

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI PESERTA DIDIK KELAS III SDN 064975
MEDAN DENAI**

PROPOSAL SKRIPSI

*Diajukan Untuk memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

DIZKA TRI ANANDA
NPM.2202090058



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Hasri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 09 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Dizka Tri Ananda
NPM : 2202090058
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas III SDN 064975 Medan Denai

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditentukan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Svamsuryanita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd
2. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd
3. Amin Bastri S.Pd.I., M.Pd

1. 
2. 
3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Dizka Tri Ananda
NPM : 2202090058
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul skripsi : Pengembangan Media Komik Edukatif untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas III SDN 064975 Medan Denai

Sudah layak disidangkan.

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyudita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Dizka Tri Ananda
NPM : 2202090058
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas III SDN 064975 Medan Denai.

Nama Pembimbing : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
18 Desember 2025	Revisi Seminar Proposal	f	
12 Januari 2026	Pembahasan setelah seminar	f	
1 Februari 2026	Bimbingan bab 4 - Hasil Rancangan	f	
2 Maret 2026	bimbingan bab 5 - Grup Ula - Sam	f	
11 Maret 2026	Perbaikan bab 4 dan bab 5 (lampiran)	f	
12 Maret 2026	ACC Sidang	f	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, April 2026
Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umhsu.ac.id> E-mail: fkip@umhsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Dizka Tri Ananda
NPM : 2202090058
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas III SDN 064975 Medan Denai.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas III SDN 064975 Medan Denai." Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Maret 2026
Yang menyatakan



Dizka Tri Ananda
NPM. 2202090058

ABSTRAK

Dizka Tri Ananda, NPM 2202090058, pengembangan Media Komik Edukatif untuk meningkatkan literasi peserta didik kelas III SDN 064975 Medan Denai.

Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya minat baca dan tantangan literasi yang dihadapi siswa kelas III SDN 064975 Medan Denai. Untuk mengatasi hal tersebut, dikembangkan media pembelajaran berupa komik edukatif "Legenda Putri Hijau". Proses pengembangan dilakukan melalui metode Research and Development (R&D) dengan menerapkan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasilnya menunjukkan bahwa media ini mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih hidup dan partisipatif. Melalui pendekatan visual-interaktif, materi folklor yang abstrak berhasil dikemas sesuai dengan tahap perkembangan kognitif operasional konkret anak, sehingga memperkuat pemahaman siswa. Kualitas produk ini telah teruji secara ilmiah melalui tahap validasi ahli (expert judgment). Ahli materi memberikan penilaian sempurna sebesar 100% dengan kategori "Sangat Valid", sementara ahli desain memberikan skor 95% dengan predikat yang sama. Selain valid, media ini juga terbukti sangat aplikatif di lapangan. Hasil uji coba menunjukkan tingkat kepraktisan mencapai 90%, baik dari sisi siswa maupun guru. Capaian ini menegaskan bahwa komik "Legenda Putri Hijau" merupakan instrumen yang layak dan efektif untuk menciptakan ekosistem literasi yang lebih interaktif dan menarik di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik Edukatif, Legenda Putri Hijau, Model ADDIE, Literasi Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillah rabbil'alamina segala rasa puji Syukur Kepada Allah SWT Berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Edukatif untuk meningkatkan literasi peserta didik kelas III SDN 064975 Medan Denai”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program strata-1 program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Shalawat beriring salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang. Semoga syafaatnya kita peroleh hingga yaumul akhir kelak, aamiin ya rabbal Aalamin.

Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak yang tidak ternilai harganya. Untuk itu dalam kesempatan ini dengan ketulusan hati peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah bersedia membantu, memotivasi, membimbing dan mengarahkan selama penyusunan skripsi. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya terutama kepada: Terima kasih yang istimewa untuk ayahanda “**Hasanuddin**” dan ibunda “**Isma Dewi, S.pd., M.Pd**” tercinta yang telah mengasuh, memberikan rasa cinta dan kasih sayang serta mendidik dan mendukung peneliti dalam pembuatan proposal skripsi. Serta kakak ku tercinta “**Nadilla Syaztika**” dan seluruh keluarga besar yang telah banyak memberikan dukungan serta motivasi, materi dan doa kepada peneliti serta kasih sayangnya yang tiada henti kepada peneliti. Izinkan peneliti untuk mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas kesempatan ini kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Arifin, S.H., M.Hum. selaku wakil Rektor I Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Bapak Prof. Dr. Akrim, S.Pd.I., M.Pd. selaku wakil Rektor II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution., M.Hum Sebagai Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sumatera Utara.
6. Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sumatera Utara.
7. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd selaku Ketua program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Ibu Suci perwita Sari, S.Pd., M.Pd selaku sekretaris program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Bapak Amin Basri, S.Pd.I. M.Pd Selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
11. Terima kasih Ibu Kepala Sekolah SDN 064975 Medan Denai yang telah menerima dengan baik dalam melakukan penelitian.
12. Terimakasih juga buat teman seperjuangan saya Della Umaira dan Asri Hariandatulillah yang mana beliau bersama dengan saya dimulai dari awal sampai detik ini juga. Beliau yang bertahan sampai saat ini juga ditengah tengah maraknya perpecahan pertemanan, beliau yang telah memberikan dukungan dan masukkan serta bersama-sama melalui setiap proses

pengerjaan skripsi ini. Semoga pertemanan saya dan beliau tidak akan pernah putus. Semoga Allah selalu mempermudah di setiap langkah kakinya.

Peneliti hanya bisa berharap semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua. Aaammiiinn Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu dengan kerendahan hati peneliti sangat mengharapkan kritik serta saran masukan guna untuk membangun serta menyempurnakan skripsi ini dari semua pihak.

Akhir kata peneliti mengucapkan banyak terima kasih semoga skripsi ini dapat peneliti lanjutkan dalam penelitian dan akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang menjadi salah satu syarat peneliti menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
Wassalamualaikum Wr. Wb

Medan, 11 Maret 2026

Dizka Tri Ananda

NPM. 2202090058

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Masalah.....	6
1.6. Spesifikasi Produk	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kerangka Teoritis	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Media komik edukatif	9
2.1.3 Literasi	12
2.1.4 Cerita rakyat	15
2.2 Kerangka Konseptual.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Metode Penelitian	26
3.2. Tahapan penelitian	30
3.2.1. Lokasi dan waktu penelitian	30
3.2.2. Sumber data penelitian	30
3.2.3. Intrumen penelitian	31
3.2.4. Analisis Data Penelitian.....	35
3.3. Rancangan Produk	39

3.3.1. Pengujian internal	40
3.3.2. Pengujian Eksternal	42
3.4. Tahapan pengembangan	42
3.4.1. Pembuatan produk	43
3.4.2. Pengujian lapangan	44
3.5. Jadwal penelitian.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	4
4.1.1 Analisis (<i>Analyze</i>)	46
4.1.2 Desain (<i>Design</i>)	49
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	53
4.1.4 Hasil Uji Coba Kepraktisan Terhadap Siswa.....	59
4.1.5 Hasil Uji Coba Kepraktisan Terhadap Guru	60
4.2 Pembahasan.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Komik Edukatif	16
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual	25
Gambar 3.1 Tahapan ADDIE	27
Gambar 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	54
Gambar 4.2 Diagram Garis Hasil Validasi.....	57
Gambar 4.3 Gambar Media komik edukatif.....	57
Gambar 4.4 Kegiatan uji coba di dalam kelas	58
Gambar 4.5 Digram Batang Uji Kepraktisan	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi	32
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Desain Media	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Validasi Respon Guru	34
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Siswa.....	34
Tabel 3.5 Tabel Skala Likert.....	36
Tabel 3.6 Persentase Kevalidan	37
Tabel 3.7 Kategori Skala Likert.....	38
Tabel 3.8 Presentase Kepraktisan	39
Tabel 3.9 Jadwal Penelitian	44
Tabel 4.1 Gambar dan Keterangan Media Pembelajaran	49
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	52
Tabel 4.3 Persentase Hasil Validasi Ahli Materi.....	53
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain Media.....	54
Tabel 4.5 Persentase Hasil Validasi Ahli Desain Media	55
Tabel 4.6 Tingkat Kepraktisan Angket Siswa.....	58
Tabel 4.7 Hasil Angket Kepraktisan Guru.....	59
Tabel 4.8 Sebelum Dan Sesudah Penggunaan Media	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul ajar	73
Lampiran 2. Hasil angket siswa	79
Lampiran 3. Angket siswa.....	80
Lampiran 4. wawancara.....	84
Lampiran 5. Validasi angket guru.....	85
Lampiran 6. Angket validator media.....	88
Lampiran 7. Angket validator materi	89
Lampiran 8. Dokumentasi penelitian.....	90
Lampiran 9. Lembar K1	91
Lampiran 10. Lembar K2	92
Lampiran 11. Lembar K3	93
Lampiran 12. Pengesahan proposal.....	94
Lampiran 13. Berita acara bimbingan proposal	95
Lampiran 14. Berita acara seminar proposal	96
Lampiran 15. Lembar acara seminar proposal	97
Lampiran 16. Berita acara bimbingan seminar proposal.....	98
Lampiran 17. Lembar surat keterangan.....	99
Lampiran 18. Pengesahan hasil seminar proposal.....	100
Lampiran 19. Permohonan riset	101
Lampiran 20. Surat balasan riset	102
Lampiran 21. Lembar hasil turnitin.....	103

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 latar Belakang Masalah

Guru dapat memberikan pelajaran di kelas dengan menggunakan media pendidikan. Kehadiran media meningkatkan emosi dan minat siswa di samping menyampaikan pesan, yang mempercepat proses pembelajaran. Namun, agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, penggunaan media harus diorganisir secara strategis.

Menurut (P. W. Hidayat & Widjajanti, 2018), Salah satu keadaan yang mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan pendidikan adalah minat belajar. Indikator yang dapat digunakan untuk menentukan minat ini meliputi kesukaan siswa, minat, perhatian, dan keterlibatan selama proses pembelajaran.

Di sisi lain, masyarakat Indonesia masih dianggap memiliki minat membaca yang relatif rendah. Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) melaporkan bahwa hanya 0,001% masyarakat Indonesia yang memiliki indeks minat membaca. Ini menunjukkan bahwa hanya satu orang dari setiap 1.000 orang yang melek huruf.

Sementara itu, kemampuan membaca di Indonesia meningkat lima peringkat pada tahun 2022 dibandingkan tahun 2018, menurut hasil studi Program Penilaian Siswa Internasional (PISA), sebuah studi internasional yang mengevaluasi kualitas sistem pendidikan dengan mengukur keterampilan dasar yang diperlukan untuk sukses di abad ke-21.

Meskipun demikian, skor rata-rata justru menurun, dan Indonesia masih berada di peringkat 11 terbawah dari 81 negara yang termasuk dalam sampel studi tersebut.

Organisation for Economic Co-operation and Development OECD (Schleicher, 2023), Skor Program Penilaian Siswa Internasional (PISA), yang mengukur kemampuan mendasar yang dibutuhkan untuk menghadapi masalah abad ke-21, terutama dalam membaca, matematika, dan literasi sains, merupakan indikasi penting untuk mengevaluasi kualitas sistem pendidikan suatu negara. Literasi membaca Indonesia meningkat lima peringkat dari hasil tahun 2018, menurut laporan PISA 2022.

Namun, skor rata-rata tetap menjadi indikasi utama untuk mengevaluasi evolusi kompetensi siswa karena, menurut (Schleicher, 2023), kenaikan peringkat dapat dipengaruhi oleh dinamika global seperti variasi partisipasi atau perubahan kinerja negara lain. Temuan PISA (2023) menunjukkan bahwa skor rata-rata literasi membaca Indonesia justru turun dari tahun sebelumnya.

Lebih lanjut, (Suryadi, 2022) Dikatakan bahwa untuk mencapai peningkatan kualitas yang berkelanjutan, diperlukan langkah-langkah sistematis untuk mengembangkan budaya literasi, meningkatkan kompetensi guru, dan memperbaiki kurikulum, seperti yang terlihat dari peringkat Indonesia yang terus berada di posisi 11 terbawah dari 81 negara. Akibatnya, meskipun peringkat telah membaik, peningkatan standar pendidikan di negara ini tetap menjadi perhatian utama yang harus ditangani secara serius dan berkelanjutan.

Menurut (Iman, 2022), Penggunaan potensi diri dan kemampuan pengelolaan informasi ketika melakukan berbagai tugas, termasuk membaca,

menulis, berhitung, dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, dikenal sebagai literasi. Perspektif ini konsisten dengan definisi yang diberikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), yang mendefinisikan literasi sebagai kemampuan dasar untuk membaca dan menulis serta kemampuan untuk mencerna pengetahuan sebagai dasar kehidupan sehari-hari.

Para ahli yang dikutip dalam penelitian (Anwas et al., 2020) Menyoroti bahwa sekolah dasar juga mengalami masalah yang mengkhawatirkan ini. Mereka menemukan bahwa murid sekolah dasar di kelas I, II, dan III masih memiliki kemampuan literasi dasar yang buruk.

Menurut (Nugraha et al., 2020), Penulis mengakui bahwa belum banyak kemajuan dalam bidang literasi di Indonesia dalam waktu yang singkat. Seperti yang dinyatakan dalam paragraf keempat Pembukaan UUD 1945, peningkatan kualitas hidup bangsa merupakan salah satu nilai bangsa Indonesia, dan hal ini memiliki pengaruh yang besar terhadap pendidikan di Indonesia. Menurut para ahli ini, upaya untuk meningkatkan standar pendidikan memerlukan berbagai solusi, termasuk pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pembangunan infrastruktur pendidikan yang paling mendukung kegiatan pembelajaran.

Karena lokasi penelitian berada di SDN 064975, Distrik Medan Denai, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, penulis memilih cerita rakyat dari daerah tersebut. Murid kelas tiga di SDN 064975 menjadi subjek penelitian untuk studi ini. Penulis mengunjungi lokasi tersebut.

Penulis mencatat sepanjang evaluasi bahwa sumber belajar tradisional, seperti buku cetak dan papan tulis, masih digunakan di kelas. Jarangnya penggunaan teknologi oleh guru dan kurangnya kreativitas dalam menghasilkan

materi pendidikan yang membangkitkan minat membaca siswa memungkinkan sistem ini bertahan.

Penulis kemudian melihat minat baca anak-anak di kelas. Karena ia secara pribadi menyaksikan proses pembelajaran di kelas, interaksi guru-murid, dan penerimaan siswa terhadap proses pembelajaran, penulis sampai pada kesimpulan bahwa minat baca siswa tetap rendah.

Menurut (Sari, 2021), Kemampuan siswa untuk mengevaluasi dan menghormati berbagai budaya dan etnis dapat ditingkatkan melalui komik pendidikan yang mencakup pengetahuan lokal. Selain itu, penggunaan media ini membantu meningkatkan semangat dan minat siswa dalam proses pendidikan. Penulis kemudian meneliti kesenjangan dalam meningkatkan standar pendidikan di Indonesia menggunakan komik, media pengajaran inovatif yang mencakup pengetahuan lokal. Tujuan dari peningkatan ini adalah untuk meningkatkan kualitas visual komik. Awalnya dua dimensi, kini komik tersebut memiliki pemandangan pop-up tiga dimensi.

Menurut (Nurfadilah, 2020) *pop-up book* adalah alat pendidikan yang imajinatif dan menarik yang menggunakan metode memotong dan melipat untuk menghasilkan dampak visual tiga dimensi. Kemampuan membaca dan pemahaman siswa sekolah dasar telah terbukti meningkat dengan menggunakan media ini.

Menurut (Astuti, 2022), Karena *pop-up book* menggabungkan elemen motorik dan visual secara bersamaan, buku ini dapat membantu anak-anak mengembangkan kreativitas mereka dan meningkatkan pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip naratif sebagai alat literasi visual. Hasil ini menunjukkan

bahwa siswa dapat memiliki pengalaman membaca yang lebih kuat, menarik, dan mendalam dengan media visual tiga dimensi.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang permasalahan ini terdapat identifikasi masalah:

1. Murid kelas tiga di SDN 064975 Medan Denai masih memiliki tingkat literasi yang kurang memadai.
2. Keterlibatan dalam kegiatan membaca masih minim karena antusiasme siswa dalam membaca belum berkembang.
3. Siswa belum mampu memperoleh pengalaman belajar yang menarik dengan menggunakan bahan ajar yang diterapkan.
4. Pemahaman siswa terhadap teks bacaan masih belum banyak terbantu oleh media yang ada saat ini.
5. Guru masih menggunakan strategi pengajaran tradisional yang berpusat pada guru.
6. Antusiasme siswa tidak meningkat karena kurangnya variasi bahan ajar yang digunakan.

1.3. Batasan Masalah

Peneliti memberikan sejumlah batasan untuk mencegah percakapan yang terlalu umum dan untuk menjaga fokus penelitian pada tujuan yang telah dinyatakan. Batasan penelitian ini meliputi penggunaan komik instruksional untuk meningkatkan literasi siswa, menjamin penelitian yang lebih terarah, dan mempermudah analisis dan perdebatan temuan penelitian.

