

PENGEMBANGAN MEDIA COMIC CARD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS II DI MIS BUSTANUL ULUM BADAS SUMOBITO JOMBANG

Eka Nurjanah,¹ Nia Nirmala², Siti Asiah³

Universitas Pesantren Tinggi Darul 'Ulum Jombang

Email: ekanurjanah@fai.unipdu.ac.id¹, n.nirmala@unipdu.ac.id², sitiasiah@fai.unipdu.ac.id³

Abstrak: Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MIS. Bustanul Ulum Badas, siswa kelas II mengalami kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan tidak adanya media pembelajaran. Untuk itu, penulis mengembangkan media comic card dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa yang nantinya juga berdampak pada hasil belajar siswa. Penulisan ini merupakan penulisan Research and Development dengan teknik analisis data menggunakan Flow Model, dan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan test. Hasil penulisan ini menunjukkan bahwa media comic card dinyatakan efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata validasi desain sebesar 83,33%, validasi ahli materi sebesar 89,58%, dan validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 100%. Selain itu, hasil uji coba pemakaian pada uji coba 1 dan uji coba 2 juga membuktikan bahwa media comic card dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, hal ini diketahui dari perolehan hasil uji N-Gain terhadap nilai siswa sebesar 0,82.

Kata Kunci: comic card, Bahasa Indonesia, motivasi.

***Abstract:** Based on the results of observations and interviews at MIS. Bustanul Ulum Badas, class II students experienced difficulties in studying Indonesian language subjects due to the lack of learning media. For this reason, researchers developed comic card media with the aim of increasing students' interest in learning which will also have an impact on student learning outcomes. This research is a Research and Development study with data analysis techniques using the Flow Model, and data collection techniques in the form of observation, interviews, questionnaires and tests. The results of this research indicate that comic card media is effective in learning Indonesian. This can be seen from the average design validation score of 83.33%, material expert validation of 89.58%, and Indonesian language subject teacher validation of 100%. Apart from that, the results of trial use in trial 1 and trial 2 also prove that comic card media can increase student interest and learning outcomes, this is known from the N-Gain test results for student grades of 0.82.*

***Keywords:** media, comic, motivation.*

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sangat penting untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang efektif pada anak-anak. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia untuk memastikan bahwa siswa memiliki pengetahuan yang baik dan benar dalam berbahasa Indonesia.¹ Era digital saat ini, media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, perlu dilakukan usaha yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga mereka menjadi lebih termotivasi dalam belajar dan dapat memahami materi pelajaran secara optimal, salah satu langkah yang bisa diambil adalah memperkaya media pembelajaran dengan memasukkan materi pembelajaran yang bersifat tematik dan terpadu, dengan cara yang lebih menarik bagi siswa. media berbasis visual, seperti komik, dapat menarik perhatian siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Salah satu jenis media yang menarik adalah *comic card*, yang menggabungkan elemen visual dengan informasi edukatif. Media ini berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara yang interaktif dan menarik.

Motivasi belajar merupakan faktor utama yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Tingginya motivasi belajar akan merangsang minat belajar siswa, yang pada akhirnya akan menciptakan hasil belajar yang lebih optimal. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang dapat memicu semangat belajar siswa. Salah satu pendekatan yang terbukti meningkatkan motivasi belajar adalah menggunakan media *comic card*. Media ini membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.²

Pengembangan media *comic card* ini sejalan dengan jurnal dari Putri Ramadhanti Siregar yang berjudul “Pengembangan Media Teks

¹Musnar Indra Daulay dan Nurmnalina, “Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru”, *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, E- ISSN: 2715-4564, P-ISSN: 2443-3667, Vol.7, No.1 (Tahun 2021), 24. Lihat di <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452.asp>, diakses pada tanggal 7 November 2023.

²Marcella Nurul Annisa, dan Tin Rustini, “Penggunaan Media Komik Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Materi Keberagaman Budaya Di Indonesia”, (*JOUMI*):*Jurnal Multidisiplin Indonesia*, Vol.1, No.3 September 2023, 185. Lihat di <http://ejournal.alhafiindonesia.co.id/index.php/JOUMI/article/view/199/185>, diakses pada 16 Maret 2024

Percakapan Dengan Gambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Medan Johor’³ pembelajaran untuk anak kelas V SD yang dimulai dengan ceramah dan penggunaan buku paket untuk menjelaskan materi, hingga saat ini belum pernah digunakan media khusus yang berisi teks percakapan dengan ilustrasi gambar. Cara pembelajaran seperti ini telah mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran.

Hal yang sama juga dialami di MIS Bustanul Ulum Badas untuk pengumpulan data awal,⁴ terungkap bahwa sejumlah siswa kelas 2 kurang antusias terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang ingin dicapai, yaitu empat aspek utama (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis), belum tercapai sebagaimana yang diharapkan. Khususnya pada materi "teks percakapan" di mata pelajaran Bahasa Indonesia, di mana siswa masih belum sepenuhnya menguasai materi tersebut dengan baik. Saat guru meminta siswa untuk menyimak buku pelajaran, banyak siswa yang tidak memperhatikan dengan baik. Hal ini terlihat dari respon siswa yang kurang responsif saat diminta menjawab pertanyaan.

Permasalahan di atas menjadi pertimbangan, pentingnya dibuat sebuah media pembelajaran yang dapat aktif melibatkan peran siswa secara menyeluruh, sehingga proses pembelajaran tidak hanya tergantung pada peran guru saja. Maka dari itu penulis menawarkan pengembangan media pembelajaran berupa kartu komik berseri di kelas 2 MI, diharapkan dapat menarik minat siswa agar tidak cepat merasa bosan, sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik, serta meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberi mereka kepercayaan diri yang lebih besar dalam berpendapat⁵.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti kartu komik merupakan suatu pendekatan yang sangat penting dan dapat

³Putri Ramadhanti Siregar, Samsul Bahri, “Pengembangan Media Teks Percakapan Dengan Gambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 066668 Medan Johor”, *INVENTION: Journal Research and Education Studies*, Vol.2, No.3, 2021, 3. Lihat di <https://doi.org/10.51178/invention.v2i3.341>, diakses pada 4 Agustus 2024.

⁴Observasi proses pembelajaran Bahasa Indonesia antara guru dan siswa di kelas 2, Jombang, 16 November 2023.

