiran 11 <i>Barcode komik digital</i>	128



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Madrasah Ibtidaiyah memiliki peran strategis, tidak hanya sebagai sarana peningkatan kemampuan literasi siswa, tetapi juga sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai keislaman. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran ini sering kali dihadapkan pada tantangan seperti penyajian materi yang monoton, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik. Akibatnya, siswa kesulitan memahami materi, cenderung pasif, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran (Abdurahman et al., 2022).

Penggunaan cerita Islami dalam media pembelajaran berbasis komik digital sangat penting karena dapat menanamkan nilai-nilai moral dan etika Islam dalam kehidupan sehari-hari siswa. Cerita Islami tidak hanya memberikan pemahaman akademik, tetapi juga membentuk karakter positif yang sesuai dengan ajaran Islam (Zain et al., 2024).

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital dengan pendekatan cerita Islami bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman akademik tetapi juga mendapatkan pembelajaran karakter yang positif dari media pembelajaran yang digunakan (Wardani et al., 2024).

Penelitian ini menekankan pada pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun komik digital memiliki potensi besar dalam menarik minat siswa, penelitian ini akan lebih mendalami bagaimana komik digital yang mengintegrasikan cerita Islami dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan membaca siswa.

Pengaruh dari penggunaan media pembelajaran konvensional mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi rendah sehingga guru harus mengulang-ulang materi yang harus dijelaskan, selain itu hal tersebut, menyebabkan siswa cenderung tidak fokus dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran serta kesulitan mengingat peristiwa dalam cerita. Sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital yang lebih menarik, valid, praktis, dan efektif, guna untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. (Ningrat, 2023)

Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator harus mampu membimbing siswa untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam materi pembelajaran di kelas khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Untuk membangunnnya, diperlukan solusi dan inovasi dalam pendekatan pembelajaran. Guru dapat mengadopsi berbagai strategi dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar proses belajar menjadi lebih menarik dan mengasyikkan. Pemanfaatan media pembelajaran dalam pengajaran juga memiliki potensi untuk memicu minat dan antusiasme baru pada siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta

memiliki dampak psikologis yang positif pada siswa (Oktiani, 2017).

Komik edukatif muncul sebagai alternatif yang efektif karena menyajikan materi dalam bentuk narasi visual yang mudah dipahami, namun pengembangan komik digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa MI dan mengintegrasikan nilai-nilai Islami masih tergolong minim (Manurung et al., 2020). Riset menunjukkan bahwa penggunaan media visual, seperti komik digital, dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Cerita Islami yang disajikan dalam bentuk komik digital dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dengan cara yang lebih menyenangkan. Selain itu, komik digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa memerlukan instruksi langsung dari guru (Inayah & Prasetyo, 2025).

Peneliti memanfaatkan media komik digital ini dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia yang memuat tentang sejarah cerita rakyat yang beredar di Indonesia. Peneliti memilih cerita rakyat yang berasal dari suku Melayu di Sambas Provinsi Kalimantan Barat dan kaitanya dengan budaya serta tradisi lokal yang telah berlangsung selama berabad-abad. Dengan mempelajari asal-usul bubur pedas melalui cerita rakyat, kita tidak hanya tetapi juga menghargai makna budaya dan sejarah yang terkandung didalamnya (Anggraeni et al., 2023).

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas komik digital dalam pembelajaran, masih terdapat *gap* penelitian terkait penerapan komik digital dengan pendekatan cerita Islami dalam mata pelajaran

Bahasa Indonesia di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Sebagian besar penelitian yang ada lebih banyak berfokus pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga kajian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital dengan pendekatan cerita Islami untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk mengisi kesenjangan tersebut serta memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan inovatif di lingkungan pendidikan Islam (Anggraeni et al., 2023).

Berdasarkan wawancara dengan guru dan siswa di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Degayu 01 Kota Pekalongan, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan membaca karena kurangnya media pembelajaran yang menarik. Guru juga mengungkapkan bahwa penggunaan buku teks konvensional sering kali membuat siswa cepat bosan dan sulit fokus dalam belajar. Selain itu, banyak siswa lebih tertarik pada media digital, seperti video animasi dan game edukatif, dibandingkan dengan buku cetak biasa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital yang menggabungkan cerita Islami menjadi solusi yang sangat relevan dengan

kebutuhan siswa saat ini (Silaban et al., 2023).

Hasil observasi di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Degayu 01 Kota Pekalongan menunjukkan bahwa sebagian besar media pembelajaran yang digunakan masih berbasis buku cetak. Siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan karena kurangnya visualisasi yang menarik. Di sekolah tersebut guru telah mencoba dengan menggunakan media berupa komik digital, namun hasil observasi pada capaian pembelajaran membaca menggunakan media tersebut ternyata kurang memberikan hasil yang maksimal disebabkan penyajian materi terlalu kompleks dan gambar yang cenderung monoton. Meskipun, gambar yang dipakai berupa gambar realistik, media gambar kurang bisa memberikan gambaran secara spesifik dan tidak terstruktur serta belum terlihat kesinambungan antara bacaan dengan gambar.

Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Degayu 01 Kota Pekalongan dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan pengembangan media ini. Sekolah ini merupakan lembaga pendidikan berbasis Islam yang menekankan integrasi nilai-nilai Islami dalam setiap aspek pembelajaran. Selain itu, sekolah ini juga memiliki kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Dengan kondisi siswa yang lebih tertarik pada media digital, pengembangan komik digital dengan cerita Islami dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Dengan Pendekatan Cerita Islami Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV Di MII Degayu 01 Pekalongan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dapat diketahui bahwa identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Siswa kelas IV MII Degayu 01 Pekalongan mengalami kesulitan memahami materi asal usul Bab 7 pelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif di sekolah.
- c. Belum adanya media pembelajaran berbasis komik digital yang mengintegrasikan nilai-nilai Islami.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, dapat ditentukan batasan-batasan masalah dalam penelitian ini. berikut adalah batasan masalah yang dapat diterapkan dalam pengembangan tes mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komik digital:

- a. Penelitian ini menggunakan populasi seluruh siswa MI Islamiyah Degayu 01 Kota Pekalongan tahun ajaran 2024/2025, dengan menjadikan siswa kelas IV di MI Islamiyah Degayu 01 Kota Pekalongan sebagai sampel.
- b. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan

ADDIE dengan model 5 tahap.

- c. Kemajuan teknologi belum dimanfaatkan secara optimal terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Melalui penjabaran latar belakang yang sudah disampaikan, sehingga didapatkan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital dengan pendekatan cerita islami untuk mata pelajaran bahasa indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Degayu 01 Kota Pekalongan?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis komik digital dengan pendekatan cerita islami untuk mata pelajaran bahasa indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Degayu 01 Kota Pekalongan?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital dengan pendekatan cerita islami untuk mata pelajaran bahasa indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Degayu 01 Kota Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

Selaras pada rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital dengan pendekatan cerita islami untuk mata pelajaran bahasa indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Degayu 01 Kota Pekalongan?
2. Untuk menganalisis praktilitas media pembelajaran berbasis komik digital dengan pendekatan cerita islami untuk mata pelajaran bahasa

indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Degayu 01 Kota Pekalongan?

3. Untuk menguji efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital dengan pendekatan cerita islami untuk mata pelajaran bahasa indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Degayu 01 Kota Pekalongan?

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut ini beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, diantaranya :

1.1.1 Manfaat teoritis

Media pembelajaran komik digital diharapkan dapat menjadi fasilitator yang tepat dalam melakukan transfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik agar dapat menunjang penggunaan sumber belajar. Dengan adanya hal tersebut siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan termotivasi untuk belajar lebih baik lagi agar mampu menguasai materi yang disampaikan.

1.1.2 Manfaat praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Sebagai dorongan dalam usaha meningkatkan pemahaman membaca konsep Bahasa Indonesia sesuai dengan kemampuan siswa ditengah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang. Sehingga, siswa dapat belajar secara mandiri dengan bantuan *komik digital* baik di sekolah maupun di rumah dan mampu

meningkatkan kemampuan menalar peserta didik dengan materi cerita asal usul.

1.1.2.2 Bagi Guru

Hasil produk media pembelajaran ini adalah dapat mendukung kepada guru untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih relevan, praktis dan efisien. Media komik digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dimana media ini dapat mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan media pembelajaran *Komik Digital* ini, dapat dijadikan bentuk inovasi guru dalam agar mampu menciptakan kelas yang aktif, kreatif serta mampu mengugah semangat belajar peserta didik.

1.1.2.3 Bagi Sekolah

Hasil produk dari media pembelajaran berbasis *komik digital* akan memberikan kontribusi untuk mencapai tingkat keefektifan pembelajaran dan sekolah diharapkan dapat memanfaatkan teknologi sebaik mungkin terutama pada teknologi, media pembelajaran maupun alat peraga yang sudah disediakan.

1.1.2.4 Bagi Peneliti selanjutnya

Produk penelitian ini bisa bermanfaat dalam memberi sumbangsih rujukan para peneliti yang berminat dalam meningkatkan penggunaan media pembelajaran berbasis *komik digital*. Sehingga, penelitian ini bisa memiliki peran dasar yang kuat untuk penelitian

selanjutnya yang lebih dalam dan berkelanjutan dalam upaya mengoptimalkan pemanfaatan teknologi ini dalam konteks pendidikan.