1.4. Rumusan Masalah

Perumusan masalah penelitian dalam studi ini dimaksudkan untuk memberikan arah yang jelas bagi penelitian berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah disebutkan di atas. Teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan peneliti didasarkan pada definisi masalah ini. Teknik-teknik tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses efektivitas pengembangan media pembelajaran komik edukatif untuk meningkatkan literasi peserta didik kelas III SDN 064975?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran komik edukatif untuk peserta didik kelas III SDN 064975?
3. Bagaimanakah tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran komik edukatif untuk peserta didik kelas III SDN 064975?

1.5. Tujuan Masalah

Permasalahan yang telah ditetapkan sebelumnya menjadi dasar tujuan penelitian ini. Tujuan-tujuan ini berupaya untuk menguraikan hasil yang diharapkan dari penerapan penelitian tentang penggunaan media gambar serial dalam meningkatkan kemampuan menulis esai siswa. Tujuan-tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses efektivitas pengembangan media pembelajaran komik edukatif untuk meningkatkan literasi peserta didik kelas III SDN 064975.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik edukatif untuk peserta didik kelas III SDN 064975.

3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran komik edukatif untuk peserta didik kelas III SDN 064975.

1.6. Spesifikasi Produk

Hasil penelitian ini adalah alat bantu pembelajaran yang dibuat untuk membantu penulisan esai. Media ini dirancang untuk lebih memahami dan melibatkan minat belajar anak-anak dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas satu. Berikut beberapa contohnya:

1. Berbahan karton
2. Menggunakan kertas A3 ukuran 29,7cm x 42cm
3. Menggunakan Teknik 2 lipatan
4. Menggunakan desain 3 dimensi

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam ranah pendidikan, pengembangan diartikan sebagai proses sistematis untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk melalui tahapan perencanaan, pengujian, dan revisi guna menjamin efektivitas serta kebermanfaatannya di lapangan. Landasan utama dalam proses ini berkaitan erat dengan kapasitas kognitif pengguna. Merujuk pada pemikiran Jean Piaget (1952), perkembangan kognitif dipahami sebagai transformasi kemampuan berpikir individu yang berlangsung secara bertahap melalui empat fase utama, mulai dari sensorimotor hingga operasional formal. Dalam rentang perkembangan tersebut, individu berevolusi dari pola pikir yang sangat bergantung pada hal-hal konkret menuju kemampuan berpikir logis dan abstrak yang lebih kompleks.

Penerapan teori Piaget memberikan arahan strategis dalam metodologi Research and Development (R&D). Teori ini menegaskan bahwa perancangan produk pembelajaran harus selaras dengan tingkat kematangan kognitif siswa agar proses internalisasi informasi berjalan optimal. Sebagai contoh, siswa sekolah dasar umumnya berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka jauh lebih mudah memproses informasi yang direpresentasikan melalui benda nyata atau visualisasi fisik. Oleh karena itu, pengembangan media seperti pop-up book atau komik edukatif interaktif menjadi sangat relevan. Media tersebut mampu menjembatani kebutuhan visual dan taktil siswa, sehingga secara langsung mendukung peningkatan kualitas berpikir dan pemahaman kognitif mereka sesuai dengan

prinsip perkembangan yang dikemukakan Piaget. Media pembelajaran adalah segala jenis alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi melalui berbagai cara yang dapat merangsang aspek kognitif, psikomotorik, dan intelektual siswa. Tujuan penggunaan media ini adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran, membantu siswa memperoleh pengetahuan baru, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan cara terbaik.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Kehadiran media pembelajaran dapat mengubah suasana pembelajaran di kelas. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menginformasikan siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Media, menurut (Taseman, 2020), dalam kegiatan pendidikan, media sangat penting. Keefektifan dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran sangat bergantung pada fungsi ini. Signifikansi media pembelajaran ditentukan oleh tujuan dan isi materi pembelajaran. Penggunaan media dalam pendidikan juga dipengaruhi oleh bagaimana kita memandang sistem pendidikan.

Menurut (Wulandari et al., 2023) Selain menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat serta menghasilkan hasil terbaik, media pembelajaran membuat proses pendidikan lebih dinamis dan peka terhadap kebutuhan siswa. Akibatnya, pemilihan media yang tepat dapat sangat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa mendapatkan hasil terbaik.

Penyampaian pesan dan isi pelajaran selama fase orientasi guru akan sangat terbantu dengan penggunaan media pembelajaran, menurut (Junaidi, 2019).

2.1.2. Media komik edukatif

Setiap instruksi atau makna yang bersifat instruktif dan mengarahkan orang menuju kedewasaan baik melalui pengalaman baik maupun buruk selama hal itu meningkatkan kehidupan seseorang dianggap memiliki nilai pendidikan. Tindakan memahami, memikirkan, dan menikmati karya sastra adalah cara lain pendidikan dapat berlangsung di luar kelas atau dalam jangka waktu tertentu.

Karya sastra memiliki pengaruh signifikan terhadap perspektif dan perilaku pembaca, terutama dalam hal membedakan antara benar dan salah serta baik dan jahat. Karya sastra merupakan media penting untuk mengajarkan prinsip-prinsip pendidikan. Ini membuktikan bahwa membaca sastra dapat membantu membentuk karakter seseorang serta karakter masyarakat secara keseluruhan.

Menurut penelitian ini, tokoh-tokoh komik memiliki nilai instruksional. Ini berarti bahwa tindakan tokoh-tokoh tersebut dapat mengajarkan pelajaran berharga kepada pembaca. Akibatnya, komik dapat digunakan lebih dari sekadar untuk kesenangan atau belajar bahasa Indonesia; komik juga dapat digunakan untuk mengajarkan kualitas moral dan intelektual kepada para penonton.

Dalam (Zahrotul, 2020), Hutchinson juga menemukan bahwa siswa tertarik dengan komik ketika buku kerja bahasa Superman yang terdiri dari sebelas bagian dimasukkan ke dalam kelas. "Siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa," demikian temuan mereka. Ini menyiratkan bahwa komik dapat membantu anak-anak mengingat apa yang mereka pelajari di sekolah.

Jenis media visual yang kreatif, bermanfaat, dan menarik yang dapat meningkatkan minat siswa sepanjang proses pembelajaran adalah komik pendidikan. Inspirasi dan sudut pandang baru, pelajaran moral, dan motivasi dapat ditemukan dalam komik pendidikan. Dari satu halaman ke halaman berikutnya, pembaca akan terpicu oleh komik pendidikan. Balon dialog ditempatkan dengan cermat dalam komik instruksional yang dirancang dengan baik untuk membantu pembaca mengikuti alur cerita dari satu panel ke panel berikutnya. Karena memadukan narasi dengan visual, jenis membaca komik ini berbeda dari bentuk tulisan lainnya (D. I. Hidayat, 2023).

Dengan menyajikan konten yang lebih menarik dan relevan, media komedi edukatif di ruang kelas berupaya meningkatkan minat siswa dalam membaca, pemahaman teks, dan kemampuan literasi.

(Fitriyanti et al., 2023) Hal ini menunjukkan bagaimana komik instruksional, yang secara terampil memadukan aspek visual dan linguistik, dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi dalam belajar. Lebih lanjut, temuan penelitian (Ulfa et al., 2022) Menurut penelitian, komik dapat meningkatkan kemampuan membaca dasar karena grafisnya membantu pembaca memahami alur dan makna teks. Oleh karena itu, dengan menggunakan media yang sudah dikenal anak-anak, komik digunakan untuk membantu siswa memahami materi bacaan, memperluas kosakata mereka, dan meningkatkan literasi visual dan naratif.

Menurut (Bella et al., 2024) Komik edukatif bermanfaat untuk pengajaran di sekolah dasar karena sejumlah keuntungannya. Pertama, komik dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam membaca. Gambar yang menarik memudahkan dan membuat anak-anak lebih menikmati pemahaman pesan

dan isi teks. Kedua, komik adalah media multimodal yang menyediakan konteks visual, yang dapat membantu dalam mengingat makna dan pemahaman.

Sebagaimana dibuktikan dalam penelitian (Rizcallah & Parlak, 2025) yang menemukan bahwa komik meningkatkan kosakata dan pemahaman bacaan.

Ketiga, menurut (Khoirunisa & Sukardi, 2025) Karena teks dan grafiknya dapat dibuat sederhana, komik dapat dengan mudah disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga cocok untuk kelas yang lebih rendah. Keempat, melalui interpretasi panel, dialog, dan alur cerita, komik menawarkan potensi yang signifikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan literasi visual.

Komik pendidikan memiliki sejumlah kekurangan meskipun memiliki banyak manfaat. Pertama, menurut (Ulfa et al., 2022) Jika tidak dibimbing dengan tepat, komik dapat membuat anak-anak lebih fokus pada gambar daripada teks, yang akan merugikan tujuan literasi.

Kedua, menurut (Ramadani, 2025) Guru perlu mempersiapkan diri dengan cermat karena menghasilkan komik berkualitas tinggi membutuhkan waktu dan keahlian desain. Ketiga, beberapa sumber daya pendidikan tidak sesuai untuk gaya komik karena bersifat abstrak. Selain itu, siswa mungkin memiliki kesalahpahaman jika komik tidak dibuat menggunakan bahasa yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Telah dibuktikan bahwa penggunaan komik instruksional meningkatkan pembelajaran dalam beberapa cara. Menurut (Naura, 2024), Karena anak-anak belajar melalui kombinasi teks dan visual, buku komik dan novel grafis dapat meningkatkan pemahaman bacaan dan meningkatkan daya ingat. Menurut

(Fitriyanti et al., 2023) Selain itu, komik dapat meningkatkan antusiasme dan minat anak-anak dalam membaca, terutama bagi mereka yang kesulitan membaca.

Selain itu, penelitian (Bella et al., 2024) Studi ini menunjukkan bahwa komik dapat dimanfaatkan untuk literasi numerasi dan materi tematik lainnya di samping membantu literasi membaca. Secara keseluruhan, komik merupakan alat yang bermanfaat untuk mendorong literasi multimodal, meningkatkan kesempatan pendidikan, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

2.1.3. Literasi

UNESCO menyatakan bahwa berbagai elemen, seperti temuan penelitian akademis, lembaga pendidikan, konteks nasional, nilai-nilai budaya, dan pengalaman pribadi, berdampak pada persepsi masyarakat terhadap literasi. Literasi sering dipahami sebagai kumpulan kemampuan mendasar, terutama kemampuan kognitif membaca dan menulis, yang tidak dipengaruhi oleh konteks atau sumber dari mana kemampuan tersebut dipelajari.

Menurut UNESCO, literasi adalah hak asasi manusia mendasar dan landasan pembelajaran sepanjang hayat. Untuk memberdayakan masyarakat dan meningkatkan standar hidup keluarga dan komunitas, literasi sangat penting.

Kemampuan untuk membaca, menulis, berkomunikasi, dan memahami informasi untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dikenal sebagai literasi (Oktariani & Ekadiansyah, 2020). Berpikir kritis dengan menggunakan sumber informasi tekstual, visual, dan digital adalah aspek lain dari literasi.

Sebagai hasil dari penelitian yang dilakukan oleh (Ichsan, 2018), Sejak awal perkembangannya, gerakan literasi telah menghadapi beberapa kendala yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.

(Malawi et al., 2017) dikatakan bahwa tingkat melek huruf di Indonesia masih rendah. Menurut laporan PISA, Indonesia berada di peringkat ke-57 dari 65 negara dalam hal kompetensi membaca. Dalam hal perkembangan melek huruf kontemporer, Indonesia belum mencapai tingkat pertumbuhan melek huruf yang diharapkan. Sumber daya utama siswa untuk meningkatkan melek huruf mereka adalah sekolah. Selain itu, sekolah memainkan peran penting dalam membantu siswa berhasil di tingkat selanjutnya.

Gerakan Literasi Sekolah adalah inisiatif sosial yang didukung oleh sejumlah alasan, menurut (Ahmadi et al., 2018). Selain mengubah kurikulum yang ada, sekolah-sekolah di Indonesia kini sedang berupaya mewujudkan gerakan literasi sekolah. Sejumlah elemen mendukung gerakan literasi sekolah, yang merupakan upaya kolaboratif. Mengajarkan siswa membaca adalah salah satu caranya.

Kemampuan untuk membaca, menulis, memahami, dan menerapkan pengetahuan dalam berbagai situasi dikenal sebagai literasi. Memahami, menafsirkan, dan menganalisis informasi dari teks atau media lain merupakan bagian dari hal ini. Literasi dasar, yang mencakup membaca, menulis, matematika, sains, literasi digital, literasi keuangan, dan literasi budaya dan kewarganegaraan, diwajibkan bagi siswa di Indonesia (Hayun & Haryati, 2020).

Untuk kehidupan sehari-hari, pendidikan, pekerjaan, dan keterlibatan aktif dalam masyarakat, kemampuan membaca dan menulis merupakan kemampuan

yang sangat penting. Kemampuan ini memfasilitasi akses pengetahuan, partisipasi dalam komunitas dan budaya, serta pengambilan keputusan yang tepat. Selain itu, kemampuan membaca dan menulis memberikan dasar untuk mempelajari informasi dan kemampuan baru dalam berbagai bidang kehidupan. Keterampilan membaca dan menulis termasuk yang paling penting untuk bersaing di abad ke-21 (Hidayah, 2019).

2.1.4. Cerita rakyat

Dongeng adalah cerita yang ditemukan di berbagai tempat. Setiap daerah memiliki dongeng khasnya sendiri, yang bahkan dapat berfungsi sebagai simbol identitas daerah tersebut. Dongeng mengajarkan kita pelajaran hidup yang penting serta adat istiadat dan budaya dari leluhur kita. Masyarakat masih mempercayai dan melestarikan dongeng-dongeng ini, yang diturunkan secara lisan atau tertulis dari generasi ke generasi.

Kehidupan sosial dan budaya suatu daerah tercermin dalam dongeng, yang juga menunjukkan cara berpikir unik penduduk setempat. Penggambaran kehidupan sosial dalam sastra ini secara efektif disampaikan melalui lokasi dan karakterisasi peristiwa dalam cerita. Sangat penting untuk diingat bahwa keunikan budaya dan keragaman geografis suatu daerah berdampak pada kerangka kerja (pola pikir) dan sudut pandang yang digunakan dalam penyajian cerita, terutama dalam hal bagaimana interaksi karakter dikembangkan dan ditampilkan.

Menurut (Maryatin, 2018) Dongeng adalah cerita yang muncul dalam budaya dan dikategorikan sebagai narasi fiktif yang, tergantung dari mana asalnya, memiliki ciri-ciri tertentu.

Menurut (Maryanti & Mukhidin, 2017) Dongeng adalah cerita yang telah ada sejak zaman kuno, berevolusi, dan mendapatkan popularitas di kalangan masyarakat.

Dongeng penting karena mengajarkan pelajaran moral yang berharga yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Di kelas sekolah dasar, dongeng juga dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Dongeng dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran yang efektif untuk membangun kualitas karakter pada anak-anak usia sekolah dasar. Keagamaan, kerja sama, rasa hormat, penghargaan, dan harmoni dalam hidup semuanya termasuk dalam pendidikan karakter terpadu. Nilai-nilai agama, etika, dan budaya dapat ditemukan dalam dongeng. Perilaku, mentalitas, dan perkembangan kepribadian siswa sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh komponen nilai-nilai ini.

Menurut (Gusnetti et al., 2015), Dongeng dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai moral kepada masyarakat karena mengandung konsep moral yang kuat dan kearifan lokal. Budaya daerah merupakan komponen penting dari warisan budaya negara karena membantu membentuk budaya nasional. Ini adalah masalah yang tidak dapat diabaikan; jika tidak diselesaikan, adat istiadat setempat akan hilang.

Namun, menurut Gusnetti dan Syofiani (2018) Dongeng dalam sastra memiliki unsur-unsur kuat yang mendukung cerita utama. Dongeng juga memiliki unsur internal dan ekstrinsik. Tema, tokoh, cerita, dan latar adalah contoh dari aspek intrinsik.