⁵Ririn Sofi Rahayu dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Seri terhadap Kemampuan Bercerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN Cijulangdeg”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, E-ISSN: 2614-6754, P-ISSN: 2614-3097, Vol. 6, No. 2, 2022, 140. Lihat di <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4795/4073>, diakses pada tanggal 7 November 2023.

menghibur. Media kartu komik (*comic card*) adalah pembelajaran yang mengutamakan kegiatan komunikasi dan membaca sambil mengikuti cerita berilustrasi, yang juga memungkinkan siswa untuk mempraktekkan materi percakapan dalam bahasa Indonesia. Hal ini akan secara langsung atau tidak langsung merangsang potensi yang dimiliki oleh siswa. Penggunaan media komik sangat penting dalam pembelajaran bahasa karena memiliki peran yang strategis di SD/MI dan siswa di tingkat ini cenderung lebih menyukai materi yang disajikan dalam bentuk gambar dan cerita.⁶

Metode Pengembangan Media *Comic Card*

Pengembangan media *comic card* ini menggunakan dasar pengembangan yang biasa dikenal *Research and Development* (R&D) yang mengacu oleh Borg and Gall. Langkah-Langkah R&D yang dikemukakan oleh Borg and Gall memiliki sepuluh tahap, yaitu 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi produk, 10) Pembuatan produk massal. Tujuan dari pengembangan *comic card* adalah untuk mengembangkan produk dan mengukur kualitas produknya. Produk dikatakan berkualitas apabila produk tersebut telah valid, praktis, dan efektif, oleh karena itu perlu untuk dilakukan validasi dan uji coba keefektifan.

Instrumen pengumpulan data ini yaitu berupa lembar observasi, validasi, dan tes. Pertama, lembar observasi digunakan untuk menuliskan segala macam aktivitas dalam pembelajaran maupun administrasi dan menggambarkan segala macam kondisi dan situasi sekolah. Hal yang perlu diobservasi antara lain perilaku siswa, proses belajar mengajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia baik itu sebelum penggunaan media *comic card* maupun setelah penggunaan media *comic card*.

Kedua, lembar validasi digunakan untuk menguji kualitas produk. Untuk itu, validasi disusun menjadi tiga jenis yang telah disesuaikan dengan responden yang dibutuhkan, yaitu validasi oleh ahli desain, validasi oleh ahli materi, dan validasi oleh guru mata pelajaran. Validasi oleh ahli desain dilakukan untuk mengukur produk dari aspek desain. Sedangkan validasi untuk ahli materi dilakukan bertujuan untuk mengukur media dari aspek pembelajaran dan isi. Lembar validasi berbentuk kuisioner tertutup dalam bentuk *checklist* dengan skala Likert, yaitu dengan menyiapkan beberapa

⁶Syifa' Lana dkk, "Pengembangan Media Belajar Komik Dalam Upaya Meningkatkan Literasi Sikap Budaya dan Peduli Lingkungan untuk Murid Sekolah Dasar", *SHEs: Conference Series*, E-ISSN: 2620-9292, P-ISSN: 2620-9284, Vol. 1, No. 2, 2018, 456. Lihat di <https://jurnal.uns.ac.id/SHEs/article/view/26810/18774>, diakses pada tanggal 7 November 2023.

pertanyaan mengenai media yang dikembangkan dan validator (ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran).

Ketiga, Lembar tes. Tes yang dimaksud adalah evaluasi pembelajaran siswa. Siswa diberikan tes untuk mengetahui hasil belajarnya. Lembar tes berupa dua bentuk yaitu pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa pada uji coba pertama dan kedua. Lembar evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media *comic card*.

Comic Card, Bahasa Indonesia, Motivasi

Kartu komik merupakan gabungan dari gambar dan teks dalam urutan yang disusun dalam bentuk sebuah kartu. Tujuannya untuk menyampaikan informasi atau menciptakan respon estetik pada pembaca. Komik *card* ini dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca yang dibentuk dalam sebuah kartu sehingga terlihat sangat ringkas. Kartu komik juga termasuk media populer terutama di abad ke-20 hingga saat ini, terutama di kalangan anak-anak. Ini menunjukkan media kartu komik telah ada selama beberapa waktu dan tetap digemari oleh berbagai generasi.⁷

Penerapan metode ADDIE dalam proses pengembangan Desain Pembelajaran adalah suatu pendekatan yang melibatkan langkah-langkah *analysis* (teknik analisis data), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluations* (evaluasi) Metode ini merangkum proses menyeluruh untuk menciptakan desain pembelajaran yang efektif dan efisien.⁸

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang pada dasarnya bertujuan mengajarkan peserta didik mengembangkan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Atmazaki menyatakan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk memberikan kemampuan kepada peserta didik agar dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien dengan mematuhi etika yang berlaku, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Selain itu,

⁷Musnar Indra Daulay dan Nurminalina, “Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru”. *Jurnal Onoma: Pendidikan Bahasa dan Sastra*, E-ISSN: 2715-4564 P-ISSN: 2443-3667, Vol.7, No.1, Tahun 2021, 28 Lihat di <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452.asp>, diakses pada tanggal 4 November 2023.

⁸Andi Rustandi, dan Rismayanti, “ Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda”, *Jurnal Fasikom*, ISSN: 2089-3353, Vol. 11, No. 2, Agustus 2021, 58. Lihat di <https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/JIK/article/view/2546>, diakses pada tanggal 23 Desember 2023.

peserta didik diharapkan dapat menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi yang bersifat persatuan dan merupakan bahasa resmi negara.⁹

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah melatih siswa untuk dapat mengemukakan pendapat secara lisan dengan menyusun gagasan atau ide secara terstruktur dan sesuai konteks. Hal ini bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia yang benar, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.¹⁰

Indikator pembelajaran Teks Percakapan yaitu sebagai berikut:¹¹ Pertama, mengungkapkan ungkapan, ajakan, perintah dan penolakan melalui teks percakapan pendek tersebut. Kedua, menirukan ungkapan, ajakan, perintah, dan penolakan. Ketiga, mendengarkan teks percakapan tentang, ajakan, perintah, dan penolakan

Secara umum, kata "motivasi" berasal dari bahasa Latin yang memiliki arti "bergerak." Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam pelaksanaan aktivitas manusia, karena merupakan faktor yang dapat menyebabkan, mengarahkan, dan mendukung perilaku manusia agar bersedia bekerja dengan tekun dan antusias untuk mencapai hasil yang optimal. Motivasi dapat dianggap sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai oleh timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu. Pada umumnya, motivasi didefinisikan sebagai keinginan atau motif yang mendorong seseorang untuk berperilaku secara tertentu, serta sebagai dorongan untuk meningkatkan upaya dalam melakukan perilaku tersebut. Seseorang yang memiliki motivasi artinya telah memperoleh dorongan dan kekuatan internal untuk meningkatkan dirinya sendiri demi mencapai keunggulan dalam kehidupan.¹²