Dengan segala manfaat yang telah disebutkan, penelitian ini bisa memberi dampak positif dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dan memanfaatkan potensi *komik digital* untuk media pembelajaran yang inovatif. Melalui penggunaan *komik digital*, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi semakin menarik, interaktif, serta efektif. Demikian ini potensi dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa, sekaligus membantu mereka memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap berbagai konsep yang diajarkan.

1.7 Spesifikasi produk yang dikembangkan

Dengan mengacu pada spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, berikut adalah deskripsi rincinya:

1. Media yang dihasilkan sesuai dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi asal usul pada Bab 7
2. Media komik digital dirancang dengan sebaik mungkin agar mampu memotivasi belajar siswa
3. Media komik digital dapat digunakan dalam pembelajaran secara bersama-sama maupun individu dirumah

1.8 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Asumsi utama dalam pengembangan produk pembelajaran berbasis *komik digital* untuk memahami konsep unsur-unsur

instrinsip adalah bahwa penerapan teknologi ini akan meningkatkan membaca dan pemahaman siswa terhadap materi. Asumsi ini didasarkan pada teori-teori pembelajaran modern dan pandangan ahli dalam pendidikan, yang memperlihatkan bahwa penggunaan teknologi interaktif, seperti *komik digital*, dapat meningkatkan membaca dan minat siswa terhadap materi pelajaran.



BAB V

PENUTUP

3.5 Simpulan

Dengan merujuk pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, serta mempertimbangkan rumusan masalah yang telah diajukan, maka dapat disimpulkan hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *komik digital* dengan pendekatan cerita Islami pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MII Degayu 01 Kota Pekalongan. Melalui model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran ini dinilai layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Pengembangan media pembelajaran berbasis *komik digital* dengan pendekatan cerita Islami di MII Degayu 01 Kota Pekalongan mendapat dukungan guru dan merespons keinginan siswa untuk meningkatkan pembelajaran berbasis *komik digital*. Media ini bertujuan meningkatkan kemampuan membaca siswa, mendorong peran aktif siswa, dan menciptakan lingkungan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka. Media pembelajaran berbasis *komik digital* telah memenuhi standar kualitas dan diterima baik oleh pengguna di MII Degayu 01 Kota Pekalongan, hal ini dibuktikan dari penilaian positif oleh ahli media 85%, ahli bahasa 91% dan

ahli materi 96%. Respon guru di MII Degayu 01 Kota Pekalongan menunjukkan kepuasan tinggi, dengan rata-rata persentase 92,08%.

2. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran berbasis *komik digital* siswa kelas IV MII Degayu 01 Kota Pekalongan menunjukkan respons positif dengan persentase 96%. Siswa memberikan penilaian tinggi terhadap tampilan visual media, kualitas materi dan kualitas bahasa, dengan ini terlihat bahwa pengembangan media sangat praktis.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis *komik digital* terbukti efektif dalam meningkatkan membaca siswa kelas IV MII Degayu 01 Kota Pekalongan. Hal ini dibuktikan dari hasil peningkatan yang signifikan dari *pretest* 82,3% ke *posttest* 83,4% dan nilai signifikansi 0,042, sehingga H^1 diterima dan H^0 di tolak.

3.6 Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian ini dapat berdampak positif pada berbagai aspek di bidang pendidikan. Pertama, pengembangan media pembelajaran berbasis *komik digital* dapat menjadi landasan bagi pihak sekolah dalam meningkatkan pendekatan pembelajaran interaktif dan inovatif. Selanjutnya, pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas teknologi *komik digital* dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa dapat memberikan arahan bagi pengembangan kebijakan sekolah terkait integrasi teknologi dalam proses

pembelajaran. Selain itu, kesuksesan implementasi teknologi *komik digital* dalam penelitian ini memberikan dorongan untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih modern, sejalan dengan perkembangan teknologi. Implikasi ini dapat merangsang upaya peningkatan kualitas pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan.

3.7 Saran

Melalui hasil penelitian ini, peneliti merincikan beberapa saran kepada berbagai pihak terkait, yaitu pendidik, siswa dan peneliti selanjutnya:

1. Bagi Pendidik: Pendidik sebaiknya lebih aktif dalam memanfaatkan media ini secara aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam materi yang bersifat naratif atau literasi, agar siswa lebih mudah memahami isi materi dan terinspirasi oleh pesan moral dalam cerita.
2. Bagi siswa: Peneliti mengharapkan kepada siswa agar berperan dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan media ini dan memanfaatkannya sebagai sarana untuk mendukung pemahaman membaca.
3. Bagi peneliti selanjutnya: Peneliti mengharapkan kepada peneliti selanjutnya agar penelitian ini dengan memperluas cakupan dan menggali lebih dalam aspek-aspek tertentu. Penelitian lebih lanjut juga dapat fokus pada pengembangan dalam bentuk interaktif digital atau platform e-learning agar dapat diakses lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Ruhyadi, S. G. S. A., & Binasdevi, M. (2022). Implementasi model Project Based Learning (PJBL) dalam penerapan kurikulum merdeka belajar di kelas tinggi MI/SD. *Al-Ibanah*, 7(2).
- Ahmad, A. (2017). Penerapan permainan bahasa (Katarsis) untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas Iva SD Negeri 01 Metro Pusat. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2), 75–83.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *Pernik*, 3(1), 35–44.
- Anggraeni, W., Wahyudin, D., & Mulyani, S. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Komik Digital Flip Book dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *FONDATIA*, 7(3), 731–746.
- Anggrayni, M., Susilawati, W. O., & Hasanah, M. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SDN 02 SUNGAI RUMBAI. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 324–333.
- Aryanto, S., Agustina, P. A., Erlianda, M., Silaen, A. E., & Puspitasari, A. P. (2023). Pengembangan Buku Ramah Cerna Berbasis Human Security sebagai Upaya Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1846–1860.
- Bangsawan, I. P. R. (2023). *Mengembangkan minat baca*. PT Pustaka Adhikara Mediatama.

- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Instructor's manual for educational research: to accompany educational research: an introduction*. Longman.
- Damayanti, G. R., Hidayat, A. A. A., Marini, G., & Setijowati, N. (2021). Differences in the behavior of dental caries prevention: puzzles and story telling as a media for health education. *MAGNA MEDIKA: Berkala Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(3), 81–94.
- Daulay, M. I., & Nurmalina, N. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IVSDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 24–34.
- Fitriyah, F. (2019). *PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBANTUAN MINDMAP TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA (Penelitian Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Keji 1 Kecamatan Muntilan)*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Handayani, T., Winarni, E. W., & Koto, I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(1), 22–29.
- Inayah, Y., & Prasetyo, T. (2025). Meningkatkan Kualitas Belajar melalui Teknologi sebagai Media Pembelajaran untuk Anak yang Berkebutuhan Khusus. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(1), 67–75.
- Juita, S. Y. (2025). Penerapan Strategi Bercerita untuk Meningkatkan Pemahaman Akidah pada Siswa Kelas IV SDIT Masyithah Bukittinggi. *TADHKIRAH: Jurnal Terapan Hukum Islam Dan Kajian Filsafat Syariah*, 2(1), 80–87.

- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh kemampuan berpikir kreatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1274–1290.
- Ningrat, H. K. (2023). *Pengembangan komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi peserta didik madrasah tsanawiyah (MTs.) Tahun Pelajaran 2022/2023*. UIN Mataram.
- Noviandari, A., & Gularso, D. (2022). Budaya Membaca Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Sokaraja Nanggulan Kulon Progo Yogyakarta. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 276–290.
- Nurchasanah, I. D. A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Metode Circ (Cooperative Integrated Reading And Composition) Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Smp Negeri 1 Jiwan Tahun Pelajaran 2024/2025*. Universitas PGRI Madiun.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, e-ISSN: 2745-5882, p-ISSN: 2962-2956, 4(8), 323–329.
- Ritonga, A. A., Purba, A. Z., Nasution, F. H., Adriyani, F., & Azhari, Y. (2023). Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran Kelas Tinggi Di Tingkat Mi/Sd. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 102–113.
- Rudiyanto, C., Huda, N., & Tobing, V. M. L. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva untuk Siswa Kelas XI SMA Masa Depan Cerah

- Surabaya. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 5(1), 68–76.
- Setiawan, H., Afifah, N., & Mustaruddin, M. (2024). Harnessing The Potential Of Storytelling On Social Media: A Game-Changer For Halal Tourism Marketing Strategies. *Jurnal Ekonomi*, 13(02), 1431–1439.
- Setyono, Y. A. (2012). *Pengembangan media pembelajaran fisika berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajaran fisika kelas VIII materi gaya ditinjau dari minat baca siswa.*
- Silaban, P. S., Putriku, A. E., & Siahaan, S. D. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 24–32.
- Siregar, D. T., Bunari, B., Asril, A., Ahmal, A., & Antosa, Z. (2024). Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XI IPS. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, 2(1), 63–73.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90.
- Ummah, I., Saputra, E. E., Parisu, C. Z. L., & Wahyudi, A. V. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Komik Digital. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA)*, 2, 19–24.

- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.
- Zain, S. H. W., Wilis, E., & Sari, H. P. (2024). Peran Pendidikan Islam dalam Pembentukan Karakter Masyarakat Berbasis Nilai-Nilai Al-Qur'an dan Hadis. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(4), 199–215.
- Zakaria, I., Wulandari, A. P., Maulidya, D. N., & Putri, S. F. (2023). Komik Bank Digital Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN Kabuh Jombang. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 3(4).
- Zega, R. R., & Bawamenewi, A. (2023). RH PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP). *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 3(2), 125–130.