Gambar 2.1 Contoh Komik Edukatif

Dongeng "Putri Hijau" menjadi subjek penelitian ini karena menawarkan pelajaran moral, nilai-nilai budaya, dan pengetahuan lokal yang perlu diajarkan kepada anak-anak. Penjelasan tentang cakupan cerita, gambaran umum tentang lokasi dan tokoh Putri Hijau, serta ringkasan alur cerita dan pesannya semuanya termasuk dalam materi pembelajaran. Nilai-nilai moral dan budaya yang dapat diperoleh siswa juga disoroti melalui pembelajaran. Untuk mengevaluasi pencapaian kompetensi siswa secara lebih menyeluruh, arahan pelaksanaan proyek yang berkaitan dengan dongeng dan instrumen tes pemahaman disertakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berikut merupakan materi yang akan disampaikan di dalam kelas:

A. IDENTITAS

Penyusun	Dizka Tri Ananda
Sekolah	
Tahun Pelajaran	2025-2026
Semester	1 (satu)
Kelas/Fase	III/B
Elemen Topik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian cerita rakyat 2. Menyimak cerita, mengenali tokoh & latar 3. Membaca teks cerita 4. menjelaskan pesan moral
Alokasi Waktu	2x35 menit
Pertemuan Ke	1 (satu)
Dimensi Profil Lulusan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia 2. Bernalar Kritis 3. Kreatif 4. Gotong Royong (Kolaboratif)

Profil Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik telah mampu memahami cerita sederhana dengan alur jelas, mengenali tokoh dan watak, serta menjelaskan kembali isi cerita menggunakan bahasa mereka sendiri. 2. Sebagian besar peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok kecil, berdiskusi sederhana, dan mengungkapkan pendapat dengan bimbingan. 3. Peserta didik berada pada tahap berkembang dalam kemampuan motorik halus. Penggunaan media <i>pop-up book</i> sangat sesuai karena dapat melibatkan aktivitas membuka lipatan, melihat gambar timbul, dan menelusuri ilustrasi sehingga membantu koordinasi motorik sekaligus memperkuat fokus.
Sarana dan Prasarana	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Pop-Up Book berisi materi bangun datar 2. Buku tulis dan pensil. 3. Kertas warna, lem dan gunting 4. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). 5. Proyektor (jika tersedia)

B. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu memahami teks cerita rakyat yang dibacakan atau ditayangkan melalui media visual sederhana, serta dapat menceritakan kembali isi cerita dengan bahasanya sendiri.
Lintas Disiplin Ilmu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahasa Indonesia : Siswa membaca teks cerita rakyat 2. Seni Budaya : Menggambar hasil karya berbentuk bangun datar menggunakan teknik pewarnaan. 3. Pendidikan Pancasila : Menumbuhkan sikap kerjasama dan menghargai pendapat teman.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi tokoh, latar, dan alur dari cerita rakyat “Putri Hijau”. 2. Menjelaskan pesan moral dari cerita dengan bahasanya sendiri.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Menyampaikan kembali isi cerita secara lisan menggunakan kalimat sederhana. 4. Melakukan kerja sama dalam kelompok untuk membuat mini pop-up cerita. 5. Menunjukkan kreativitas dalam menyusun visualisasi adegan cerita melalui Pop-Up Book.
Topik Pembelajaran	Mengenal Cerita Rakyat “Putri Hijau:
Praktik Pedagogis	Model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dengan pendekatan Deep Learning melalui pengalaman bermakna, kontekstual, dan menyenangkan
Kemitraan Pembelajaran	Kolaborasi dengan orang tua (mendampingi anak untuk membaca kembali cerita rakyat “putri Hijau” di rumah)
Pemanfaatan Digital	Guru menampilkan video materi cerita rakyat menggunakan proyektor
Lingkungan Pembelajaran	Budaya belajar : Aman, nyaman, menghargai, dan saling membantu Ruang belajar : kelas yang tertata dengan contoh judul cerita rakyat yang berbeda

C. PENGALAMAN BELAJAR

Awal	<p>Kegiatan Awal (10 Menit) Prinsip Joyful & Mindful</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan Pop-Up Book “Putri Hijau”, membuka halaman pertama yang memperlihatkan bentuk istana timbul. 2. Guru bertanya: “Siapa yang pernah mendengar cerita Putri Hijau?” “Menurut kalian, cerita ini tentang apa ya?” 3. Guru menjelaskan bahwa hari ini siswa akan belajar memahami cerita rakyat melalui pop-up book yang gambarnya muncul ketika dibuka. <p>Guru menyampaikan tujuan dengan bahasa sederhana:</p>
------	--

	<ul style="list-style-type: none"> • “Anak-anak dapat mengenal tokoh, tempat, dan jalan cerita.” • “Anak-anak bisa bekerja sama dan membuat mini pop-up cerita.”
Kegiatan Inti	<p>Critical Thinking (Berpikir Kritis)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka Pop-Up Book halaman demi halaman sambil membacakan atau menjelaskan kisah “Putri Hijau”. 2. Siswa mengamati bagian yang muncul dari pop-up (istana, Putri Hijau, naga, pasukan). 3. Guru mengajukan pertanyaan analitis: <ul style="list-style-type: none"> • “Siapa tokoh utama dalam cerita ini?” • “Mengapa Putri Hijau berubah menjadi naga?” • “Apa pesan moral yang bisa kita ambil dari cerita ini?” 4. Siswa menjawab secara bergiliran atau berkelompok. <p>Collaboration (Kolaborasi) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Tugas kelompok:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi tokoh, latar, konflik, dan ending cerita. • Mengisi lembar kerja berisi tabel tokoh dan peran tokoh. • Berdiskusi mengenai pesan moral cerita. <p>Guru berkeliling memberi bimbingan dan memastikan semua anggota terlibat.</p> <p>Creativity (Kreativitas)</p> <p>Setiap kelompok membuat mini pop-up book sederhana adegan favorit dari cerita “Putri Hijau”.</p> <p>Langkahnya:</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan pola dasar pop-up. 2. Siswa menggambar tokoh dan latar. 3. Menempelkan gambar sehingga dapat berdiri (pop-up). 4. Menuliskan judul adegan dan pesan moral. <p>Contoh adegan yang dapat dipilih:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Putri Hijau di istana. • Penolakan lamaran raja. • Perjalanan Putri Hijau ke laut. • Putri berubah menjadi naga. <p>Communication</p> <p>Setiap kelompok menampilkan pop-up buatan mereka.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mereka menjelaskan adegan, tokoh yang muncul, dan pesan moralnya. • Kelompok lain memberikan tanggapan: <i>“Saya suka adegan ini karena...”</i> <i>“Menurut saya pesan moralnya adalah...”</i> • Guru memberi penguatan dan koreksi bila diperlukan.
Penutup	<p>Guru mengajukan pertanyaan reflektif:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>“Bagian mana dari cerita Putri Hijau yang paling kamu ingat?”</i> 2. <i>“Tokoh mana yang menurutmu paling berani?”</i> 3. <i>“Apa pelajaran yang kamu dapatkan dari cerita ini?”</i> <p>Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan:</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Cerita Putri Hijau mengajarkan keberanian, kesetiaan, dan cinta tanah air. 5. Pop-up book membantu siswa memahami cerita dengan lebih nyata dan menarik. 6. Penilaian sikap → kerja sama, kreativitas, keaktifan. 7. Penilaian pengetahuan → LKPD tokoh, alur, pesan moral. 8. Penilaian keterampilan → mini pop-up book yang dibuat siswa. 9. Berdoa 10. Guru menutup pembelajaran dengan salam.
--	--

D. ASESMEN

Asesmen sebagai pembelajaran	Siswa melakukan penelitian sederhana, mencari tahu pesan moral dari cerita rakyat “putri hijau”
Asesmen untuk pembelajaran	Guru memberi umpan balik selama proses belajar (mengamati keaktifan dan ketepatan jawaban siswa)
Asesmen hasil pembelajaran	Mengerjakan LKPD

2.2. Kerangka Konseptual

Pada intinya, pendidikan adalah sebuah proses yang bertujuan untuk membantu siswa mencapai potensi penuh mereka, membangun karakter yang kuat, dan mampu berpikir kritis dan kreatif. Kegiatan pembelajaran di tingkat sekolah dasar menekankan pada penguasaan isi dan pengembangan keterampilan literasi, yang berfungsi sebagai dasar untuk pemahaman informasi dan komunikasi yang sukses. Akibatnya, membaca adalah keterampilan penting yang harus diajarkan sejak usia dini, terutama di sekolah dasar.

Membaca dan menulis hanyalah dua aspek dari kemampuan literasi; pemahaman, interpretasi, dan penerapan data dari berbagai sumber juga termasuk

di dalamnya. Siswa dengan kemampuan literasi yang kuat mampu berpikir kritis dan menghubungkan pengetahuan dengan situasi dunia nyata. Namun pada kenyataannya, tingkat literasi sekolah dasar masih agak rendah, terutama untuk siswa di kelas bawah yang baru mulai menguasai dasar-dasar membaca dan memahami teks sederhana.

Penggunaan materi pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik biasanya berkontribusi pada rendahnya tingkat kemampuan membaca siswa. Tanpa memanfaatkan alat bantu visual yang sesuai dengan perkembangan anak, guru seringkali mengandalkan teknik tradisional seperti membaca buku atau memberikan ceramah. Akibatnya, siswa mudah bosan, kehilangan antusiasme, dan akhirnya berhenti membaca dan menulis.

Metode pengajaran inovatif yang menggunakan media menarik yang membuat materi pelajaran mudah dipahami oleh siswa diperlukan untuk mengatasi masalah ini. Komik pendidikan, media pembelajaran berupa cerita bergambar dengan unsur pendidikan dan disesuaikan dengan kekhasan anak-anak sekolah dasar, adalah salah satu media yang memiliki banyak ruang untuk berkembang.

Untuk memberikan pelajaran instruksional, komik pendidikan menggunakan teks dan grafik visual. Anak-anak menganggap komik sangat menarik karena strukturnya yang lugas, hidup, dan menghibur. Siswa merasa lebih mudah memahami informasi dan pesan yang mereka baca ketika visual dan narasi digabungkan. Akibatnya, komik memiliki potensi besar untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam literasi dan membaca.

Selain menyenangkan secara estetika, komik instruksional membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Siswa diajarkan untuk memahami

pelajaran moral, konteks, dan signifikansi cerita melalui dialog antar karakter. Mereka dapat mengevaluasi data, membuat kesimpulan, dan mengasah kemampuan berpikir reflektif mereka dengan latihan ini. Dengan kata lain, komik berfungsi sebagai sumber hiburan dan alat pengajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Pengembangan media komik edukatif dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ini dipilih karena menawarkan prosedur metadis yang membantu peneliti dalam menciptakan produk yang memenuhi tuntutan siswa dan tujuan pembelajaran yang dimaksud. Media yang dikembangkan harus memiliki konten, presentasi, dan efektivitas yang sangat baik di seluruh fase ini.

Oleh karena itu, kerangka konseptual studi ini memvalidasi bahwa penciptaan materi pembelajaran yang kreatif dan kontekstual dapat mengarah pada peningkatan literasi siswa. Sejalan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21, yang menyoroti pentingnya literasi sebagai landasan untuk menghasilkan generasi yang terdidik, kritis, dan berkarakter, komik pendidikan menawarkan pendekatan kreatif yang menjembatani proses pembelajaran agar menjadi lebih relevan.



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Pendekatan ADDIE digunakan dalam penelitian ini untuk membuat materi pendidikan. Pendekatan ini hanya menggunakan fase analisis, desain, dan pengembangan. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah fase-fase desain tersebut.

Menurut (Rosmiati, 2019) Pendekatan ADDIE memiliki lima tahapan yang saling terkait dan terorganisir. Ini menunjukkan bahwa ketika menerapkan strategi ini, langkah-langkah dari fase pertama hingga kelima harus ditempatkan secara berurutan, bukan secara acak. Kelima langkah ini mudah dipahami, berbeda dengan teknik desain lainnya. Kesederhanaan dan struktur metode desain ini membuatnya mudah dipahami dan digunakan.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menciptakan media komik instruksional yang telah terbukti layak. Fase Penelitian, yang berfokus pada pengumpulan data dan informasi yang relevan, adalah tempat proses ini dimulai. Menganalisis tuntutan lapangan sebagai dasar yang kuat untuk pembuatan produk adalah tujuan khusus fase ini. Setelah itu, Fase Pengembangan berkonsentrasi pada pembuatan versi final media komik instruksional.

Karena produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran dan bukan perangkat lunak, penulis memutuskan untuk menggunakan pendekatan ADDIE. Struktur model yang jelas dan metodis serta penekanan pada proses yang berfokus pada kebutuhan dan efektivitas dalam lingkungan pembelajaran menjadikannya ideal untuk pembuatan produk, seperti media pembelajaran. Lima langkah yang

saling terkait dan berulang dari pendekatan ADDIE meliputi analisis kebutuhan, desain media yang sesuai, pengembangan dan pembuatan media pembelajaran, penerapan media di kelas, dan penilaian untuk perbaikan di masa mendatang.

Diharapkan bahwa materi pembelajaran yang dihasilkan melalui prosedur ini akan benar-benar mendukung tujuan pembelajaran dan disukai oleh pengajar maupun siswa. ADDIE lebih mudah beradaptasi dan relevan untuk digunakan di lingkungan pendidikan, menghasilkan media pembelajaran yang efisien yang memenuhi tujuan pembelajaran, karena lebih berfokus pada pembuatan produk berbasis pembelajaran daripada perangkat lunak.



Gambar 3.1 Tahapan ADDIE

1. Analisis (*Analyze*)

Di kelas III SDN 064975 Medan Denai, tahap analisis bertujuan untuk menentukan kebutuhan dan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran literasi. Kegiatan-kegiatan berikut dilakukan: (a) analisis kompetensi dasar dan hasil belajar terkait literasi; (b) analisis karakteristik siswa, seperti membaca, menulis, dan minat membaca bergambar; (c) analisis bahan ajar yang sesuai dengan konteks dan perkembangan siswa; dan (d) analisis kesesuaian kurikulum sehingga media yang dibuat selaras dengan standar pendidikan yang relevan. Temuan analisis tersebut menjadi dasar untuk menciptakan buku komik pembelajaran yang memenuhi kebutuhan anak dan tujuan pembelajaran literasi sekolah dasar.

2. Perancangan (*Design*)

Berdasarkan temuan investigasi, tahap desain berkonsentrasi pada pembuatan ide media komedi pembelajaran. (a) mengidentifikasi tujuan pembelajaran, yaitu siswa kelas III SDN 064975 Medan Denai; (b) mengidentifikasi kompetensi literasi yang perlu ditingkatkan, seperti kemampuan memahami dan menafsirkan isi teks; (c) menciptakan strategi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berbasis visual; dan (d) membuat formulir penilaian untuk mengukur peningkatan keterampilan literasi setelah penggunaan media. Agar menarik dan mudah dipahami oleh siswa, alur cerita, desain karakter, dialog, dan tata letak komik juga dibuat pada tahap ini.

3. Pengembangan (*Development*)

Proses mengubah desain menjadi produk media komik instruksional dikenal sebagai tahap pengembangan. Setelah itu, desain diubah menjadi prototipe komik yang dapat diuji. Baik dalam komik cetak maupun digital, setiap elemen dinilai,

termasuk penggunaan bahasa, desain grafis, pemilihan tema, dan keselarasan kurikulum. Pakar materi pelajaran, spesialis media, dan ahli bahasa kemudian memverifikasi hasil awal untuk memastikan presentasi, konten, dan pesan instruksional sesuai dengan tujuan pembelajaran literasi yang telah ditentukan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Di kelas III SDN 064975 Medan Denai, fase implementasi diselesaikan dengan memasukkan media komik pembelajaran ke dalam kegiatan pembelajaran literasi. Guru menggunakan buku komik sebagai sumber pengajaran tambahan untuk membantu siswa membaca dan memahami teks. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi seberapa baik media tersebut meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam literasi, termasuk aspek daya tarik, partisipasi aktif, dan pemahaman materi bacaan. Observasi pembelajaran, wawancara guru, dan pengumpulan umpan balik siswa tentang penggunaan media komik pembelajaran juga dilakukan selama implementasi.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk memastikan seberapa besar komik edukatif meningkatkan kemampuan membaca siswa. Evaluasi berfokus pada kegunaan, daya tarik, dan kemudahan penggunaan media tersebut. Penilaian literasi, survei respons siswa, dan observasi kegiatan pendidikan termasuk di antara alat yang digunakan. Untuk mendukung pembelajaran literasi di sekolah dasar secara optimal, media tersebut direvisi dan ditingkatkan berdasarkan data evaluasi.

3.2. Tahapan penelitian

3.2.1. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 064975 Medan Denai, yang terletak di Jl. Denai, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Tujuan utama penelitian ini, yang dilakukan di kelas III pada semester genap tahun ajaran 2025, adalah untuk mengevaluasi penggunaan media komik pembelajaran untuk meningkatkan tingkat membaca siswa.

3.2.2. Sumber data penelitian

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Guru dan siswa kelas tiga di SDN 064975 Medan Denai memberikan data primer melalui wawancara dengan guru kelas dan observasi proses pembelajaran literasi. Informasi ini digunakan untuk menentukan kebutuhan akan materi pendidikan yang menarik dan tantangan yang dihadapi siswa saat membaca teks.
2. Materi pendukung seperti kurikulum, buku teks, tujuan pembelajaran siswa, dan literatur yang relevan memberikan data sekunder. Pemahaman peneliti tentang konteks pembelajaran diperkuat oleh data ini, yang juga membantu menciptakan media komedi pembelajaran yang memenuhi tuntutan siswa.

3.2.3. Instrumen penelitian

Alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data sesuai dengan tujuan mereka dikenal sebagai instrumen penelitian. Beberapa alat dibuat untuk studi tentang pembuatan media komik instruksional ini untuk mengumpulkan informasi yang menunjukkan kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk secara keseluruhan. Lembar validasi ahli, survei tanggapan guru dan siswa, dan pengujian

kemampuan membaca siswa baik sebelum maupun sesudah penggunaan media termasuk di antara alat yang digunakan.

Setiap alat dibuat menggunakan indikasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Penelitian teoretis, evaluasi kurikulum, dan diskusi dengan instruktur pengawas dan spesialis di bidang literasi dan media pembelajaran digunakan untuk melaksanakan pengembangan. Tujuan dari strategi ini adalah untuk menjamin bahwa setiap instrumen mengukur fitur yang diteliti secara akurat dan konsisten.