⁹Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar", *Pemik Jurnal PAUD*, VOL 3, NO. 1, (September 2020) 41. Lihat di <file:///c:/users/win81/downloads/admin,+3.+Muhammad+Ali.pdf>, diakses padatanggal 17 desember 2023

¹⁰Yuli Limbong Datu dkk, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Dengan Menggunakan Metode Tanya Jawab Berbantuan Media Gambar Berseri Pada Peserta Didik Kelas IV-A Di SDN 8 Menteng Palangka Raya", *Jurnal Prosiding Mateandrau*, Vol. 2, No. 1, Mei 2023, E-ISSN : 2963-7945 dan P-ISSN : 2963-7910, 32. Lihat di <https://badanpenerbit.org/index.php/MATEANDRAU/article/view/219/202>, diakses pada tanggal 26 November 2023.

¹¹Junita Naomi Pakpahan, *Silabus Bahasa Indonesia Kelas 2* (Surabaya: Penerbit Erlangga K13, 2017) 1.

¹²Khemala Yuliani H1 , Hendri Winata, "Media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* Vol. 2 No. 1, Januari 2017, 28.

Motivasi belajar, khususnya, merujuk pada dorongan mental yang memotivasi perilaku manusia dalam kegiatan belajar. Ini mencakup suatu kegiatan belajar yang diarahkan menuju tujuan belajar tertentu, yang didorong oleh keinginan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.¹³

Motivasi belajar dapat diukur dengan menggunakan delapan indikator, yaitu durasi kegiatan, frekuensi kegiatan, persistensi, devosi (pengabdian), keuletan, tingkat aspirasi, tingkat kualifikasi prestasi, dan arah sikap terhadap sasaran.¹⁴

Pembahasan

Media pembelajaran *comic card* telah diteliti dalam beberapa jurnal sebelumnya, namun hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan berupa komik ini sebelumnya bersifat mutlak dan tidak memerlukan pengembangan lagi. Untuk itu, dalam pengembangan media ini berusaha mengembangkan media komik pembelajaran berbasis kartu yang belum ada pada jurnal-jurnal sebelumnya. Dalam proses riset sebelum mulai mengembangkan media *comic card*, beberapa jurnal ilmiah yang mengangkat tema pengembangan media pembelajaran berbasis komik telah dikaji.

Dari berbagai jurnal tentang media pembelajaran berbasis komik, ditemukan sesuatu yang dapat dikembangkan lagi untuk menciptakan media baru dengan menggabungkan kelebihan dari media komik sebelumnya dan menambahkan fitur baru yang berbeda serta dengan mata pelajaran yang berbeda pula yang dalam hal ini media berisi materi mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan pemaparan di atas, dikembangkan media Inovasi Belajar Bahasa Indonesia (*comic card*) dengan fitur-fitur yang mirip dari pengembangan media *comic card* sebelumnya seperti fitur materi di percakapan dan gambar, namun pada media *comic card* ditambahkan empat hal lagi untuk menambah daya tarik siswa terhadap media *comic card*. Empat hal yang dikembangkan penulis ialah sebagai berikut; pertama, komik tersebut yang berbentuk sebuah kartu, sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas bagi siswa dalam mempelajari materi pelajaran di mana saja dan kapan saja.

¹³Khemala Yuliani H1, Hendri Winata, "Media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa", Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol. 2 No. 1, Januari 2017, 28.

¹⁴Khemala Yuliani H1, Hendri Winata, "Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa"

Kedua, dari segi cerita, *comic card* menyajikan tiga cerita yang berbeda. Dengan adanya variasi cerita ini, siswa tidak akan merasa bosan karena setiap cerita membawa materi pelajaran yang berbeda dan menarik. Penggunaan berbagai cerita ini juga memungkinkan siswa untuk terlibat lebih dalam dan lebih memahami materi yang diajarkan melalui narasi yang berbeda. Ketiga, media *comic card* ini memungkinkan variasi dalam metode pembelajaran. Penggunaan *comic card* dapat diterapkan dalam berbagai setting pembelajaran, baik dalam kelompok kecil maupun secara individu. Ini memberikan fleksibilitas kepada guru untuk mengatur dinamika kelas, guru juga bisa memilih cara belajar yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Keempat, yaitu menambahkan karakter kartun yang beragam. Dalam pengembangan media sebelumnya, animasi kartun memang sudah ada namun kurang beragam. Untuk mengatasi hal ini, penulis merancang animasi kartun komik yang lebih beragam dan disesuaikan dengan gaya anak Sekolah Dasar. Penambahan karakter yang beragam ini bertujuan untuk membuat *comic card* lebih menarik dan relevan bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar menggunakan media ini. Dengan menggabungkan keempat elemen tersebut, *comic card* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa, serta membantu meningkatkan pemahaman dan kemandirian belajar mereka.

Kartu yang terdapat dalam *comic card* ini terdiri dari tiga puluh kartu. Untuk sepuluh kartu yang pertama, setiap kartu memiliki cerita dengan kalimat ajakan yang beruntun. Artinya, kalimat pada satu kartu dapat tersambung dengan kalimat pada kartu berikutnya, menciptakan rangkaian cerita yang kohesif dan berkesinambungan. Dengan demikian, siswa dapat mengikuti alur cerita dengan mudah dan memahami materi yang disampaikan secara bertahap melalui urutan kartu yang telah dirancang sedemikian rupa. Setiap kartu berfungsi sebagai bagian dari narasi yang lebih besar, sehingga siswa terdorong untuk terus membaca dan belajar, karena mereka ingin mengetahui kelanjutan dari cerita pada kartu berikutnya. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan membaca dan pemahaman melalui cerita yang menarik dan terstruktur.