Kumpulan instrumen yang digunakan secara metodis untuk mengumpulkan data disebut instrumen penelitian. Kuesioner digunakan sebagai instrumen untuk penelitian ini. Untuk mengevaluasi validitas media yang dibuat, kuesioner diberikan kepada sejumlah profesional, termasuk ahli bahasa, spesialis desain media, ahli materi, instruktur, dan mahasiswa.

Para peneliti mampu mendapatkan informasi yang diperlukan untuk mengevaluasi kelayakan dan kualitas media pembelajaran diorama dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada berbagai responden. Diharapkan bahwa umpan balik dari berbagai sudut pandang ini akan memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas dan legitimasi media dalam proses pendidikan.

1. Instrumen Validasi Ahli Materi

Para ahli di bidangnya menggunakan alat validasi untuk mengevaluasi kesesuaian dan kebenaran informasi yang ditampilkan dalam media diorama. Alat ini memastikan bahwa semua materi media pembelajaran dapat diterima sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, relevan dengan tujuan pembelajaran, dan sesuai

dengan standar kurikulum. Berikut adalah gambaran umum elemen-elemen yang telah dikonfirmasi oleh para ahli di bidangnya:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Aspek	Butir Penilaian
1.	Isi Materi	Sejauh mana materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.	1,2,3
		Kelengkapan konsep serta kesesuaian keseluruhankonten dengan tujuan pembelajaran.	4,5
		Kualitas penyampaian materi, mencakup kejelasan, keteraturan, dan relevansinya bagi siswa	6,7
2.	Pembelajaran	Atmosfer pembelajaran, yaitu kondisi kelas yang mendukung proses belajar.	8,9
		Pengaruh penggunaan media diorama dalam proses pembelajaran. Yang mencakup efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.	10
Jumlah			10

2. Instrumen Validasi Ahli Desain Media

Kelayakan dan efektivitas desain yang digunakan dalam media interaktif berbasis diorama dievaluasi oleh spesialis desain media menggunakan alat validasi. Para ahli menilai apakah desain tersebut berhasil, melibatkan siswa, dan benar-benar membantu pencapaian tujuan pembelajaran menggunakan alat-alat ini. Berdasarkan evaluasi dari spesialis desain media, berikut adalah gambaran umum alat validasi tersebut.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Desain Media

No.	Indikator	Aspek	Butir Penilaian
1.	Media	Keselarasan media indikator ini menilai sejauh mana media yang digunakan selaras dengan tujuan pembelajaran	1,2
		Kemudahan penggunaan aspek ini mengukur tingkat kemudahan peserta didik dalam mengoperasikan media.	4,5
		Kelengkapan dari media	6,7
2.	Kualitas dan tampilan media	Tampilan visual media	8,9
		Jenis media	10
Jumlah			10

3. Instrumen Guru

Selama uji coba produk untuk meningkatkan kegunaan media interaktif berbasis diorama bagi anak-anak kelas tiga sekolah dasar, kuesioner tanggapan guru digunakan sebagai alat penilaian. Alat ini dibuat untuk menilai seberapa baik guru dan siswa dapat menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, alat ini membantu dalam menilai beberapa faktor pragmatis yang memengaruhi efektivitas media pembelajaran. Alat validasi untuk mengevaluasi jawaban instruktur adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Validasi Respon Guru

No	Indikator	Aspek	Butir Penilaian
1	Media	Penataan visual pada media diorama	1,2,3
		Pemanfaatan diorama sebagai media pembelajaran	4,5
2	Materi	Cara penyampaian materi	6,7
3	Manfaat	Tingkat kemudahan saat mengikuti proses belajar	8,9
		Minat terhadap penggunaan media diorama	10
		Meningkatnya motivasi dalam belajar	12,13
Jumlah			13

4. Instrumen Siswa

Selama fase pengujian produk, kegunaan media interaktif berbasis diorama dalam pembelajaran kelas III sekolah dasar dinilai menggunakan alat validasi respons siswa. Alat ini dibuat untuk mengevaluasi pengalaman siswa dalam menggunakan media diorama, termasuk seberapa mudah penggunaannya dan seberapa besar media tersebut membantu pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Gambaran umum alat yang digunakan untuk mengevaluasi tanggapan siswa diberikan di bawah ini.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Siswa

No	Indikator	Aspek	Butir Penilaian
1	Media	Penataan elemen visual dalam media diorama	1,2,3
		Pemanfaatan diorama sebagai sarana pembelajaran	4,5
2	Materi	Strategi penyampaian konten pembelajaran	6,7
3	Pembelajaran	Lingkungan dan dinamika proses belajar mengajar	8,9
		Respons peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran	10,11,12,13,15
Jumlah			15

3.2.4. Analisis Data Penelitian

Metode pengumpulan data adalah strategi atau pendekatan yang mungkin digunakan oleh para peneliti (Maesaroh et al., 2025).

Atau dalam versi lain (Hadi et al.): Karena pengumpulan data adalah tujuan utama penelitian, pengumpulan data merupakan tahap paling strategis dalam proses tersebut.

Karena memungkinkan peneliti untuk memahami data yang mereka kumpulkan guna menjawab tujuan penelitian, proses analisis data sangat penting

bagi penelitian. Menurut Sugiyono (2019), analisis data adalah tindakan menemukan dan menyusun data secara metodis sehingga dapat dipahami dan kesimpulan dapat dibentuk darinya. Penelitian ini menilai kelayakan, kegunaan, dan efektivitas SDN 064975 dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas tiga menggunakan media komik instruksional.

Proses pengumpulan data mampu menghasilkan informasi yang tepat dan komprehensif tentang fenomena yang diteliti karena metodologi yang terorganisir dengan baik.

1. Analisis Hasil Lembar Angket Validasi Desain dan Materi

Berdasarkan informasi yang dikumpulkan dari kuesioner validasi, desain dan bahasa studi dianalisis. Materi pengajaran berbasis kewirausahaan yang dihasilkan dievaluasi kelayakannya menggunakan kuesioner tersebut. Evaluasi ini menggunakan skala Likert, yang sering digunakan dalam studi sosial dan pendidikan untuk mengukur opini dan tingkat penerimaan suatu produk.

Tanggapan yang dikumpulkan dapat dianalisis menggunakan skala Likert untuk memastikan sejauh mana media pembelajaran memenuhi persyaratan kelayakan desain dan linguistik. Gambaran umum tentang apakah media tersebut memenuhi tuntutan pengguna, terutama instruktur dan siswa, juga diberikan oleh studi ini. Hasil dari prosedur ini kemudian akan digunakan sebagai dasar untuk peningkatan sehingga materi pendidikan dapat dibuat lebih efektif.

Salah satu alat yang paling sering digunakan dalam penelitian untuk mengetahui seberapa besar orang atau kelompok setuju atau tidak setuju dengan pernyataan atau fenomena tertentu adalah skala Likert. Skala ini memudahkan peneliti untuk mengevaluasi dan menganalisis sikap, ide, atau pandangan responden

terhadap topik yang diteliti dengan mengelompokkan pilihan respons berdasarkan tingkat persetujuan. Berikut adalah bobot penilaian skala Likert:

Tabel 3.5 Tabel Skala Likert

No.	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Baik
2	Skor 3	Baik
3	Skor 2	Kurang Baik
4	Skor 1	Tidak Baik

Analisis data dari angket dilakukan melalui perhitungan rata-rata dan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Prestase yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Selanjutnya, untuk mempermudah perhitungan, maka dapat dilihat dibawah ini bertujuan untuk kualifikasi yang akan ditampilkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.6 Persentase Kevalidan

Persentase	Interpretasi
90-100%	Sangat Valid
75-89%	Valid
50-74%	Kurang Valid
0-49%	Tidak Valid

Kriteria kelayakan, yaitu 90–100% (sangat valid), 75–89% (valid), 50–74% (kurang valid), dan 0–49% (tidak valid), kemudian digunakan untuk mengevaluasi

hasil perhitungan ini. Para peneliti dapat lebih memahami seberapa baik media komik edukatif memenuhi persyaratan yang diinginkan berkat kategorisasi ini.

2. Analisis Hasil Lembar Kerja Angket Penilaian Guru dan Siswa

Data dari survei yang diisi oleh guru dan siswa tentang bagaimana mereka mengevaluasi materi pembelajaran berbasis diorama selama fase pengujian skala kecil dianalisis. Alat ini digunakan untuk mengumpulkan pendapat tentang kualitas, kelayakan, dan efektivitas media yang dibuat.

Sejauh mana media pembelajaran memenuhi kebutuhan pembelajaran, mudah dipahami, dan relevan dengan konten yang ditawarkan kemudian dipastikan dengan menganalisis tanggapan kuesioner. Kesesuaian konten dengan kurikulum, kegunaannya di kelas, dan kapasitas media untuk mendukung tujuan pembelajaran adalah topik utama evaluasi guru.

Namun, tingkat daya tarik media, kemudahan pemahaman, dan kemampuannya untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar diukur oleh para siswa sendiri. Studi gabungan dari kedua kelompok ini memberikan para peneliti gambaran menyeluruh untuk mengevaluasi kualitas media dan melakukan perubahan yang diperlukan sebelum menerapkannya secara lebih luas.

3.7 Tabel Kategori Skala Likert

No.	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Praktis
2	Skor 3	Praktis
3	Skor 2	Kurang Praktis
4	Skor 1	Tidak Praktis

Pengolahan data dari kuesioner yang menggunakan Skala Likert dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dapat dilihat dibawah ini dapat dipresentasikan dalam bentuk tabel seperti yang ditunjukkan berikut ini:

Tabel 3.8 Presentase Kepraktisan

Persentase	Interpretasi
90-100%	Sangat Praktis
75-89%	Praktis
50-74%	Kurang Praktis
0-49%	Tidak Parktis

Produk dinyatakan memenuhi kriteria jika persentase kepraktisannya mencapai 75-100%.

3.3. Rancangan Produk

Langkah kunci dalam menciptakan media komik instruksional adalah fase desain produk. Pada tahap ini, para peneliti menciptakan ide dasar untuk media yang akan dibuat, termasuk menentukan subjek, tujuan pembelajaran, dan keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa kelas tiga sekolah dasar. Komik dimaksudkan untuk berfungsi sebagai alat visual yang menyampaikan konten pendidikan dengan cara yang menarik dan sederhana.

Memilih subjek yang akan dibahas adalah langkah pertama dalam desain komik. Kontennya, terutama di bidang membaca dasar, selaras dengan kurikulum kelas tiga sekolah dasar. Diharapkan bahwa pemilihan subjek yang relevan akan

membantu anak-anak dalam memahami konten bacaan dan menumbuhkan kemampuan membaca dan menulis yang menyenangkan.

Anak-anak harus terbiasa dengan karakter komik sehingga mereka dapat mengenalinya dan memahami kontennya. Bahasa yang digunakan mudah dipahami, komunikatif, dan sesuai untuk perkembangan bahasa siswa sekolah dasar.

Alur cerita komik ini disusun secara metodis dari awal hingga akhir dan mewakili nilai-nilai seperti tanggung jawab, kerja tim, dan kejujuran. Narasi ini mendukung pengembangan profil Pancasila siswa dengan memberikan kesenangan sekaligus pengajaran karakter.

Warna-warna cerah dan grafik yang proporsional menambah daya tarik gaya visual komik ini. Gambar dan warna dipilih dengan cermat untuk mengakomodasi usia dan preferensi siswa sekolah dasar. Komik ini mudah digunakan di rumah atau di kelas karena diproduksi dalam format cetak.

Pembuatan naskah dan storyboard dilakukan selanjutnya. Alur cerita, narasi, dan penempatan gambar dalam setiap panel semuanya diuraikan dalam storyboard. Proses pembuatan komik menjadi lebih terkonsentrasi dan efektif ketika storyboard digunakan.

Proses menggambar dan tata letak halaman dimulai setelah penulisan dan storyboard selesai. Setiap adegan digambar oleh ilustrator sesuai dengan naskah, memastikan bahwa gambar-gambar tersebut secara kontekstual mendukung materi. Semua teks dan grafik digabungkan untuk membuat naskah akhir. Peneliti memastikan bahwa setiap elemen—tekstual dan visual—memenuhi standar koherensi, kejelasan, dan kesesuaian untuk tujuan pembelajaran.

Komposisi layout mengedepankan modularitas, di mana setiap elemen karakter dan properti pendukung seperti naga hijau dan kalung ajaib dirancang untuk memperkaya visual sekaligus memperkuat simbolisme magis dalam cerita. Ilustrasi karakter dengan gaya yang ramah dan ekspresif bertujuan untuk membangun kedekatan emosional dengan pembaca muda. Secara keseluruhan, desain ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat bantu ajar yang efektif dalam memperkenalkan warisan budaya melalui pengalaman visual dan taktil yang menyenangkan.



Gambar 3.3. rancangan produk

3.3.1. Pengujian internal

Sebelum media komik instruksional yang dibuat diuji pada anak-anak, pengujian internal dilakukan untuk memastikan media tersebut memenuhi persyaratan kelayakan. Fase ini sangat penting untuk menjamin efektivitas dan kualitas produk sebagai alat pembelajaran.

Langkah pertama adalah membuat alat pengujian kelayakan produk. Alat ini, yang mencakup elemen konten, bahasa, presentasi, dan kesesuaian dengan

tujuan pembelajaran, dibuat menggunakan standar dan indikator evaluasi yang telah ditetapkan sebelumnya. Alat ini dibuat dengan tujuan untuk membuat proses evaluasi produk lebih terukur dan objektif.

Setelah pengembangan instrumen tersebut, para profesional desain dan konten berpartisipasi dalam uji kelayakan. Daya tarik visual komik, termasuk pilihan warna, komposisi grafis, dan keterbacaan teks, dievaluasi oleh para profesional desain. Sementara itu, para spesialis mata pelajaran mengevaluasi kesesuaian kurikulum konten, keabsahan konseptual, dan ketepatan linguistik humornya.

1. Membuat alat untuk mengevaluasi kelayakan suatu produk menggunakan kriteria indikasi evaluasi yang telah ditetapkan. Ini merupakan tahap penting agar produk yang dibuat memenuhi persyaratan kualitas dan bermanfaat untuk pembelajaran.
2. Melakukan pengujian dengan spesialis material dan desain.
3. Melakukan perubahan pada produk setelah spesialis mencobanya.
4. Memberikan arahan dan saran produk yang telah diperbarui dari spesialis material dan desain.
5. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd., dosen penanggung jawab di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, melakukan pengujian material. Bapak Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd., dosen TIK dan kepala perpustakaan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, melakukan pengujian desain media.

3.3.2. Pengujian Eksternal

Pada tahap ini, pengujian eksternal dilakukan dengan memberikan materi pembelajaran kepada instruktur dan siswa sehingga mereka dapat melihat secara langsung bagaimana produk tersebut digunakan. Tujuan pengujian eksternal adalah untuk mendapatkan gambaran yang lebih akurat tentang efektivitas materi pembelajaran dalam proses pembelajaran sehari-hari dan untuk mengevaluasi kegunaannya dalam lingkungan dunia nyata.

Terdapat dua tahap dalam prosedur pengujian eksternal: uji lapangan dan uji coba terbatas kelompok kecil. Baik dalam skala kecil maupun dalam lingkungan pembelajaran yang lebih besar dan lebih organik, kedua tahap ini dimaksudkan untuk menilai efektivitas materi pembelajaran.

Hasil pengujian eksternal menawarkan wawasan penting tentang kelayakan umum materi pembelajaran dan berfungsi sebagai dasar untuk meningkatkan dan menyempurnakan produk sebelum implementasinya yang lebih luas.

3.4. Tahapan pengembangan

Desain yang tepat sangat penting dalam pembuatan materi pembelajaran untuk menjamin efektivitas dan kemampuannya dalam memfasilitasi kegiatan belajar. Untuk memanfaatkan materi secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran, seorang guru harus memiliki kemampuan untuk membuat materi pembelajaran. Guru yang terampil dalam membuat materi pembelajaran dapat menawarkan pengalaman belajar yang menarik, efektif, dan berorientasi pada tujuan. Siswa akan memahami isi materi dengan lebih baik dan lebih termotivasi untuk belajar jika desain pembelajarannya tepat (Nurafni et al., 2020).

3.4.1. Pembuatan produk

Dengan menggunakan paradigma ADDIE, proses penelitian dan pengembangan berpusat pada tahap penciptaan produk. Pada tahap ini, desain konseptual diubah menjadi produk praktis berupa media komik edukatif dengan tujuan meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas tiga sekolah dasar. Membuat skenario yang menyinggung keterampilan dasar literasi membaca adalah langkah pertama dalam proses pengembangan. Narasi komik disusun dengan alur cerita yang lugas, karakter yang mudah dipahami, dan pelajaran moral yang menumbuhkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, kerja tim, dan kejujuran. Siswa akan mudah memahaminya karena bahasanya bersifat percakapan dan lugas.

Langkah selanjutnya adalah membuat grafis dan gambar. Untuk memastikan alur cerita dan teks berjalan dengan lancar, setiap panel komik dibuat menggunakan storyboard yang sudah jadi. Untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana membaca yang nyaman, digunakan warna-warna cerah. Perangkat lunak seperti Canva atau Adobe Illustrator digunakan dalam proses pengembangan, menghasilkan salinan digital dan cetak komik. Edisi cetak digunakan untuk latihan membaca langsung di kelas, sedangkan komik digital berfungsi sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi.

Validasi ahli dilakukan dalam tiga domain setelah selesainya produk asli: media, bahasa, dan materi. Tujuan validasi adalah untuk mengevaluasi daya tarik visual konten, keterbacaan linguistik, dan kesesuaian kurikulum. Komik tersebut direvisi agar lebih sesuai untuk digunakan dalam proses pendidikan berdasarkan temuan evaluasi ahli. Sebelum digunakan dalam uji coba lapangan yang lebih besar,

produk tersebut dievaluasi dengan sampel kecil siswa untuk menilai pemahaman dan daya tariknya setelah penyesuaian.

3.4.2. Pengujian lapangan

Setelah media komik edukatif dianggap praktis berdasarkan hasil validasi dan uji coba terbatas, fase uji lapangan pun dilakukan. Tujuan uji lapangan adalah untuk mengevaluasi seberapa baik media tersebut membantu siswa kelas tiga di SDN 064975 meningkatkan kemampuan literasi mereka. Guru kelas bertindak sebagai fasilitator untuk kegiatan ini, yang dilakukan di lingkungan pembelajaran yang sebenarnya. Siswa mengikuti tes pendahuluan sebelum menggunakan media tersebut untuk menilai kosakata dasar, pemahaman bacaan, dan pengetahuan mereka tentang teks sederhana.

Setelah itu, selama beberapa sesi, siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran berbasis komik yang instruktif. Instruktur memimpin kelas dalam membaca, membahas alur cerita, dan menghubungkan pelajaran moral dalam komik dengan situasi dunia nyata. Para peneliti mengamati aktivitas, minat, dan semangat siswa dalam terlibat dalam tugas-tugas yang berkaitan dengan literasi sepanjang proses pembelajaran. Untuk menjamin hasil yang lebih objektif dan terukur, pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Siswa diberi tes akhir untuk mengukur kemampuan literasi mereka setelah menyelesaikan prosedur pembelajaran. Kegunaan komik dalam pembelajaran kemudian dipastikan dengan menganalisis hasil tes awal dan tes akhir. Untuk mendapatkan informasi kualitatif tentang kegunaan, daya tarik, dan kejelasan konten media, peneliti juga memberikan kuesioner kepada instruktur dan siswa.

Komik pembelajaran dianggap berhasil jika temuan analitik menunjukkan peningkatan yang signifikan dan reaksi yang positif. Produk tersebut kemudian dipersiapkan untuk penggunaan yang lebih luas dalam kegiatan pembelajaran literasi di sekolah dasar melalui penyesuaian akhir.

3.5. Jadwal penelitian

Tabel 3.9 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	■																							
2	Penyusunan Proposal		■	■																					
3	Bimbingan Proposal				■	■	■	■	■																
4	ACC Proposal									■															
5	Seminar Proposal										■														
6	Pelaksanaan penelitian											■	■	■	■	■	■								
7	Penyusunan Skripsi																		■	■					
8	Bimbingan Skripsi																			■					
9	Acc Sidang Skripsi																				■				
10	Sidang Skripsi																					■	■	■	

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Tujuan dari proyek penelitian dan pengembangan (R&D) ini adalah untuk menciptakan produk pembelajaran dan mengevaluasi kelayakan serta efektivitasnya. Dengan menggunakan cerita rakyat Putri Hijau sebagai bahan ajar, penelitian ini berfokus pada pembuatan media komik edukatif untuk meningkatkan literasi membaca anak kelas tiga di SDN 064975 Medan Denai. Pemilihan media komik didasarkan pada kemampuannya untuk menampilkan teks dan gambar secara kohesif, yang memfasilitasi pemahaman siswa terhadap isi cerita dengan cara yang menarik dan relevan.

Untuk memastikan bahwa tampilan, isi, dan integrasi komik dengan tujuan pembelajaran literasi sesuai, produk yang dihasilkan telah melalui tahap validasi oleh spesialis desain media dan materi. Media komik pembelajaran diuji dalam skala kecil dengan anak-anak kelas tiga di SDN 064975 Medan Denai setelah validator menilai media tersebut sesuai. Paradigma ADDIE, yang terdiri dari fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, disebut sebagai proses pengembangan. Namun, karena keterbatasan waktu, energi, dan pendanaan penelitian, studi ini dibatasi pada fase implementasi.

4.1.1 Analisis (*Analyze*)

Tujuan pengembangan media komik edukatif dalam penelitian ini adalah untuk menjawab tuntutan belajar siswa sekolah dasar, khususnya anak-anak kelas III di SDN 067945 Medan Denai. Tujuan produksi media ini adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dengan menyajikan konten cerita

rakyat Putri Hijau dalam format naratif dan visual. Untuk mengetahui karakteristik siswa, tantangan literasi yang mereka alami, dan kesesuaian bahan ajar yang digunakan di kelas III di SDN 064975 Medan Denai, dilakukan terlebih dahulu analisis kebutuhan.

4.1.1.1 Analisis Kebutuhan

Menyediakan media yang benar-benar dapat digunakan dan dimanfaatkan secara efisien oleh siswa adalah tujuan utama pengembangan media pembelajaran. Untuk menjamin bahwa media tersebut sesuai untuk lingkungan kelas yang sebenarnya, tahap analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang sangat penting. Tujuan dari analisis kebutuhan ini adalah untuk menilai efektivitas proses pembelajaran literasi di kelas III di SDN 064975 Medan Denai. Untuk mengidentifikasi masalah yang muncul selama proses pembelajaran, peneliti melakukan percakapan dengan guru. Temuan dari diskusi tersebut menunjukkan bahwa pengajaran literasi masih memiliki tantangan, terutama dalam hal mendorong minat dan pemahaman siswa terhadap sastra naratif.

Tingkat kebosanan yang tinggi selama pembelajaran disebabkan oleh antusiasme siswa yang relatif rendah dalam kegiatan membaca. Penggunaan media dan strategi pembelajaran yang lebih tradisional dan kurang beragam berdampak pada kondisi ini. Perhatian siswa belum dimaksimalkan oleh media yang digunakan, yang seringkali terbatas pada membaca kata-kata dan gambar statis. Akibatnya, siswa merasa kesulitan untuk memahami isi cerita, terutama ketika menyangkut cerita rakyat seperti Putri Hijau. Berdasarkan hasil tersebut, para pendidik dan peneliti sepakat bahwa untuk meningkatkan literasi membaca

anak kelas tiga di SDN 064975 Medan Denai, perlu dibuat bahan pembelajaran yang lebih kreatif, yaitu Media Komik Edukasi berdasarkan narasi Putri Hijau.

4.1.1.2 Analisis Karakteristik Siswa

Langkah pertama yang penting dalam menciptakan materi pendidikan adalah menganalisis karakteristik siswa. Peneliti menciptakan media komik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa berdasarkan analisis karakteristik siswa yang menyeluruh. Diharapkan media yang dibuat berdasarkan karakteristik siswa ini dapat membantu anak-anak kelas tiga di SDN 064975 Medan Denai mengembangkan kemampuan membaca mereka, terutama dalam memahami cerita rakyat Putri Hijau.

Siswa kelas tiga, yang biasanya berusia antara 8 dan 10 tahun, masih membutuhkan lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan, dan merangsang. Siswa seringkali lebih menyukai pembelajaran yang disampaikan melalui cerita dan latihan visual yang relevan dengan lingkungan mereka saat ini. Oleh karena itu, menggunakan komik pembelajaran berdasarkan narasi Putri Hijau merupakan pengganti yang tepat karena menggabungkan komponen visual, alur cerita, dan bahasa yang lugas yang dapat menarik perhatian anak-anak dan mendorong minat mereka dalam membaca.

Selain itu, kemampuan kognitif anak kelas tiga masih dalam tahap operasional konkret, yang membuat mereka lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara kontekstual dan grafis. Dengan gambar yang jelas menunjukkan karakter, alur cerita, dan kisah, komik edukatif dibuat untuk membantu siswa memahami inti cerita Putri Hijau secara lebih konkret. Hasilnya, komik tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga membantu

pemahaman bacaan siswa, memperluas kosakata mereka, dan secara bertahap meningkatkan kemampuan literasi mereka.

4.1.1.3 Analisis Materi


Pada tahap ini, peneliti melakukan studi dengan membandingkan sumber daya pendidikan yang telah digunakan di kelas dengan sumber daya yang akan dibuat sebagai media komik pendidikan berdasarkan cerita rakyat Putri Hijau. Untuk mencapai tujuan meningkatkan literasi siswa kelas tiga, proses pengembangan mencakup modifikasi konten dengan menambahkan atau mengurangi informasi. Agar informasi lebih mudah dipahami oleh siswa, perubahan difokuskan pada ketepatan isi dan kejelasan bahasa. Konten komik pendidikan yang dibuat sesuai dengan persyaratan pembelajaran SDN 064975 Medan Denai dan disusun berdasarkan kurikulum topik yang dibutuhkan.



4.1.2 Desain (*Design*)

4.1.2.1 Merancang Media Pembelajaran

Salah satu tahapan kunci dalam kerangka model ADDIE adalah tahap desain, di mana peneliti mulai membuat dan mengumpulkan materi pendidikan yang akan dibuat dan digunakan di kelas. Sebuah komik pendidikan berdasarkan cerita rakyat Putri Hijau dibuat untuk proyek ini dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas tiga sekolah dasar. Tujuan utama desain media ini adalah untuk membuat alur cerita, karakter, dan lokasi dongeng mudah dipahami oleh anak-anak dengan menggunakan bahasa dan gambar yang sederhana. Tujuan desain komik ini adalah untuk menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan kontekstual yang dapat membantu anak-anak menjadi pembaca yang lebih mahir.

Tabel 4.1 Gambar dan Keterangan Media Pembelajaran

Gambar	Keterangan
	<p>Pada bagian awal media komik edukatif ditampilkan judul “Legenda Putri Hijau” yang disertai ilustrasi tokoh Putri Hijau, istana kerajaan, serta latar alam berupa pegunungan dan hamparan rumput hijau. Visual ini berfungsi sebagai pengantar cerita sekaligus menarik perhatian peserta didik kelas III agar tertarik untuk membaca isi komik. Pemilihan warna cerah dan ilustrasi tokoh yang ramah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.</p>
	<p>Pada halaman isi, komik menyajikan alur cerita secara bertahap melalui perpaduan gambar dan balon percakapan. Pada bagian ini diperlihatkan latar kerajaan di Sumatera Utara sebagai tempat tinggal Putri Hijau, disertai</p>

 <p>Di Sumatera Utara, ada seorang putri cantik bernama Putri Hijau.</p> <p>Dia jatuh cinta dengan seorang pria yang telah ditaklukkan ayahnya, Raja.</p> <p>Raja ingin Putri Hijau menikah dengan pria lain yang lebih kaya dan berkuasa.</p>	<p>tokoh raja sebagai ayah Putri Hijau. Teks dalam balon percakapan menjelaskan bahwa Putri Hijau merupakan seorang putri cantik yang hidup di lingkungan kerajaan, sehingga membantu peserta didik memahami latar dan tokoh cerita secara jelas.</p>
 <p>Putri Hijau sangat sedih dan memutuskan untuk meninggalkan istana.</p> <p>Dia pergi ke hutan dan bertemu dengan seorang dukun yang memberinya sebuah kalung sial.</p> <p>Kalung itu bisa membuatnya berubah menjadi ular hijau.</p>	<p>Selanjutnya, komik menggambarkan konflik dalam cerita, yaitu kisah Putri Hijau yang jatuh cinta kepada seorang pria yang tidak mendapat persetujuan dari ayahnya. Ilustrasi tokoh dan ekspresi wajah diperkuat dengan kalimat sederhana dalam balon percakapan, sehingga memudahkan peserta didik memahami isi cerita dan alur permasalahan yang terjadi.</p>
	<p>Pada bagian berikutnya, alur cerita memperlihatkan perubahan Putri Hijau menjadi seekor ular hijau yang pergi ke istana ayahnya denga</p>



harapan bertemu Kembali dengan pria yang dicintainya. Namun, pria tersebut tidak mengenali Putri Hijau dan akhirnya membunuhnya. Kisah ini ditutup dengan perubahan Putri Hijau menjadi batu hijau yang indah sebagai lambing cinta yang abadi. Peristiwa tersebut menimbulkan penyesalan mendalam pada sang raja sehingga ia memutuskan untuk membangun sebuah kuli sebagai bentuk penghormatan dan kenangan terhadap Putri Hijau. Penyajian cerita melalui kombinasi visual dan teks ini dimanfaatkan sebagai sarana untuk melatih kemampuan literasi membaca peserta didik. Terutama dalam memahami alur cerita, mengidentifikasi tokoh, serta menafsirkan peristiwa yang terdapat dalam cerita rakyat Putri Hijau.

4.1.3 Pengembangan (*Development*)

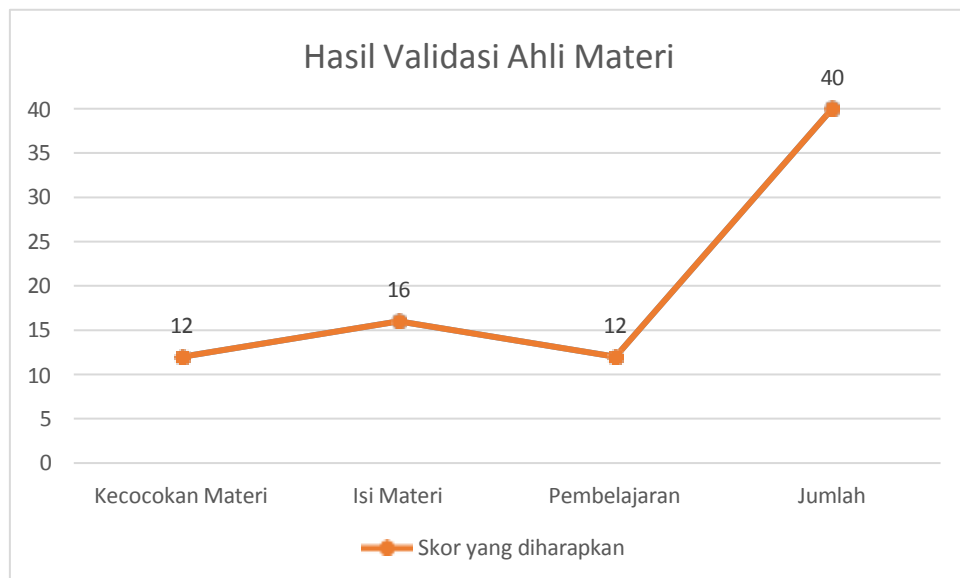
Dalam tahap ini, tiga aspek utama yang dijelaskan termasuk dalam Validitas media berdasarkan penilaian dari: (1) ahli materi, (2) ahli desain media. Kedua data ini disajikan dengan pendekatan yang terstruktur.

4.1.3.1 Validasi Ahli Materi

Tingkat kesesuaian dan penerapan sumber daya pendidikan yang ditawarkan dalam media interaktif berbasis diorama dievaluasi melalui validasi oleh para ahli bidang studi. Integrasi materi dengan desain implementasi pembelajaran dan kualitas isi materi berdasarkan umpan balik dan rekomendasi ahli merupakan beberapa elemen yang dievaluasi. Sebagai ahli materi pada materi saya oleh Ibu Masdawani Sitompul, S.Pd. melakukan kegiatan validasi ini. Dengan menggunakan kuesioner validasi ahli materi, isi pembelajaran dalam media interaktif berbasis diorama diperiksa sebagai bagian dari proses validasi. Berikut adalah penyajian hasil validasi ahli materi:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
1.	Kecocokan materi	1,2,3	12	12
2.	Isi Materi	4,5,6,7	16	16
3.	Pembelajaran	8,9,10	12	12
	Jumlah	10	40	40



Gambar 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa skor yang diperoleh mencapai 40 dari total skor maksimal 40. Dengan demikian, persentase hasil validasi ahli materi dapat disajikan sebagai berikut :

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

$$P \frac{40}{40} \times 100\% ,$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, validator ahli material menentukan bahwa media berbasis diorama memiliki tingkat kelayakan 100%. Tabel berikut menampilkan hasil validasi dari evaluasi ahli material terhadap media berbasis diorama:

Tabel 4.3 Persentase Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Tabel Skor	Persentase	Kriteria Valid	Tingkat validitas
Masdawani Sitompul,S.Pd.	40	100%	90 – 100 %	Sangat Valid

Tingkat validitas media yang dikembangkan dapat diamati berdasarkan temuan validasi dari para ahli materi pada tabel 4.3.1. Validasi dari Ibu Masdawani Sitompul, S.Pd. menghasilkan persentase 100% dan skor total 40. Berdasarkan temuan ini, media tersebut termasuk dalam kelompok sangat valid karena validitasnya berada antara 90 dan 100%.

Dalam diskursus pengembangan media, tingkat validitas materi yang berada pada kategori "Sangat Valid" bukan sekadar angka formalitas, melainkan standar fundamental yang harus dipenuhi. Merujuk pada temuan Hidayah (Malang, 2022) di Universitas Negeri Malang, ditegaskan bahwa validasi yang kuat merupakan prasyarat mutlak sebelum sebuah media diimplementasikan dalam uji coba lapangan. Langkah ini menjadi krusial demi menjamin bahwa setiap pesan moral maupun muatan pengetahuan tersampaikan kepada peserta didik secara akurat tanpa adanya miskonsepsi.