Dalam sepuluh kartu yang kedua, materi yang disajikan berfokus pada kalimat penolakan. Setiap kartu berisi kalimat yang mengandung penolakan, disampaikan oleh karakter yang berbeda-beda. Meskipun cerita pada setiap kartu beruntun dan saling berhubungan, setiap kartu tetap menampilkan karakter yang berbeda, sehingga menarik perhatian anak-anak dengan keberagaman karakter yang muncul. Keberagaman ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu anak-anak mengenali dan memahami berbagai ekspresi penolakan melalui gaya dan

situasi yang berbeda. Kalimat yang disampaikan pada setiap kartu memiliki variasi, memberikan contoh yang kaya dan bervariasi tentang bagaimana kalimat penolakan dapat diungkapkan dalam konteks yang berbeda-beda. Hal ini memungkinkan anak-anak untuk melihat berbagai cara dalam mengekspresikan penolakan dan memahami situasi di mana penolakan tersebut mungkin terjadi, yang dapat membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan komunikasi yang lebih baik dan pemahaman sosial yang lebih mendalam.

Untuk sepuluh kartu terakhir, materi yang disajikan berfokus pada kalimat perintah. Setiap kartu dalam rangkaian ini dirancang dengan warna-warna yang menarik dan cerah, yang disesuaikan dengan selera dan preferensi anak-anak Sekolah Dasar. Warna-warna ini dipilih dengan tujuan agar siswa tidak merasa bosan dengan cerita yang hanya ada di buku, melainkan merasa lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar melalui media *comic card*. Penggunaan warna yang menarik tidak hanya memperindah tampilan kartu, tetapi juga membantu menarik perhatian anak-anak, membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Dengan visual yang menarik dan materi yang interaktif, sepuluh kartu terakhir ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami serta mengingat kalimat perintah dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Hal ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan memotivasi anak-anak untuk terus belajar dan mengeksplorasi materi dengan semangat yang baru.

Tahap awal dalam pengembangan media *comic card* ialah konsep dan perencanaan tema utama, komik kartu ini berfokus pada tema ajakan, penolakan, dan perintah. Kedua, dilanjut dengan perencanaan set kartu total kartu ada 30 kartu. Ketiga, menyusun struktur kartu, setiap kartu menampilkan percakapan yang berurutan, membentuk alur cerita lengkap dalam 10 kartu. Keempat, desain karakter dan dunia desain karakter, buat karakter utama dan pendukung untuk setiap cerita. Karakter harus menarik dan relevan untuk anak-anak. Kelima, desain latar belakang, latar belakang yang dibuat yaitu mencerminkan lingkungan sekolah, seperti ruang kelas, halaman sekolah, dan perpustakaan. Keenam, penulisan dan skrip cerita pendek: Menuliskan cerita pendek untuk setiap set kartu yang mencakup ajakan, penolakan, dan perintah. Ketujuh, ilustrasi dan seni sketsa awal membuat sketsa kasar untuk menentukan tata letak dan komposisi setiap kartu. Kedelapan, ilustrasi detail menggambar ilustrasi yang lebih detail dan tegas untuk setiap kartu, baik secara manual maupun menggunakan perangkat lunak digital. Kesembilan, pewarnaan menambahkan warna pada ilustrasi dengan menggunakan warna cerah dan menarik bagi anak-anak. Kesepuluh, desain kartu template kartu, membuat template desain yang mencakup area untuk ilustrasi, dialog, dan elemen desain lainnya.

Kesebelas, menempatkan teks dialog dan narasi dengan tata letak yang rapi dan mudah dibaca.

Setelah media *comic card* selesai dibuat, selanjutnya dilakukan validasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahap ini media *comic card* divalidasi melalui 3 tahap yakni; validasi Ahli Desain, validasi ahli materi, dan validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap validasi yang pertama yaitu validasi oleh ahli desain dengan mempertimbangkan latar belakang pendidikan dan pengalaman yang sesuai dengan bidang pengembang media *comic card*. Validator ahli desain dalam pengembangan media ini adalah Ibu Galuh Tisna Widiana, M.Pd. seorang dosen yang ahli dalam bidang desain media pembelajaran. Ibu Galuh Tisna Widiana memiliki pengalaman yang luas dan mendalam dalam mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Pengalaman akademis serta profesionalnya menjadikannya sangat kompeten untuk menilai dan memberikan masukan yang konstruktif terhadap desain media *comic card*.

Media *comic card* memperoleh persentase di atas rata-rata pada semua aspek penilaian sehingga dapat disimpulkan bahwa media *comic card* dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan dengan ataupun tanpa revisi. Skor minimal kelayakan/kevalidan media ialah 60% dan media *comic card* memperoleh skor terendah 80% pada aspek desain warna Desain Warna. Validator memberikan saran agar warna latar belakang untuk tampilan belakang sedikit lebih cerah karena anak-anak lebih menyukai warna yang lebih terang.

Tahap validasi yang kedua yaitu validasi oleh ahli materi dengan mempertimbangkan latar belakang pendidikan dan pengalaman yang sesuai dengan bidang materi media *comic card*. Validator ahli materi dalam pengembangan media ini adalah Ibu Eka Nurjanah, M.Pd, yang merupakan dosen mata kuliah Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Fakultas Agama Islam. Mengingat bahwa media *comic card* berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa MI, keahlian Ibu Eka Nurjanah dalam bidang ini menjadikannya sangat tepat sebagai validator

Media *comic card* memperoleh persentase di atas rata-rata pada semua aspek penilaian sehingga dapat disimpulkan bahwa media *comic card* dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan dengan ataupun tanpa revisi.

Skor minimal kelayakan/kevalidan media ialah 60% dan dalam validasi oleh ahli materi, media *comic card* memperoleh skor terendah 90% pada aspek kesesuaian media, Validator memberikan masukan bahwa media ini hanya cocok untuk anak-anak yang sudah bisa membaca, sementara anak-anak yang belum bisa membaca tidak dapat menggunakannya.

Tahap validasi yang kedua yaitu validasi oleh guru mata pelajaran dengan mempertimbangkan latar belakang pendidikan dan pengalaman

yang sesuai dengan bidang materi media *comic card*. Validator ahli materi dalam pengembangan media ini adalah Ibu Ilmiyati, S.Pd., guru Bahasa Indonesia kelas II di MI Bustanul Ulum Badas. Pentingnya validasi oleh seorang guru mata pelajaran sangat jelas mengingat media *comic card* dirancang khusus untuk pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa MI. Sebagai seorang pendidik dengan pengalaman langsung di kelas, Ibu Ilmiyati memiliki pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa pada jenjang tersebut. Keahliannya dalam mengajar Bahasa Indonesia di MI memastikan bahwa ia dapat memberikan evaluasi yang akurat dan konstruktif terkait materi dan penyampaian dalam media *comic card*.