Relevansi argumen tersebut memperkuat landasan ilmiah dalam penelitian yang dilakukan di SDN 064975 Medan Denai. Dengan perolehan skor validitas yang maksimal, media ini terbukti telah memenuhi standar kualitas konten yang objektif. Hal ini sekaligus memberikan legitimasi bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai instrumen pembelajaran guna mengakselerasi kemampuan literasi siswa di sekolah tersebut.

4.1.3.2 Validasi Ahli Desain

Untuk menilai seberapa baik desain media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, validasi oleh pakar media dilakukan. Kuesioner skala empat poin adalah instrumen yang digunakan untuk setiap komponen evaluasi dalam prosedur validasi ini. Penilaian kuesioner dibagi menjadi empat kategori:

sangat valid (skor 4), valid (skor 3), kurang valid (skor 2), dan tidak valid (skor

1). Berikut adalah temuan dari penilaian pakar media berbasis kuesioner:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain Media

No.	Indikator Penilaian	Jumlah butir	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
1.	Media	1,2,3,4,5,6,7	26	28
2.	Tampilan Media	8,9,10	12	12
Jumlah		10	38	40

Hasil validasi dari pakar desain menunjukkan bahwa media yang dihasilkan memiliki skor tertinggi yaitu 38 dari 40. Desain media tersebut termasuk dalam kategori baik, menurut hasil tersebut. Persentase berikut diperoleh dari evaluasi langsung pakar desain terhadap kelayakan dan kualitas tampilan media pembelajaran yang dihasilkan:

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

$$P \frac{38}{40} \times 100\% ,$$

$$P = 95\%$$

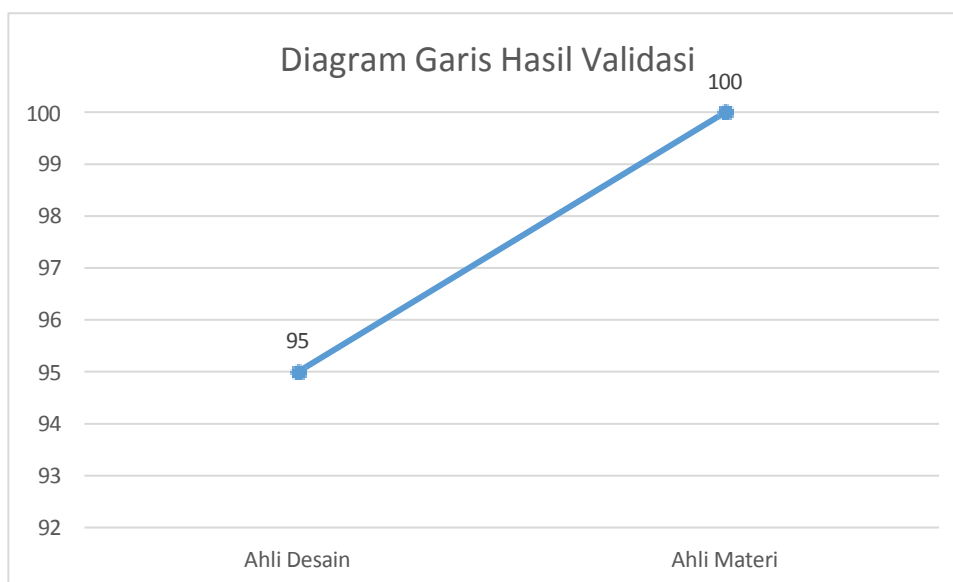
Berdasarkan perhitungan, evaluasi tingkat kelayakan media oleh validator ahli desain berbasis diorama mencapai 95%. Persentase ini menunjukkan bahwa desain media yang dibuat ideal untuk digunakan dalam kegiatan pendidikan. Tabel berikut memberikan rincian temuan evaluasi dari validator ahli desain berbasis diorama:

Tabel 4.5 Persentase Hasil Validasi Ahli Desain Media

Validator	Tabel Skor	Persentase	Kriteria Valid	Tingkat validitas
Salman Alparisi Efendi,	38	95%	90 – 100 %	Sangat Valid

S.Pd., M.Pd				
----------------	--	--	--	--

Tingkat validitas media yang dibuat terlihat jelas dari tabel temuan validasi ahli desain pada Tabel 4.4. Temuan evaluasi Bapak Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd. mengungkapkan skor 38 dengan persentase 95%. Karena proporsi ini berada di antara 90% dan 100%, materi yang dibuat termasuk dalam kategori sangat valid dan sesuai untuk digunakan tanpa memerlukan perubahan besar.

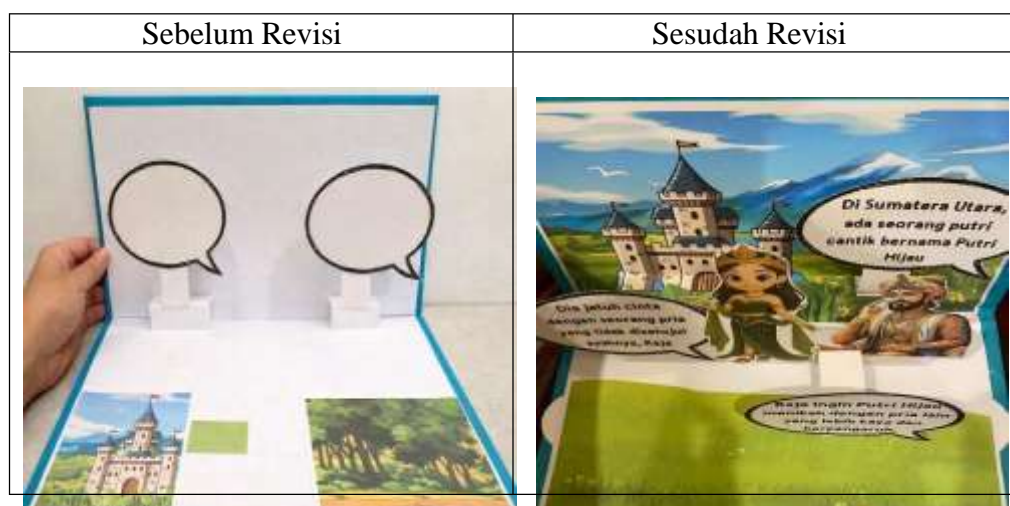


Gambar 4.2 Diagram Garis Hasil Validasi

Media tersebut dianggap sangat tepat untuk digunakan dalam pengajaran di kelas karena, seperti yang diilustrasikan pada Gambar 4.2, temuan validasi oleh spesialis materi memperoleh persentase kelayakan rata-rata 100%. Dengan persentase rata-rata 95%, validasi oleh spesialis desain media juga menghasilkan temuan yang sangat menguntungkan, menunjukkan bahwa tampilan dan desain media telah memenuhi persyaratan kelayakan.

Merujuk pada temuan Kusuma (Solo, 2022) dalam risetnya di Universitas Sebelas Maret, ditegaskan bahwa validasi desain yang tinggi merupakan indikator bahwa sebuah media mampu meminimalkan beban kognitif siswa melalui pengorganisasian tata letak yang terstruktur. Hal ini sangat relevan dengan capaian skor 38 pada media "Putri Hijau", di mana penempatan elemen *pop-up* serta balon dialog dinilai sudah proporsional dan sesuai dengan karakteristik audiens anak-anak.

Secara kumulatif, sebagaimana yang digambarkan dalam Gambar 4.2 (Diagram Garis Hasil Validasi), sinergi antara validasi materi yang mencapai 100% dan validasi desain sebesar 95% menunjukkan bahwa produk ini telah matang, baik secara konseptual maupun visual. Adanya dukungan dari berbagai riset terdahulu di Bandung, Surabaya, dan Solo semakin mempertegas bahwa pengembangan media di SDN 064975 Medan Denai ini telah memenuhi kaidah pengembangan media instruksional yang diakui secara nasional.



Gambar 4.3 Gambar Media komik edukatif

Media berbasis komik interaktif yang dibuat digunakan dalam lingkungan kelas nyata selama fase implementasi sesuai dengan rencana dan teknik pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Untuk menentukan apakah model pembelajaran yang dibuat sesuai untuk keadaan yang diberikan, model tersebut digunakan secara langsung. Dua puluh dua siswa berpartisipasi dalam latihan ini di kelas tiga. Untuk memastikan bahwa penggunaan media dan penyampaian informasi dapat berlangsung secara terfokus selama pembelajaran di kelas, prosedur percobaan dilakukan dengan menggunakan modul yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar 4.4 Kegiatan uji coba di dalam kelas

Tujuan fase implementasi adalah untuk menilai kemandirian produk yang dihasilkan dalam lingkungan pembelajaran yang sebenarnya. Penilaian ini dilakukan dalam dua fase: (1) uji coba kepraktisan yang dilakukan oleh mahasiswa sebagai pengguna akhir produk, dan (2) uji coba produk yang berfokus pada penilaian kepraktisan mahasiswa, dengan satu instruktur kelas bertindak sebagai responden.

4.1.4 Hasil Uji Coba Kepraktisan Terhadap Siswa

Sebagai bagian dari eksperimen, semua siswa diberi materi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik untuk observasi dan analisis. Siswa diminta

untuk mengisi kuesioner setelah menggunakan media tersebut untuk mengevaluasi kegunaan dan daya tariknya. Tabel berikut menampilkan temuan dari penilaian siswa:

Tabel 4.6 Tingkat Kepraktisan Angket Siswa

Validator	Total Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
Siswa Kelas III	1.190	1.320	90%	Sangat Praktis

Sembilan puluh persen dari materi pembelajaran yang dihasilkan dinilai sangat mudah digunakan berdasarkan jawaban siswa. Sebagaimana ditunjukkan oleh tanggapan siswa yang positif, temuan ini memverifikasi bahwa kepraktisan media tersebut telah tercapai. Dengan demikian, siswa kelas tiga di SDN 064975 Medan Denai dapat berhasil menggunakan media ini sebagai bahan ajar yang sesuai.

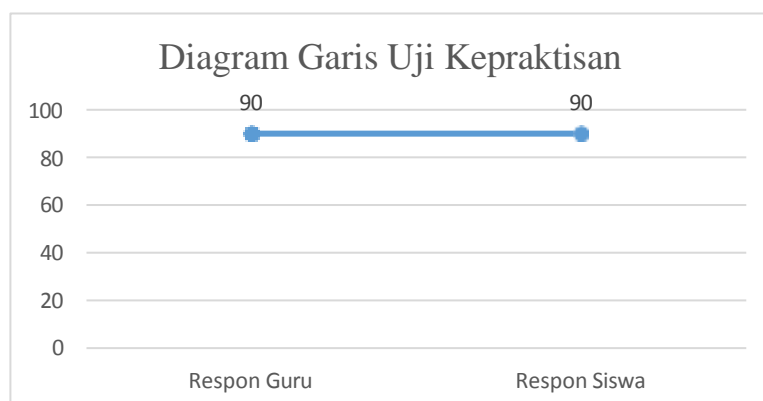
4.1.5 Hasil Uji Coba Kepraktisan Terhadap Guru

Seorang guru yang bertugas sebagai wali kelas kelas III memberikan tes kepraktisan untuk sumber daya pendidikan ini. Pendidik tersebut menggunakan faktor-faktor evaluasi berikut untuk melengkapi instrumen kuesioner yang dibuat khusus untuk penelitian ini guna melakukan penilaian kepraktisan:

Tabel 4.7 Hasil Angket Kepraktisan Guru

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Masdawani Sitompul, S.Pd	36	40	90%	Sangat Praktis

Menurut investigasi, persentase rata-rata kompatibilitas media berdasarkan tanggapan instruktur adalah 90%, menunjukkan bahwa media tersebut relatif mudah diintegrasikan ke dalam proses pendidikan. Selain itu, rata-rata 90% siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media tersebut, menunjukkan bahwa media tersebut sangat menarik dan bermanfaat untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran. Grafik berikut menampilkan detail temuan ini:

**Gambar 4.5 Digram Batang Uji Kepraktisan**

4.2 Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan produk media pembelajaran berbasis komik edukatif yang berlatar cerita rakyat dan memenuhi persyaratan yang sah dan bermanfaat untuk penggunaan pendidikan. Dengan menggunakan berbagai bahan dasar, termasuk kardus, kertas berwarna, lem, dan

alat bantu lainnya, media yang dibuat dimaksudkan untuk bersifat interaktif. Temuan penelitian yang berkaitan dengan pembuatan dan kualitas media komik pembelajaran yang efektif disajikan dalam pembahasan ini.

Temuan menunjukkan bahwa komik pembelajaran dimanfaatkan dalam proses pendidikan. Materi ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan para pengajar dan siswa kelas tiga SDN 064975 Medan Denai. Paradigma ADDIE, yang terdiri dari fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, digunakan untuk melaksanakan proses pengembangan media. Metodologi ini dipilih karena fase-fasenya yang metodis dan terorganisir memudahkan pengembang untuk membuat dan menilai materi pendidikan secara bertahap.

Selama tahap pengembangan dan pelaksanaan, para profesional memvalidasi media Komik Edukasi. Menurut temuan validasi, para ahli desain media memperoleh skor 95% dalam kategori "sangat valid", sedangkan para ahli materi memperoleh skor 100%. Temuan ini menunjukkan bahwa media Komik Edukasi memenuhi persyaratan untuk digunakan siswa.

Media Komik Edukasi kemudian diuji pada anak-anak kelas tiga di SDN 064975 Medan Denai setelah para ahli menganggapnya sesuai. Tes kepraktisan guru selama fase implementasi menghasilkan skor 90%, yang diklasifikasikan sebagai "sangat praktis". Baik instruktur maupun siswa merespons dengan baik terhadap media Komik Edukasi ketika diimplementasikan di kelas, menurut temuan tes kepraktisan siswa, yang juga menghasilkan skor yang sama yaitu 90%, mengklasifikasikannya sebagai "sangat praktis".

Dapat disimpulkan bahwa media Komik Pendidikan sesuai untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran berdasarkan hasil perkembangan secara keseluruhan. Temuan validasi ahli dan tingkat kepraktisan yang tinggi yang dievaluasi oleh pendidik dan siswa membuktikan penerapan media ini.

Minat dan semangat belajar siswa mungkin akan meningkat berkat media ini. Siswa mungkin terlihat lebih konsentrasi ketika guru menyampaikan informasi berkat media Komik Pendidikan, yang menawarkan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran tradisional. Dibandingkan dengan pembelajaran yang sebelumnya didominasi oleh membaca buku dan mengerjakan soal, ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Temuan observasi dan analisis disertakan dalam Tabel 4.8 di bawah ini untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang variasi dalam kondisi pembelajaran sebelum dan sesudah pengenalan media komik pendidikan.

Tabel 4.8 Sebelum Dan Sesudah Penggunaan Media

Aspek	Sebelum	Sesudah
Metode pembelajaran	Didominasi aktivitas membaca buku dan mengerjakan soal saja.	Pembelajaran interaktif menggunakan media kreatif (kardus, kertas warna, dll).
Fokus dan perhatian	Siswa cenderung kurang fokus dan kurang antusias.	Siswa lebih fokus saat guru menyampaikan materi dan sangat tertarik.

Suasana kelas	Kurang hidup (mononton)	Suasana lebih hidup, interaktif, dan penuh antusiasme.
Pengalaman belajar	Pengalaman belajar standar/biasa	Pengalaman belajar yang berbeda dan menyegarkan bagi siswa.
Kualitas media	Mengandalkan buku teks/cetak	Media tervalidasi ahli materi (100%) dan desain (95%) serta praktis (90%).

Kualitas pengajaran di kelas tiga di SDN 064975 Medan Denai telah meningkat secara signifikan setelah diperkenalkannya Komik Edukasi. Sebelum penemuan ini, metode pembelajaran tradisional masih didominasi oleh penggunaan buku teks yang membosankan. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dan kebosanan dalam memahami konten folklorik.

Namun, dinamika pembelajaran berubah menjadi lebih interaktif dengan penerapan media Komik Edukasi, yang dibuat dengan menggunakan pendekatan ADDIE. Skor validasi yang hampir sempurna dari spesialis materi dan desain menunjukkan bahwa media ini memiliki dasar teknis yang solid dan unggul.

Perhatian dan antusiasme siswa meningkat secara signifikan sebagai hasil dari penggunaan materi ini. Dibandingkan dengan ceramah atau teknik membaca teks konvensional, siswa tidak hanya memiliki pengalaman belajar yang baru tetapi juga menunjukkan perhatian yang lebih konsisten. Hasilnya, media modern telah berhasil meningkatkan lingkungan kelas dan mengatasi kekurangan materi pendidikan sebelumnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Efektivitas Pengembangan Media Instruksional Pengembangan media komik edukatif "Legenda Putri Hijau" ini berhasil direalisasikan melalui metodologi ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dilakukan secara sistematis. Titik tolak efektivitas riset ini berawal dari identifikasi masalah literasi di kelas III SDN 064975 Medan Denai, di mana pendekatan pembelajaran konvensional ditemukan kurang mampu memicu antusiasme baca siswa. Dengan menyelaraskan desain media terhadap karakteristik kognitif anak pada tahap operasional konkret, materi folklor yang semula bersifat abstrak berhasil dikonversi ke dalam format visual-interaktif yang lebih nyata. Hasilnya, terjadi pergeseran paradigma belajar dari pola pasif menjadi ekosistem yang lebih dinamis, yang secara nyata memperkuat retensi pemahaman serta partisipasi aktif siswa dalam aktivitas literasi.