Media *comic card* memperoleh persentase di atas rata-rata pada semua aspek penilaian sehingga dapat disimpulkan bahwa media *comic card* dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan dengan ataupun tanpa revisi.

Skor minimal kelayakan/kevalidan media ialah 60% dan dalam validasi oleh ahli materi, media *comic card* memperoleh skor terendah 80% pada aspek kesesuaian pada aspek penggunaan media. Validator berpendapat bahwa media ini hanya cocok untuk anak-anak yang sudah bisa membaca, sedangkan anak-anak yang belum bisa membaca tidak dapat menggunakannya.

Setelah melalui tiga tahap validasi media, selanjutnya penulis melakukan rekapitulasi dengan menggabungkan skor dan rata-rata persentase yang didapat dari tiap tahap validasi untuk kemudian ditarik kesimpulan terkait tingkat kevalidan/kelayakan media *comic card* dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia MI sebagai mana tabel berikut:

Tabel 1

Hasil Validasi Media *Comic Card*

No	Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Rata-rata Prosentase
1	Ahli Desain	40	48	83,33% ¹⁵
2	Ahli Materi	43	48	89,58% ¹⁶
3	Guru Mata Pelajaran	48	48	100% ¹⁷
Skor Gabungan		131	144	90,97%
Tingkat Validasi				Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, setelah skor dari 3 tahap validasi digabungkan diperoleh persentase rata-rata sebanyak 90,97% yang berarti bahwa media *comic card* dinyatakan sangat valid dan telah siap/layak untuk

diujicobakan kepada siswa MI. Hal ini didasarkan pada kriteria kelayakan media.

Media *comic card* masih diperlukan revisi meskipun telah dinyatakan valid, hal ini bertujuan agar media *comic card* dapat mencapai versi terbaiknya saat diuji cobakan disebarluaskan nantinya. Perbaikan media *comic card* didasarkan pada saran tiap validator saat tahap validasi media sebelumnya. Berdasarkan saran dari validator ahli desain, Desain belakang warna kurang terang. pada desain awal, penulis menggunakan warna lembut seperti coklat susu yang tidak terlalu mencolok, dengan tujuan agar serasi dengan warna font yang digunakan. Namun, selama tahap validasi media, validator ahli desain menyarankan untuk mengganti warna coklat susu tersebut dengan warna yang lebih terang. Saran ini diberikan dengan pertimbangan bahwa warna yang lebih cerah akan lebih menarik bagi anak-anak, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan mereka dengan media *comic card*.

Pentingnya pemilihan warna dalam desain media pembelajaran tidak bisa diabaikan, karena warna dapat mempengaruhi mood dan minat siswa. Warna-warna yang cerah dan menarik cenderung lebih efektif dalam menarik perhatian anak-anak dan membuat mereka lebih tertarik untuk mempelajari materi yang disajikan. Dalam konteks ini, saran validator ahli desain sangat berharga, karena bertujuan untuk membuat media *comic card* lebih menarik dan efektif dalam penggunaannya di kelas.

Perubahan warna ini diharapkan tidak hanya meningkatkan estetika media tetapi juga fungsionalitasnya, dengan menjadikannya lebih sesuai dengan preferensi visual anak-anak. Dengan demikian, penulis mempertimbangkan masukan ini sebagai bagian dari upaya untuk terus menyempurnakan dan memastikan bahwa media *comic card* memenuhi standar kualitas yang tinggi dan dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uji validasi/kelayakan media yang telah dilakukan oleh ahli materi, diperlah saran-saran untuk perbaikan media *comic card* yaitu kalimat "anak-anak, kalian sudah bersih-bersih halaman" pada kartu kesepuluh dari kalimat perintah. Kalimat ini dimaksudkan untuk memberi tahu murid bahwa mereka telah membersihkan kelas dan halamannya. Namun, selama tahap validasi media, validator ahli materi memberikan saran untuk mengganti kalimat tersebut dengan "anak-anak, kelas dan halamannya sudah bersih." Saran ini diberikan dengan pertimbangan bahwa kalimat yang lebih singkat dan sederhana lebih cocok untuk anak-anak kelas 2, yang cenderung lebih menyukai kalimat yang tidak terlalu panjang atau kompleks. Oleh karena itu, kalimat yang disarankan lebih disukai karena menggunakan lebih sedikit kata dan dianggap lebih mudah dipahami oleh anak-anak pada tingkat tersebut. Validator ahli materi merasa bahwa

penggunaan bahasa yang sederhana dan ringkas akan lebih efektif dalam menyampaikan pesan kepada murid.

Berdasarkan revisi media bahwa, tidak ada revisi yang diberikan oleh guru Bahasa Indonesia di MI Bustanul Ulum Badas. Sebaliknya, guru tersebut memberikan saran agar penulis dapat mengembangkan media *comic card* dengan materi yang lebih luas, tidak terbatas pada satu topik saja. Ini menunjukkan pentingnya fleksibilitas dan variasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan menggabungkan materi yang beragam dalam media *comic card*, ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang berbeda dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna. Dengan demikian, saran tersebut menyoroti pentingnya adaptasi dan inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

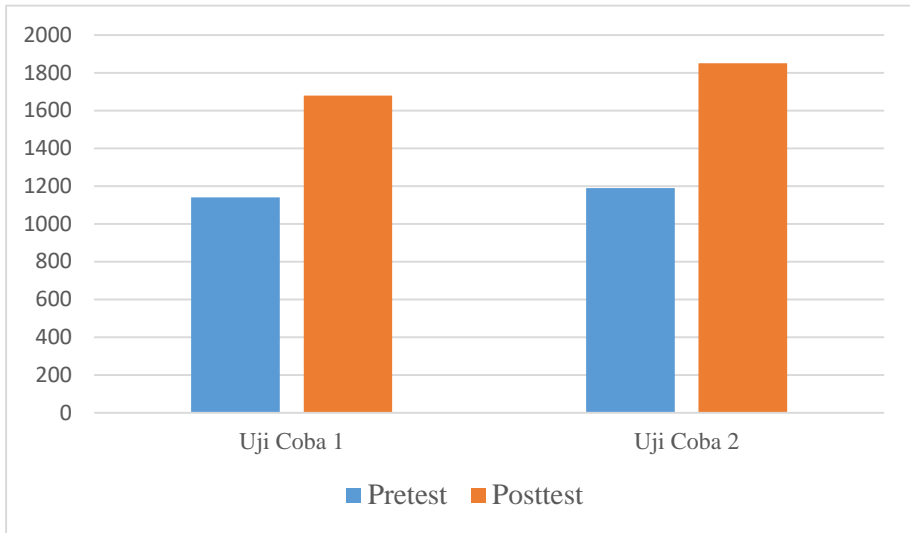
Tahap selanjutnya setelah validasi dan revisi ialah tahap uji coba produk, tahap ini dilaksanakan di MI Bustanul Ulum Badas dengan tujuan untuk mendapatkan respon dari peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain dengan perhitungan angket respon siswa, pengukuran hasil uji coba juga dilakukan dengan memberikan siswa soal pretest dan soal posttest. Dalam hal ini dibagi menjadi dua kali tahap uji coba pemakaian, yakni uji coba 1 dan uji coba 2.

Pada tahap uji coba 1 penulis melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media *comic card* selama 2 jam pelajaran. Pada awal pertemuan tersebut penulis memberikan soal pretest kepada siswa-siswi kelas II, hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa mengenai materi percakapan sesuai apa yang sudah dijelaskan oleh guru dengan menggunakan metode yang masih konvensional. Soal pretest yang dibagikan sudah dirancang oleh penulis sesuai dengan silabus kelas II mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Setelah siswa selesai mengerjakan soal yang telah diberikan oleh penulis selanjutnya penulis memperkenalkan kepada siswa tentang media *comic card* dan mengajak siswa untuk mencoba membacakan cerita dalam setiap kartu secara bergantian yang terdapat dalam media *comic card*. Selanjutnya penulis memberikan posttest kepada siswa untuk dijadikan perbandingan pemahaman dan nilai siswa sebelum dan setelah diterapkannya media *comic card*. Untuk menindak lanjuti tahap pengembangan media *comic card* dengan subjek siswa kelas II di MI Bustanul Ulum Badas, penulis menggunakan media *comic card* dengan harapan akan meningkatkan minat siswa yang nantinya akan berpengaruh pada pemahaman dan hasil belajar siswa kelas II di MI Bustanul Ulum Badas.

Selanjutnya penulis mengolah data hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan pada tahap uji coba 1 ini dengan menyajikannya dalam tabel 2 yang berisi rekapitulasi nilai pretest dan posttest yang merupakan perbandingan dari hasil pretest dan hasil posttest, serta tabel 3 yang berisi kriteria hasil uji N-Gain yang dijadikan acuan/referensi oleh penulis dalam menentukan hasil akhir dari uji coba 1 yang telah dilakukan.

Grafik 1
Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba 1



$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

$$\text{N-Gain} = \frac{1520 - 1140}{2000 - 1140}$$

$$\text{N-Gain} = \frac{440}{920} = 0,47$$

Berdasarkan hasil uji N-Gain, dapat disimpulkan bahwa peningkatan atau perbandingan antara nilai pre-test dan post-test pada uji coba pertama menghasilkan skor akhir sebesar 0,47. Skor ini menunjukkan bahwa peningkatan nilai siswa kelas II MI Bustanul Ulum Badas dapat dikategorikan sebagai sedang sehingga masih diperlukan tahap uji coba 2 untuk dapat mencapai hasil yang diharapkan oleh penulis, yakni $g > 0,7$ sebagaimana tabel 19 yang berisi kriteria hasil uji N-Gain berikut.¹⁸

¹⁸Tri Suci Anggraini, Reinita, R. (2021). "Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (3), 9853–9859. Dilihat di <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2215>, diakses pada 19 Juli 2023.

Tabel 1	
Kriteria Hasil Uji N-Gain	
Skor N-Gain	Keterangan
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 3 di atas juga menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai pada siswa kelas II di MI Bustanul Ulum Badas Hal ini dibuktikan dari meningkatnya nilai tiap siswa yang juga berdampak pada meningkatnya nilai rata-rata siswa, pada tahap pretest nilai rata-rata siswa memperoleh 57 sedangkan pada tahap posttest ini nilai rata-rata siswa memperoleh 84.

Berdasarkan tabel yang ditunjukkan, terdapat peningkatan nilai pada siswa kelas II di MI Bustanul Ulum Badas. Ini mengindikasikan bahwa penerapan media *comic card* pada uji coba pertama memberikan dampak positif terhadap minat dan peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan periode sebelum penggunaan media *comic card*. Hasil ini menunjukkan bahwa *comic card* efektif dalam meningkatkan kinerja akademik siswa serta minat belajar mereka.

Namun, meskipun hasil awal ini menunjukkan perbaikan yang signifikan, pemanfaatan *comic card* masih perlu ditingkatkan lagi pada tahap uji coba berikutnya. Terdapat beberapa masalah yang muncul pada uji coba pertama ini yang perlu diatasi untuk mengoptimalkan hasil di masa mendatang. Beberapa masalah yang diidentifikasi selama uji coba pertama meliputi:

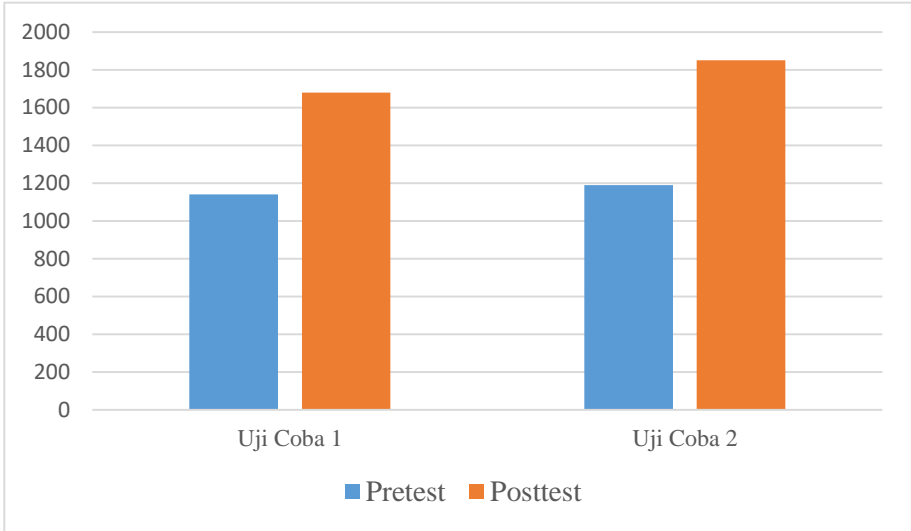
Tabel 2
Hambatan dan Solusi Uji Coba 1

No	Masalah	Solusi
1.	Suasana kelas yang belum sepenuhnya kondusif, masih ada beberapa siswa yang kurang konsentrasi ketika guru menjelaskan materi	Menyelipkan ice breaking sebelum mulai menjelaskan materi agar siswa dapat berkonsentrasi
2.	Siswa kurang aktif ketika guru mempersilahkan siswa untuk mempraktekkan percakapan media <i>comic card</i>	Menunjuk siswa yang akan membaca secara acak dengan bantuan ice breaking
3.	Siswa ketika membaca percakapan <i>comic card</i> belum ada intonasi.	Memberikan contoh membaca percakapan dengan menggunakan intonasi

Setelah dilaksanakan uji coba 1, penggunaan media *comic card* memerlukan sedikit revisi lagi untuk digunakan kembali dalam uji coba 2. Revisi ini dilakukan dengan menambahkan ice breaking dan soal diberikan secara acak.