2. Kelayakan Produk Berdasarkan Penilaian Pakar Secara empiris, kelayakan media ini telah teruji melalui prosedur *expert judgment* yang menghasilkan data penilaian pada level yang sangat tinggi. Penilaian dari aspek substansi oleh Ahli Materi menunjukkan angka kelayakan sempurna sebesar 100% dengan predikat "Sangat Valid". Capaian ini memberikan kepastian bahwa kurasi konten, struktur narasi, serta relevansi materi terhadap kurikulum telah terintegrasi dengan akurat. Di sisi lain, validasi dari Ahli Desain Media mencapai persentase 95% dengan predikat serupa. Temuan ini memberikan legitimasi ilmiah bahwa

kualitas visual, tata letak, hingga teknik *paper engineering* pada diorama telah memenuhi standar teknis media instruksional yang ergonomis dan siap diimplementasikan tanpa memerlukan perbaikan mendasar.

3. Optimalisasi Tingkat Kepraktisan di Lapangan Tingkat kepraktisan penggunaan media komik ini dikategorikan sangat optimal berdasarkan akumulasi data uji coba di lapangan. Ditinjau dari sudut pandang peserta didik, media ini memperoleh indeks kepraktisan sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Praktis". Hal ini tercermin dari tingginya preferensi siswa terhadap kemudahan operasional media serta daya tarik visual yang mampu menstimulasi kemandirian dalam membaca. Selaras dengan temuan tersebut, penilaian dari pihak pendidik juga menunjukkan angka 90%, yang menegaskan bahwa media ini memiliki aplikabilitas tinggi dalam mendukung efisiensi penyampaian materi naratif di kelas. Dengan demikian, komik edukatif ini terbukti sebagai instrumen yang praktis dan efisien untuk diintegrasikan secara berkelanjutan demi menciptakan atmosfer pembelajaran sekolah dasar yang lebih interaktif.

5.2.Saran

Peneliti menawarkan sejumlah rekomendasi berdasarkan temuan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan. Pemeriksaan kurikulum dan karakteristik siswa harus dilakukan sebelum mengembangkan materi pembelajaran berbasis komik edukatif, yang masih berpotensi untuk diperluas dengan topik baru dan diterapkan pada mata pelajaran lain. Untuk membuat produk akhir lebih menarik dan inovatif, peneliti di masa mendatang juga didorong untuk menciptakan media Komik Edukatif dengan menggabungkan modifikasi dalam desain, alur cerita, dan

komponen visual. Selain itu, buku komik edukatif, khususnya yang berisi konten folklorik, dapat digunakan sebagai alat pengajaran tambahan di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid, Ibda, & Habibulloh. (2018). *Media Literasi Sekolah*. Pilar Nusantara (Online).
- Anwas, E. O. M., Uchrowi, Z., Afriansyah, A., & Iftitah, K. N. (2020). *Panduan Pengembangan Buku Teks Sekolah Dasar Kelas Rendah*.
- Astuti, D. W. (2022). Penggunaan media pop-up book untuk meningkatkan pemahaman konsep cerita anak di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 45–52.
- Bella, B. E. P., Hazizah, S. N., Febian, K., & Mascita, D. E. (2024). Digital Comics Based on Numeracy Literacy to Increase Reading Interest in Primary School High Grades. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(3), 640–651.
- Fitriyanti, N., Bahri, B. S., & Kristanto, A. (2023). Comics As Instructional Media in Education Journals Across Indonesia: A Systematic Literature Review. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 84. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6059>
- Gusnetti, Syofiani, & Isnanda, R. (2015). Struktur Dan Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Gramatika: Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 183–191.
- Hayun, M., & Haryati, T. (2020). Program Gerakan Literasi Sekolah (Gls) Dalam Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Siswa Sd Lab School Fip UMJ. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 79–89.
- Hidayah, L. (2019). Revitalisasi Partisipasi Masyarakat Dalam Gerakan Literasi Nasional: Studi Pada Program Kampung Literasi. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(1), 87–98. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i1.2819>
- Hidayat, D. I. (2023). Analisis Media Komik Dalam Mengajarkan Anak- ANak Kelas 4-6 Sd Mengenai Manfaat Urban Farming. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Media Baru*, 126.

- Hidayat, P. W., & Widjajanti, D. B. (2018). Analisis kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa dalam mengerjakan soal open ended dengan pendekatan CTL. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 63–75. <https://doi.org/10.21831/pg.v13i1.21167>
- Ichsan, A. S. (2018). Gerakan literasi sekolah di sekolah Islam (sebuah analisis implementasi GLS di MI Muhammadiyah Gunungkidul). *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 69–88.
- Iman, B. N. (2022). Budaya Literasi Dalam Dunia Pendidikan. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1), 23–41.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Khoirunisa, F. S., & Sukardi, S. (2025). Development of Educational Pocket Comics (Komikusi) as Learning Media to Improve Reading Comprehension Skills of Class IV b Students of SDN Harjosari Lor 03. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 11(1), 469–486. <https://doi.org/10.22219/kembara.v11i1.32672>
- Maesaroh, I., Miladia, U. A., Fithriyani, M., & Nulhakim, L. (2025). Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 315–325.
- Malawi, I., Tryanasari, D., & Kartikasari, A. (2017). *Pembelajaran Literasi Berbasis Sastra Lokal* (1st ed.). CV. AE Media Grafika.
- Maryanti, I., & Mukhidin, M. (2017). Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri Lengkong. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 2(2), 357–366.
- Maryatin, M. (2018). Studi Komparasi Hasil Mendengarkan Cerita Rakyat “Timun Mas” dengan Menggunakan Media Audio dan Tidak Menggunakan Media

- Nonaudio di SDN 033 Balikpapan. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(1), 19–26.
- Naura, W. (2024). Graphic novels to improve reading comprehension of young learners. *International Journal of Literacy Education*, 6(3), 150–162.
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>
- Nurafni, A., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kearifan Lokal. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 71. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.978>
- Nurfadilah, S. (2020). Pengaruh penggunaan media pop-up book terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Literasi*, 5(2), 101–110.
- Oktariani, O., & Ekadiansyah, E. (2020). Peran literasi dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan*, 1(1), 23–33.
- Pisa, O. (2023). Results. *Creative Minds*.
- Ramadani, S. (2025). Pengembangan media komik edukatif pada mata pelajaran IPAS untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Indonesia*, 7(2), 88–102.
- Rizcallah, Y., & Parlak, Ö. (2025). The effects of comics as multimodal input on L2 vocabulary development: A classroom-based partnership study. *System*, 1–15.
- Sari, A. W. (2021). *Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kebudayaan Daerah Lampung Kelas V MI/SD*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Schleicher, A. (2023). *Programme for international student assessment insights and interpretations PISA 2022*. OECD Publishing.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryadi, D. (2022). Analisis Pencapaian Literasi Membaca Indonesia pada Studi PISA dan Implikasinya terhadap Kebijakan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 14(2), 112–125.
- Taseman. (2020). Pemanfaatan Media Visual Pada Pembelajaran IPS Di MI Darul Mutuaallimin Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 89.
- Ulfa, N., Cahyautami, R., & Faujiah, N. (2022). Penggunaan komik edukatif untuk meningkatkan minat baca dan literasi dasar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 120–133.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zahrotul, A. L. (2020). Pengembangan Komik Online Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Keterampilan Membaca (Maharoh Qiro'ah) Di Madrasah Aliyah Kelas X. *Jurnal Prosiding Semnasbama IV UM Jilid*, 2.

LAMPIRAN

Lampiran 1

MODUL AJAR KELAS III SD

KURIKULUM MERDEKA

Berikut merupakan materi yang akan disampaikan di dalam kelas:

A. IDENTITAS

Penyusun	Dizka Tri Ananda
Sekolah	
Tahun Pelajaran	2025-2026
Semester	1 (satu)
Kelas/Fase	III/B
Elemen Topik	5 Pengertian cerita rakyat 6 Menyimak cerita, mengenali tokoh & latar 7 Membaca teks cerita 8 menjelaskan pesan moral
Alokasi Waktu	2x35 menit
Pertemuan Ke	1 (satu)
Dimensi Profil Lulusan	5. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia 6. Bernalar Kritis 7. Kreatif 8. Gotong Royong (Kolaboratif)
Profil Peserta Didik	4. Peserta didik telah mampu memahami cerita sederhana dengan alur jelas, mengenali tokoh dan watak, serta menjelaskan kembali isi cerita menggunakan bahasa mereka sendiri. 5. Sebagian besar peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok kecil, berdiskusi sederhana, dan mengungkapkan pendapat dengan bimbingan. 6. Peserta didik berada pada tahap berkembang dalam kemampuan motorik halus. Penggunaan media <i>pop-up book</i> sangat sesuai karena dapat melibatkan aktivitas membuka lipatan, melihat gambar timbul, dan menelusuri ilustrasi sehingga membantu koordinasi motorik sekaligus memperkuat fokus.
Sarana dan Prasarana	6. Buku Pop-Up Book berisi materi bangun datar 7. Buku tulis dan pensil.

	8. Kertas warna, lem dan gunting 9. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). 10. Proyektor (jika tersedia)
--	--

B. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu memahami teks cerita rakyat yang dibacakan atau ditayangkan melalui media visual sederhana, serta dapat menceritakan kembali isi cerita dengan bahasanya sendiri.
Lintas Disiplin Ilmu	1. Bahasa Indonesia : Siswa membaca teks cerita rakyat 2. Seni Budaya : Menggambar hasil karya berbentuk bangun datar menggunakan teknik pewarnaan. 3. Pendidikan Pancasila : Menumbuhkan sikap kerjasama dan menghargai pendapat teman.
Tujuan Pembelajaran	6. Mengidentifikasi tokoh, latar, dan alur dari cerita rakyat “Putri Hijau”. 7. Menjelaskan pesan moral dari cerita dengan bahasanya sendiri. 8. Menyampaikan kembali isi cerita secara lisan menggunakan kalimat sederhana. 9. Melakukan kerja sama dalam kelompok untuk membuat mini pop-up cerita. 10. Menunjukkan kreativitas dalam menyusun visualisasi adegan cerita melalui Pop-Up Book.
Topik Pembelajaran	Mengenal Cerita Rakyat “Putri Hijau:
Praktik Pedagogis	Model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dengan pendekatan Deep Learning melalui pengalaman bermakna, kontekstual, dan menyenangkan
Kemitraan Pembelajaran	Kolaborasi dengan orang tua (mendampingi anak untuk membaca kembali cerita rakyat “putri Hijau” dirumah)
Pemanfaatan Digital	Guru menampilkan video materi cerita rakyat menggunakan proyektor

Lingkungan Pembelajaran	Budaya belajar : Aman, nyaman, menghargai, dan saling membantu Ruang belajar : kelas yang tertata dengan contoh judul cerita rakyat yang berbeda
-------------------------	---

C. PENGALAMAN BELAJAR

Awal	<p>Kegiatan Awal (10 Menit) Prinsip Joyful & Mindful</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menunjukkan Pop-Up Book “Putri Hijau”, membuka halaman pertama yang memperlihatkan bentuk istana timbul. 5. Guru bertanya: <i>“Siapa yang pernah mendengar cerita Putri Hijau?”</i> <i>“Menurut kalian, cerita ini tentang apa ya?”</i> 6. Guru menjelaskan bahwa hari ini siswa akan belajar memahami cerita rakyat melalui pop-up book yang gambarnya muncul ketika dibuka. <p>Guru menyampaikan tujuan dengan bahasa sederhana:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Anak-anak dapat mengenal tokoh, tempat, dan jalan cerita.” • “Anak-anak bisa bekerja sama dan membuat mini pop-up cerita.”
Kegiatan Inti	<p>Critical Thinking (Berpikir Kritis)</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru membuka Pop-Up Book halaman demi halaman sambil membacakan atau menjelaskan kisah “Putri Hijau”. 6. Siswa mengamati bagian yang muncul dari pop-up (istana, Putri Hijau, naga, pasukan).

	<p>7. Guru mengajukan pertanyaan analitis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Siapa tokoh utama dalam cerita ini?” • “Mengapa Putri Hijau berubah menjadi naga?” • “Apa pesan moral yang bisa kita ambil dari cerita ini?” <p>8. Siswa menjawab secara bergiliran atau berkelompok.</p> <p>Collaboration (Kolaborasi) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Tugas kelompok:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi tokoh, latar, konflik, dan ending cerita. • Mengisi lembar kerja berisi tabel tokoh dan peran tokoh. • Berdiskusi mengenai pesan moral cerita. <p>Guru berkeliling memberi bimbingan dan memastikan semua anggota terlibat.</p> <p>Creativity (Kreativitas)</p> <p>Setiap kelompok membuat mini pop-up book sederhana adegan favorit dari cerita “Putri Hijau”.</p> <p>Langkahnya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru membagikan pola dasar pop-up. 6. Siswa menggambar tokoh dan latar. 7. Menempelkan gambar sehingga dapat berdiri (pop-up). 8. Menuliskan judul adegan dan pesan moral. <p>Contoh adegan yang dapat dipilih:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Putri Hijau di istana.
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Penolakan lamaran raja. • Perjalanan Putri Hijau ke laut. • Putri berubah menjadi naga. <p>Communication</p> <p>Setiap kelompok menampilkan pop-up buatan mereka.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mereka menjelaskan adegan, tokoh yang muncul, dan pesan moralnya. • Kelompok lain memberikan tanggapan: <i>“Saya suka adegan ini karena...”</i> <i>“Menurut saya pesan moralnya adalah...”</i> • Guru memberi penguatan dan koreksi bila diperlukan.
<p>Penutup</p>	<p>Guru mengajukan pertanyaan reflektif:</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. <i>“Bagian mana dari cerita Putri Hijau yang paling kamu ingat?”</i> 12. <i>“Tokoh mana yang menurutmu paling berani?”</i> 13. <i>“Apa pelajaran yang kamu dapatkan dari cerita ini?”</i> <p>Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 14. Cerita Putri Hijau mengajarkan keberanian, kesetiaan, dan cinta tanah air. 15. Pop-up book membantu siswa memahami cerita dengan lebih nyata dan menarik. 16. Penilaian sikap → kerja sama, kreativitas, keaktifan.

	<p>17. Penilaian pengetahuan → LKPD tokoh, alur, pesan moral.</p> <p>18. Penilaian keterampilan → mini pop-up book yang dibuat siswa.</p> <p>19. Berdoa</p> <p>20. Guru menutup pembelajaran dengan salam.</p>
--	--

D. ASESMEN

Asesmen sebagai pembelajaran	Siswa melakukan penelitian sederhana, mencari tahu pesan moral dari cerita rakyat “putri hijau”
Asesmen untuk pembelajaran	Guru memberi umpan balik selama proses belajar (mengamati keaktifan dan ketepatan jawaban siswa)
Asesmen hasil pembelajaran	Mengerjakan LKPD

Lampiran 2 hasil angket siswa kelas III

No	Siswa	Penilaian															Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	MAA	3	2	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	49	82%
2	MAG	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
3	AL	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	58	97%
4	AH	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	98%
5	KS	4	4	3	2	4	4	2	3	4	3	2	1	4	3	2	45	75%
6	AR	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	53	88%
7	RA	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	56	93%
8	SF	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	57	95%
9	GH	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	48	80%
10	AY	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	54	90%
11	AM	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	56	93%
12	HF	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	54	90%
13	DF	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	54	90%
14	AI	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57	95%
15	NI	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	56	93%
16	MA	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	52	87%
17	BU	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	57	95%
18	AL	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	57	95%
19	NA	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	55	92%
20	ZA	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	57	95%
21	AQ	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	55	92%
22	GI	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	56	93%

Lampiran 3

UIN Ar-Raniry
LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON SISWA

Nama:

Kelas: III

NO	Indikator	Skala				
		5	4	3	2	1
<i>Tampilan Pop up Book</i>						
1.	Tampilan komik edukatif dirancang semenarik mungkin agar mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat baca mereka.		✓			
2.	Pemilihan warna, jenis huruf, ukuran tulisan, serta ilustrasi dibuat harmonis dan menarik sehingga mendukung kenyamanan siswa saat membaca.	✓				
3.	Kejelasan penunjuk panel, alur cerita, dan tampilan visual komik diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan literasi siswa, terutama dalam memahami teks dan mengikuti alur cerita.	✓				
<i>Materi cerita Putri Hijau</i>						
4.	Materi cerita dalam komik edukatif disajikan dengan cara yang mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik, sehingga mereka dapat mengikuti alur cerita dengan baik.		✓			
5.	Kejelasan penyajian materi serta keaslian isi cerita dengan nilai moral dan pesan naratif, menjadikan komik ini efektif dalam mendukung kemampuan literasi siswa.	✓				
<i>Kebahasaan</i>						
6.	Penggunaan kalimat yang jelas dan mudah dipahami membantu siswa mengikuti alur cerita dengan lebih baik.	✓				
7.	Komik edukatif digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa melalui kombinasi teks dan ilustrasi yang menarik.		✓			
8.	Fungsi komik edukatif adalah memfasilitasi peserta didik memahami isi cerita melalui gambar-gambar yang menarik dan mendukung penjelasan teks.	✓				
Jumlah yang diperoleh						
Total						

LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON SISWA

Nama : NAZWA

Kelas : IIIA

NO	Indikator	Skala				
		5	4	3	2	1
Tampilan Pop-Up Book						
1.	Tampilan komik edukatif dirancang sem menarik mungkin agar mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat baca mereka.		✓			
2.	Pemilihan warna, jenis huruf, ukuran tulisan, serta ilustrasi dibuat harmonis dan menarik sehingga mendukung kenyamanan siswa saat membaca.		✓			
3.	Kejelasan petunjuk panel, alur cerita, dan tampilan visual komik diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan literasi siswa, terutama dalam memahami teks dan mengikuti alur cerita.	✓				
Materi cerita Putri Hijau						
4.	Materi cerita dalam komik edukatif disajikan dengan cara yang mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik, sehingga mereka dapat mengikuti alur cerita dengan baik.	✓				
5.	Kejelasan penyajian materi serta kesesuaian isi cerita dengan nilai moral dan unsur naratif membuat komik ini efektif dalam mendukung kemampuan literasi siswa.	✓				
Kebahasaan						
6.	Penggunaan kalimat yang jelas dan mudah dipahami membantu siswa mengikuti alur cerita dengan lebih baik.		✓			
7.	Komik edukatif digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa melalui kombinasi teks dan ilustrasi yang menarik.		✓			
8.	Fungsi komik edukatif adalah memudahkan peserta didik memahami isi cerita melalui gambar-gambar yang menarik dan mendukung penjelasan teks.		✓			
Jumlah yang diperoleh						
Total						

LEMBAR VALIDASI ANKRET RESPON SISWA

Nama: Daffa

Kelas: 7B

NO	Indikator	Skala				
		5	4	3	2	1
Tampilan Pop Up Book						
1.	Tampilan komik edukatif dirancang semenarik mungkin agar mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat baca mereka.		✓			
2.	Pemilihan warna, jenis huruf, ukuran tulisan, serta ilustrasi dibuat harmonis dan menarik sehingga mendukung kenyamanan siswa saat membaca.		✓			
3.	Kejelasan penunjuk panel, alur cerita, dan tampilan visual komik diharapkan dapat terbantu meningkatkan keterampilan literasi siswa, terutama dalam memahami teks dan mengikuti alur cerita.	✓				
Materi cerita Putri Hijau						
4.	Materi cerita dalam komik disajikan dengan cara yang mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik, sehingga mereka dapat mengikuti alur cerita dengan baik.	✓				
5.	Kejelasan penyajian materi serta kesesuaian isi cerita dengan nilai moral dan unsur naratif membuat komik ini efektif dalam mendukung kemampuan literasi siswa.		✓			
Kebahasaan						
6.	Penggunaan kalimat yang jelas dan mudah dipahami membantu siswa mengikuti alur cerita dengan lebih baik.		✓			
7.	Komik edukatif digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa melalui kombinasi teks dan ilustrasi yang menarik.		✓			
8.	Fungsi komik edukatif adalah memudahkan peserta didik memahami isi cerita melalui gambar-gambar yang menarik dan mendukung penjelasan teks.		✓			
Jumlah yang diperoleh						
Total						

LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON SISWA

Nama: ADRIEYKelas: III B

NO	Indikator	Skala				
		5	4	3	2	1
Tampilan Pop-Up Book						
1.	Tampilan komik edukatif dirancang semenarik mungkin agar mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat baca mereka.		✓			
2.	Pemilihan warna, jenis huruf, ukuran tulisan, serta ilustrasi dibuat harmonis dan menarik sehingga mendukung kenyamanan siswa saat membaca.		✓			
3.	Kejelasan penunjuk panel, alur cerita, dan tampilan visual komik diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan literasi siswa, terutama dalam memahami teks dan mengikuti alur cerita.	✓				
Materi cerita Petri Hujan						
4.	Materi cerita dalam komik edukatif disajikan dengan cara yang mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik, sehingga mereka dapat mengikuti alur cerita dengan baik.		✓			
5.	Kejelasan penyajian materi serta kesesuaian isi cerita dengan nilai moral dan unsur naratif membuat komik ini efektif dalam mendukung kemampuan literasi siswa.	✓				
Kebahasaan						
6.	Penggunaan kalimat yang jelas dan mudah dipahami membantu siswa mengikuti alur cerita dengan lebih baik.		✓			
7.	Komik edukatif digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa melalui kombinasi teks dan ilustrasi yang menarik.		✓			
8.	Fungsi komik edukatif adalah memudahkan peserta didik memahami isi cerita melalui gambar-gambar yang menarik dan mendukung penjelasan teks.	✓				
Jumlah yang diperoleh						
Total						

Lampiran 4.**LEMBAR WAWANCARA**

Nama Mahasiswa : Dizka Tri Ananda
NPM : 2202090058
Nama Sekolah : SDN 064975 Medan Denai
Nama Guru : Masdawani Sitompul,SPd.
Kelas yang Diobservasi : Kelas III

1. Apakah dalam proses pembelajaran di kelas III sudah diterapkan penggunaan media pembelajaran, Bu?

Tanggapan: Media pembelajaran sudah digunakan, namun masih bersifat sederhana dan terbatas.

2. Menurut Ibu, apakah media yang digunakan dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menarik?

Tanggapan: Media tersebut memang dapat meningkatkan keaktifan siswa, tetapi efeknya tidak bertahan lama.

3. Selama menggunakan media pembelajaran, apakah Ibu pernah mengalami kendala tertentu?

Tanggapan: Kendalanya tidak terlalu banyak, hanya saja sesekali muncul hambatan seperti kurang menguasai materi secara menyeluruh.

4. Kurikulum apa yang saat ini digunakan pada kelas III, Bu?

Tanggapan: Kelas III masih menerapkan Kurikulum 2013.

5. Apakah Ibu pernah mencoba menggunakan media komik edukatif dalam bentuk *Pop-Up Book* dalam kegiatan pembelajaran?

Tanggapan: Hingga saat ini, media *Pop-Up Book* belum pernah digunakan di kelas III.

Lampiran 5.

LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media komik Edukatif Untuk meningkatkan Literasi peserta Didik Kelas III SDN 064975 Medan Denai

Muatan : Kelas III

Materi : Cerita Rakyat

Penyusun : Dizka Tri Ananda

Dosen Pembimbing: Amin Basri, S.Pdi., M.Pd

Validator : Masdawani Sitompul, S.Pd

Dengan hormat

Sehubungan dengan adanya penelitian berjudul "Pengembangan Media Komik Edukatif untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas III SDN 064975 Medan Denai", melalui lembar angket validasi ini kami memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Pendapat, saran, serta koreksi dari Bapak/Ibu sangat berarti bagi kami dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media komik edukatif ini, sehingga dapat diketahui kelayakannya untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Aspek penilaian pada media komik edukatif ini mengacu pada komponen kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kontekstual yang diadaptasi dari standar penilaian Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP).

A. Petunjuk Penilaian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/ Ibu tentang materi yang akan dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = sangat kurang
 - 2 = kurang setuju
 - 3 = cukup baik
 - 4 = baik
 - 5 = sangat baik
3. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak/ Ibu. Mohon memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan.

B. Identitas

Nama : Masdawani Sitompul, SP.d
 NIP/NIDN : 199408122025212011
 Instansi : SDN 064975 Medan Denai

C. Aspek kelayakan isi

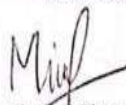
No	Indikator	Skala penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek penilaian Tampilan yang menarik						
1.	Tampilan komik edukatif yang dirancang secara visual menarik mampu memusatkan perhatian siswa dan membuat proses membaca lebih menyenangkan.	✓				
2.	Isi materi dalam komik edukatif disusun selaras dengan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 sehingga materi yang disampaikan tetap sesuai dengan tuntutan pembelajaran kelas III.		✓			
3.	Penyajian materi bangun datar dalam komik edukatif telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, sehingga membantu siswa memahami konsep melalui alur cerita yang sederhana, kontekstual, dan mudah dipahami.		✓			
Aspek penelitian Kebahasaan						
4.	Bahasa yang digunakan dalam komik edukatif dibuat sederhana dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga mereka dapat mengikuti alur cerita dengan lebih nyaman.	✓				
5.	Teks dan ilustrasi dalam komik ditampilkan dengan jelas dan menarik untuk membantu siswa memahami isi cerita serta meningkatkan minat mereka dalam membaca.	✓				
Aspek penelitian Materi Perubahan Cuaca						
6.	Materi dan latihan yang disajikan dalam komik edukatif dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan memahami bacaan dan memecahkan masalah yang terdapat dalam isi cerita.	✓				

7.	Setiap bagian materi yang disajikan dalam komik disusun secara runtut sehingga mudah diikuti oleh siswa, baik dari segi alur cerita, tokoh, maupun pesan moralnya.					
8.	Penggunaan komik edukatif membantu peserta didik lebih mudah memahami isi cerita dan meningkatkan kemampuan literasi mereka karena materi disajikan melalui teks dan ilustrasi yang saling mendukung.					
Jumlah yang di peroleh						
Total						

D. Komentor /saran

.....
Sangat Baik
.....
.....

Guru Kelas



Masdawani Sitompul S.Pd
NIP.19940812 202521 2 001

Lampiran 6.

TABEL ANGGKET VALIDATOR MEDIA

Nama : Salman Alfurisi Effendi, S.Pd., M.Pd

NIDN : 9900990850

NO	Indikator	Skala				
		5	4	3	2	1
Aspek Penilaian Tampilan Yang Menarik						
1.	Cover komik dibuat dengan tampilan yang menarik, menggunakan perpaduan warna yang dapat memikat perhatian siswa.		✓			
2.	Kombinasi antara teks dan latar (background) dirancang harmonis agar mudah dibaca dan enak dilihat.		✓			
3.	Ukuran huruf, tata letak panel, dan ilustrasi dalam komik disusun seimbang sehingga keseluruhan tampilan terlihat rapi dan nyaman diikuti siswa.		✓			
4.	Kalimat yang digunakan dalam komik disusun secara singkat, padat, dan mudah dipahami oleh siswa kelas III.		✓			
5.	Jenis dan ukuran huruf dipilih agar mudah dibaca dan tidak membuat siswa cepat lelah saat mengikuti cerita.		✓			
6.	Bahasa yang digunakan telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kedewasaan peserta didik, sehingga mereka dapat memahami isi cerita dengan baik.		✓			
7.	Komik menyediakan ruang bagi siswa untuk memberikan tanggapan, merefleksikan isi cerita, atau menyampaikan pendapat terkait nilai moral yang terdapat dalam legenda Putri Hijau.		✓			
8.	Ilustrasi dalam komik disesuaikan dengan alur cerita dan materi literasi yang ingin disampaikan, sehingga membantu siswa memahami konteks dengan lebih jelas.		✓			
9.	Ukuran dan bentuk panel komik dirancang proporsional agar setiap informasi penting dapat tersampaikan secara efektif.		✓			
Jumlah yang diperoleh						
Total						
1.	Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi		✓			
2.	Layak digunakan untuk uji coba resmi revisi					
3.	Tidak layak digunakan untuk uji coba					

Validator Media

Salman Alfurisi Effendi, S.Pd., M.Pd
NIDN. 9900990850

Lampiran 7.



TABEL ANGKET VALIDATOR MATERI

NO	Indikator	Skala				
		5	4	3	2	1
Aspek Penilaian Ketepatan Cakupan Isi						
1.	Kesesuaian isi cerita dalam komik edukatif dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya aspek literasi membaca.		✓			
2.	Penyajian alur cerita disusun mengikuti tahapan yang runtut, mulai dari pengenalan tokoh hingga penyelesaian konflik, sehingga membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah.		✓			
3.	Kecermatan pemilihan materi cerita dalam komik telah disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi, terutama dalam hal memahami teks naratif, mengidentifikasi tokoh, alur, serta pesan moral.		✓			
Aspek Penilaian Ketercanaan Media						
4.	Kesesuaian materi cerita dalam komik edukatif dengan rancangan peta konsep yang memetakan alur, tokoh, konflik, dan pesan moral secara sistematis.		✓			
5.	Materi yang disajikan dalam komik telah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran literasi, yaitu membantu siswa memahami isi cerita, mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat, serta menangkap nilai moral yang terkandung di dalamnya.		✓			
Aspek Penilaian Kebahasaan						
6.	Penggunaan ragam bahasa yang komunikatif sehingga siswa dapat memahami isi cerita dengan mudah.		✓			
7.	Kalimat-kalimat dalam komik disusun secara efektif dan sesuai dengan kemampuan bahasa siswa sekolah dasar.		✓			
Jumlah yang diperoleh						
Total						

Validator Materi

Marsdawati Sitompul S.Pd

NIP.19940812 202521 2 001

Lampiran 8.

Dokumentasi Penelitian di SDN 064975 Medan Denai



Lampiran 9.

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Dizka Tri Ananda
 NPM : 2202090058
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120 SKS IPK = 3,84

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 	Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas IV SD 064975 Denai	
	Pengembangan literasi cerita rakyat berbasis flashcard untuk meningkatkan kreativitas siswa SDN 064975	
	Pengembangan media lapbook berbasis kearifan lokal cerita rakyat untuk meningkatkan atensi dan keterlibatan belajar siswa SDN 064975	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 8 Oktober 2025

Hormat Pemohon,


 Dizka Tri Ananda

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/ Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan


Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 10.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 2

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dizka Tri Ananda
NPM : 2202090058
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas IV SDN 064975 Medan Denai"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 08 Oktober 2025
Hormat Pemohon,

Dizka Tri Ananda

Dibuat Rangkap3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 11.



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2896/IL.3-AU//UMSU-02/ F/2025
Lamp : --
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Dizka Tri Ananda
N P M : 2202090058
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
: Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Literasi
Siswa Kelas IV SDN 064975 Medan Denai

Pembimbing : Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd.

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : 12 Desember 2026

Medan, 22 Jumadil Akhir 1447 H
12 Desember 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

Lampiran 12.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Dizka Tri Ananda
 NPM : 2202090058
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas III SDN 064975 Medan Denai.


Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar


 Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

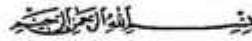

 Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 13.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Dizka tri Ananda
 NPM : 2202090058
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas III SDN 064975 Medan Denai

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
21-10-2025	Bimbingan Judul skripsi	
23-10-2025	Acc Judul skripsi	
10-11-2025	bimbingan st bab 1	
20-11-2025	Bimbingan bab II	
25-11-2025	bimbingan bab III	
09-12-2025	Acc Proposal	

Medan, Desember 2025

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Lampiran 14.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 18 Bulan Desember Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Dika Tri Ananda
 NPM : 2202090058
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas III SDN 064975 Medan Denai

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Lampiran 15.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 18 Bulan Desember Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Dizka Tri Ananda
 NPM : 2202090058
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas III SDN 064975 Medan Denai

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
I	- Kurir Survei Payungi - Rumusan masalah - Media gambar.

Medan, Januari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Lampiran 16.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 18 Bulan Desember Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Dizka Tri Ananda
 NPM : 2202090058
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas III SDN 064975 Medan Denai

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Rumusan masalah
2.	Kata pengantar
3.	bawa mediannya

Medan, Januari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Lampiran 17.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Dizka Tri Ananda
 NPM : 2202090058
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas III SDN 064975 Medan Denai

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, Tanggal 18 Bulan Desember Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2026

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Lampiran 18.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> | email: fkip@umma.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Dizka Tri Ananda
NPM : 2202090058
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas III SDN 064975 Medan Denai

Pada hari Kamis, Tanggal 18 Bulan Desember Tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Januari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Lampiran 19.



Nomor : 570/II.3-AU/UMSU-02/F/2026
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 06 Ramadhan 1447 H
 23 Februari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Negeri 064975 Medan Denai
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Dizka Tri Ananda
 N P M : 2202090058
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas III SD Negeri 064975 Medan Denai

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum



****Pertinggal****

Lampiran 20.



PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT. SD NEGERI 064975
Jalan Tuba IV No. 41, Medan Denai, Medan, Sumatera Utara 20227
Pos-el uptsdn064975@gmail.com

Nomor : 422/ 545 / UPT.SDN-75/II/ 2026
Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Medan, 26 Februari 2026

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di –
Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan surat saudara pada tanggal 23 Februari 2026 perihal permohonan izin penelitian dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa atas nama Dizka Tri Ananda dengan judul skripsi, " Pengembangan Media Komik Edukatif untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas III SD Negeri 064975 Medan Denai".

Dengan ini saya sampaikan bahwa UPT SD Negeri menerima permohonan penelitian atas nama yang tertera diatas.

Demikianlah surat ini kami sampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 21.



skripsi dizka otw sidang-1.docx

ORIGINALITY REPORT

20% SIMILARITY INDEX	19% INTERNET SOURCES	9% PUBLICATIONS	9% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	15%
2	pkn.umsu.ac.id Internet Source	1%
3	id.scribd.com Internet Source	< 1%
4	Nabila Faradiba, Khusnul Khotimah, Makmun Makmun, Rosita Putri Rahmi. "Planetarium Digital: Media Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya Berbasis Articulate Storyline 3", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2026 Publication	< 1%
5	repositori.umsu.ac.id Internet Source	< 1%
6	repository.unissula.ac.id Internet Source	< 1%
7	text-id.123dok.com Internet Source	< 1%
8	repository.radenintan.ac.id	