Pada tahap uji coba 2 ini penulis melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media *comic card* selama 2 jam pelajaran dengan rangkaian kegiatan yang sama dengan uji coba 1, yang membedakan hanyalah RPP dan jenis soal yang dibagikan serta *ice breaking* yang diterapkan. Tujuan dari uji coba 2 sendiri ialah untuk menguji produk media *comic card* yang telah direvisi oleh penulis yang telah disesuaikan dengan indikator meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Grafik 2
Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba 2



$$\begin{aligned} \text{N-Gain} &= \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}} \\ \text{N-Gain} &= \frac{1850 - 1190}{2000 - 1190} \\ \text{N-Gain} &= \frac{660}{810} = 0,82 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji N-Gain yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peningkatan atau perbandingan antara nilai pretest dan posttest pada uji coba 2 memperoleh skor akhir sebesar 0,82. Skor ini menunjukkan bahwa peningkatan nilai siswa kelas II MI Bustanul Ulum Badas tergolong tinggi. Pencapaian ini sangat signifikan karena telah

melampaui harapan penulis, yang menetapkan standar keberhasilan dengan nilai N-Gain lebih dari 0,7.

Dengan kata lain, peningkatan yang dicapai menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan berhasil secara efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini sesuai dengan tabel kriteria hasil uji N-Gain, yang menunjukkan bahwa skor di atas 0,7 dikategorikan sebagai peningkatan yang tinggi. Pencapaian ini bukan hanya menunjukkan bahwa siswa telah memahami materi kalimat ajakan, kalimat perintah, dan kalimat penolakan dengan baik, tetapi juga menegaskan bahwa pendekatan yang digunakan dalam pengembangan media *comic card* ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Penulis merasa puas dengan hasil ini, karena peningkatan yang dicapai tidak hanya sesuai dengan harapan, tetapi juga memberikan bukti bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, hasil ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi penerapan metode serupa di kelas-kelas lainnya untuk mencapai peningkatan yang serupa atau bahkan lebih baik.

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *comic card* ini terbukti efektif. Media ini mampu meningkatkan minat serta hasil belajar siswa secara signifikan. Temuan ini sejalan dengan hasil jurnal yang dilakukan oleh Tri Suci, yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Dalam pengembangan media ini, *comic card* sebagai media pembelajaran telah menunjukkan dampak positif yang jelas. Siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Ketertarikan ini berperan penting dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Partisipasi aktif tersebut kemudian berkontribusi pada peningkatan pemahaman materi dan hasil belajar mereka. *comic card*, dengan desainnya yang menarik dan konten yang interaktif, berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa merasa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Peningkatan motivasi ini menjadi faktor utama dalam pencapaian hasil belajar yang lebih baik. pengembangan media *comic card* ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif dan menarik seperti *comic card* tidak hanya

membantu dalam penyampaian materi secara efektif, tetapi juga penting dalam meningkatkan minat belajar siswa.¹⁹

Selama kegiatan uji coba tahap 2, semuanya berjalan lancar tanpa hambatan. Seperti pada uji coba tahap 1, penulis juga menghadapi berbagai masalah dalam uji coba tahap 2 ini. Masalah-masalah tersebut, bersama dengan solusi yang diterapkan oleh penulis untuk mengatasinya, disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3
Hambatan dan Solusi Uji Coba 2

No	Hambatan	Solusi
1.	Siswa berebut untuk membacakan media <i>comic card</i> .	Menunjuk siswa yang akan maju secara acak dengan bantuan ice breaking.
2.	Masih ada beberapa siswa yang kurang konsentrasi saat pembelajaran.	Mengajak siswa untuk bermain game tebak kata yang berkaitan dengan materi kalimat ajakan, penolakan dan, perintah.

Sepanjang proses pengembangan media *comic card* dari awal hingga akhir, menghadapi beberapa kendala yang dapat menghambat jalannya penulisan.

Tabel 4
Hambatan dan Solusi Penulisan

No	Kendala	Solusi
1.	Penulis kesulitan desain <i>comic card</i>	Penulis bertanya kepada teman dan kenalan yang memiliki kompetensi dalam bidang desain
		Penulis juga belajar sendiri dengan menggunakan aplikasi youtube.
2.	Penulis kurang memahami desain <i>comic card</i>	Penulis belajar mengoperasikan aplikasi desain komik dengan bantuan video di youtube

¹⁹Tri Suci Anggraini, Reinita, R. (2021). “Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 5 (3), 2345. 76 Lihat di <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2215>, diakses pada 9 Juni 2024.

		Penulis meminta bantuan teman untuk mempelajari desain pada comic.
3.	Penulis tidak memiliki referensi media yang dirancang menggunakan desain <i>comic</i>	Penulis mencari jurnal penulisan yang berisi pengembangan media yang dirancang dengan desain <i>comic card</i>
		Penulis juga mencari referensi dengan bantuan google dan youtube
4.	Penulis tidak mengetahui cara mencetak <i>comic</i> tersebut menjadi kartu	Penulis mencari percetakan yang bisa menjadikan <i>comic</i> tersebut menjadi kartu
5.	Kondisi kelas tidak kondusif saat kegiatan pembelajaran	Penulis melakukan ice breaking untuk mencairkan suasana dan memfokuskan konsentrasi siswa
		Penulis mengajak siswa bermain games 1, 2 dan dor untuk meningkatkan fokus siswa.
6.	Ada beberapa siswa yang kurang konsentrasi saat pembelajaran.	Penulis mengajak siswa untuk bermain game tebak kalimat yang berkaitan dengan materi kalimat ajakan, penolakan dan, perintah.
		Penulis memberikan waktu kepada masing-masing kelompok untuk mengamati <i>comic card</i> tersebut

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media comic card pada materi Bahasa Indonesia kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang, dapat disimpulkan bahwa: Media pembelajaran *comic card* pada materi Bahasa Indonesia ini merupakan hasil pengembangan dari jurnal-jurnal terdahulu dengan empat titik pengembangan yaitu; pertama, adanya komik tersebut berbentuk kartu. pertama, komik tersebut yang berbentuk sebuah kartu, sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas bagi siswa dalam mempelajari materi pelajaran di mana saja dan kapan saja. Kedua, terdapat 3 cerita berbeda dalam sepuluh kartu dengan adanya variasi cerita ini, siswa tidak akan merasa bosan karena setiap cerita membawa materi pelajaran yang berbeda dan menarik. Penggunaan berbagai cerita ini juga memungkinkan siswa untuk terlibat lebih dalam dan lebih memahami materi yang diajarkan melalui narasi yang berbeda. Ketiga, media *comic*

card ini memungkinkan variasi dalam metode pembelajaran. Penggunaan *comic card* dapat diterapkan dalam berbagai setting pembelajaran, baik dalam kelompok kecil maupun secara individu. Ini memberikan fleksibilitas kepada guru untuk mengatur dinamika kelas, guru juga bisa memilih cara belajar yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Keempat, penulis menambahkan karakter kartun yang beragam. Dalam pengembangan media *comic card* ini sebelumnya, animasi kartun memang sudah ada namun kurang beragam. Untuk mengatasi hal ini, perancangan animasi kartun komik yang lebih beragam dan disesuaikan dengan gaya anak Sekolah Dasar. Penambahan karakter yang beragam ini bertujuan untuk membuat *comic card* lebih menarik dan relevan bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar menggunakan media ini.

Media *comic card* telah terbukti valid dan efektif berdasarkan hasil validasi dan pengujian. Validitas media ini dinilai oleh berbagai ahli, dengan ahli desain memberikan penilaian sebesar 83,33%, ahli materi memberikan penilaian sebesar 89,58%, dan guru mata pelajaran memberikan penilaian sempurna sebesar 100%. Efektivitas media ini juga terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Pada uji coba pertama, nilai rata-rata pre-test siswa adalah 57, yang kemudian meningkat menjadi 84 pada post-test. Selanjutnya, pada uji coba kedua, nilai rata-rata pre-test siswa sedikit lebih tinggi yaitu 59,5, dan nilai rata-rata post-test menunjukkan peningkatan signifikan menjadi 92,2. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan media *comic card* tidak hanya valid menurut ahli, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kendala-kendala yang dihadapi selama proses pengembangan media *comic card* ini berhasil diatasi dengan melakukan riset mendalam dan mengkaji jurnal-jurnal terdahulu

Daftar Pustaka

- Mustaqim, I., & Wijayanti, W. (2019). Problematika Penerapan Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Tematik Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Jogoroto Jombang. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 1-23.
- Khemala Yuliani H1 , Hendri Winata, “Media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa”, *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN* Vol. 2 No. 1, Januari 2017, 28.
- Marcella Nurul Annisa, dan Tin Rustini, “Penggunaan Media Komik Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Materi Keberagaman Budaya Di Indonesia”, (*JOUMI*):*Jurnal Multidisiplin Indonesia*, Vol.1, No.3 September 2023, 185. Lihat di

- <http://ejournal.alhafiindonesia.co.id/index.php/JOUMI/article/view/199/185>, diakses pada 16 Maret 2024
- Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar", *PERNIK Jurnal PAUD*, VOL 3, NO. 1, (September 2020) 41. Lihat di <file:///C:/Users/Win81/Downloads/admin,+3.+MUHAMMAD+ALI.pdf>, diakses padatanggal 17 Desember 2023
- Musnar Indra Daulay dan Nurmnalina, "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru", *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, E- ISSN: 2715-4564, P-ISSN: 2443-3667, Vol.7, No.1 (Tahun 2021), 24. Lihat di <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452.asp>, diakses pada tanggal 7 November 2023.
- Musnar Indra Daulay dan Nurmnalina, "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru". *Jurnal Onoma: Pendidikan Bahasa dan Sastra*, E-ISSN: 2715-4564 P-ISSN: 2443-3667, Vol.7, No.1, Tahun 2021, 28. Lihat di <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452.asp>, diakses pada tanggal 4 November 2023.
- Putri Ramadhanti Siregar, Samsul Bahri, "Pengembangan Media Teks Percakapan Dengan Gambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 066668 Medan Johor", *INVENTION: Journal Research and Education Studies*, Vol.2, No.3, 2021, 3. Lihat di <https://doi.org/10.51178/invention.v2i3.341>, diakses pada 4 Agustus 2024.
- Ririn Sofi Rahayu dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Seri terhadap Kemampuan Bercerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN Cijulangadeg", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, E-ISSN: 2614-6754, P-ISSN: 2614-3097, Vol. 6, No. 2, 2022, 140. Lihat di <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4795/4073>, diakses pada tanggal 7 November 2023.
- Syifa' Lana dkk, "Pengembangan Media Belajar Komik Dalam Upaya Meningkatkan Literasi Sikap Budaya dan Peduli Lingkungan untuk Murid Sekolah Dasar", *SHEs: Conference Series*, E-ISSN: 2620-9292, P-ISSN: 2620-9284, Vol. 1, No. 2, 2018, 456. Lihat di <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/26810/18774>, diakses pada tanggal 7 November 2023.
- Tri Suci Anggraini, Reinita, R. (2021). "Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan*

Tambusai, 5 (3), 9853–9859. Dilihat di <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2215>, diakses pada 19 Juli 2023.

Ulwiyah Nur, Toni Ginanjar dkk, (2024). “ Prosedur Evaluasi Pendidikan Islam” Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Vol, 5 No. 1. Dilihat di <https://doi.org/10.37985/hq.v5i1.67>, diakses pada 10 Agustus 2024.

Yuli Limbong Datu dkk, “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Dengan Menggunakan Metode Tanya Jawab Berbantuan Media Gambar Berseri Pada Peserta Didik Kelas IV-A Di SDN 8 Menteng Palangka Raya”, *Jurnal Prosiding Mateandrau*, Vol. 2, No. 1, Mei 2023, E-ISSN : 2963-7945 dan P-ISSN : 2963-7910, 32. Lihat di <https://badanpenerbit.org/index.php/MATEANDRAU/article/view/219/202>, diakses pada tanggal 26 November 2023.