



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK "SINGO ULUNG"
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
PEMAHAMAN TEKS NARASI PESERTA DIDIK KELAS IV
UPTD SPF SDN PAKISAN 3 BONDOWOSO**

SKRIPSI

Oleh :

Retno Rahayu

190210204278

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JEMBER

2025

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Almarhum kedua orang tua saya yakni Ayah Sarji dan Ibu Sunarsih atas kehidupan yang telah diberikan selama ini.
2. Kepada kedua kakak saya Siti Aminah dan Dwi Sae Putri serta kedua kakak ipar saya Mas Heru dan Mas Senna yang juga telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses pengerjaan skripsi ini.
3. Guru-guru saya sejak Taman Kanan-kanak sampai Perguruan Tinggi terimakasih untuk semua ilmu yang telah diberikan.
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

MOTTO

“Orang-orang yang memiliki kemampuan untuk mengubah sesuatu di dunia ini adalah orang yang memiliki keberanian untuk meninggalkan hal-hal penting bagi mereka jika perlu.”¹



¹ Isayama, H. (2012). *Attack on Titan* (Vol. 1). Kodansha Comics.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Retno Rahayu

NIM : 190210204278

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: *Pengembangan Media Singo Ulung untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didik UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso* merupakan hasil karya sendiri kecuali dalam pengutipan yang telah disebutkan sumbernya. Karya ini belum pernah diajukan pada institusi manapun dan bukan hasil menjiplak. Saya bertanggung jawab atas keasbsahan dan kebenaran sesuai dengan skripsi ilmiah.

Sedemikian rupa pernyataan yang saya buat ini tanpa adanya tekanan ataupun paksaan dari pihak mana saja dan saya bersedia mendapatkan sanksi akademik jika pernyataan yang saya buat tidak benar adanya.

Jember,

Yang menyatakan,

Retno Rahayu

NIM. 190210204278

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Singo Ulung untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didikm UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso* telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Kamis
 Tanggal : 18 Desember 2025
 Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pembimbing	Tanda Tangan
1. Pembimbing Utama	
Nama : Dra. Suhartiningsih, M.Pd.	(.....)
NIP : 196012171988022001	
2. Pembimbing Anggota	
Nama : Nindya Nurdianasari, S.Pd., M.Pd.	(.....)
NIP : 199210232019032026	

Penguji	Tanda Tangan
1. Penguji Utama	
Nama : Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd	(.....)
NIP : 197709152005012001	
2. Penguji Anggota	
Nama : Zeti Finali, S.Pd., M.Pd.	(.....)
NIP : 198610232015042001	

ABSTRACT

The research is motivated difficulty in reading and understanding narrative texts. Students' reading is still low because they are only driven by textbooks and worksheets. Students are passive so that learning becomes ineffective and does not achieve learning objectives. Learning media is used to help improve students' skills in reading comprehension in 4th grade Elementary School. The type of research is Research and Development or R&D. Location at UPTD SPF SDN Pakisan 3. Subjects are 4th grade students of UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso. Data collection methods are observation, interviews, questionnaires, tests and documentation. The design validation results are included in the very feasible category for testing. The results of the practicality of the Singo Ulung media are included in the "very practical" category. The results of the effectiveness of comic media are effective for use as a learning medium for reading comprehension in narrative texts. The media development process uses the Research and Development (R&D) model from Borg and Gall. The steps used are only up to step 8 because the researcher has limited funds and time. The results of media validation by the three validators were very valid, very effective and very practical.

Keywords: Media Comic; Singo Ulung; Narrative Essays.

RINGKASAN

Pengembangan Media Singo Ulung untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didikm UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso; Retno Rahayu; 190210204278; 2025; halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Kurikulum adalah rencana dan pengaturan isi pembelajaran dalam pendidikan. Ini sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru diharapkan dapat menyesuaikan materi pelajaran agar sesuai dengan minat dan kemampuan siswa, dan harus memilih pendekatan yang modern serta inovatif. Media adalah komponen penting dalam Kurikulum Merdeka yang membantu komunikasi non-verbal. Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa. Penguatan karakter dalam Kurikulum Merdeka juga mencakup nilai-nilai dari cerita rakyat seperti Singo Ulung, yang diharapkan mencerminkan budaya lokal dan semangat Pancasila. Namun, banyak materi pembelajaran belum menerapkan nilai-nilai tersebut, sehingga pendidikan karakter belum maksimal. Pengembangan media komik berdasarkan cerita rakyat Singo Ulung bertujuan untuk menarik minat baca siswa dan memperkenalkan cerita rakyat lokal yang sejalan dengan profil pelajar Pancasila.

Berlandaskan permasalahan yang diuraikan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dipakai untuk peningkatan keterampilan peserta dalam membaca pemahaman Sekolah Dasar kelas 4. Pengembangan dilakukan dengan judul "Pengembangan media komik "Singo Ulung" untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso".

Rumusan masalah pada penelitian adalah bagaimanakah proses pengembangan media komik serta bagaimanakah kevalidan, efektifitas, dan kepraktisan media komik "Singo Ulung". Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui proses pengembangan media komik serta untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan efektifitas media komik "Singo Ulung"

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Proses pengembangan media menggunakan tahap penelitian pengembangan oleh Borg and Gall (dalam Masyhud, (2021:247-280) meliputi 10 tahap namun di ringkas karena keterbatasan biaya dan waktu. Tahapannya yaitu penelitian pendahuluan, perencanaan pengembangan, pengembangan desain produk, validasi desain produk, revisi desain produk awal, uji coba penggunaan, revisi desain produk, serta uji coba efektifitas. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, dan angket.

Validasi media dilakukan oleh 3 validator untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan dinilai layak atau tidak untuk diuji cobakan. Validasi desain produk dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari produk yang telah dikembangkan. Hasil validasi dari ketiga validator memperoleh skor 90% dimana skor ini termasuk kategori sangat layak untuk dilakukan uji coba penggunaannya. Dilakukannya uji coba produk ini untuk menilai respon peserta didik selama pembelajaran dengan menggunakan media komik singo ulung. Uji coba diawali dengan pemberian media komik kepada peserta didik saat pembelajaran berlangsung, setelah itu peserta didik di berikan angket respon yang berisikan ceklis penilaian media atau produk. Hasil angket respons uji coba dalam skala kecil, dapat dilihat bahwa media komik singo ulung ini sangat layak untuk diuji cobakan.

Uji coba efektifitas media komik dilakukan dengan penggunaan tes kinerja. Berdasarkan data nilai tes kinerja peserta didik, dapat diketahui bahwasanya 13 dari 15 peserta didik tuntas. Ketuntasan peserta didik dilihat berdasarkan skor KKTP dengan menggunakan rubrik penilaian yang telah disediakan peneliti. Nilai yang ditetapkan di UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso adalah 70. Hasil analisis dari nilai tes kinerja peserta didik yang telah dihitung mendapatkan skor 86,6% dimana skor tersebut menjadikan media komik layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca pemahaman teks narasi.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Singo Ulung untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didik UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun agar memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng, IPM., ASEAN Eng. selaku Rektor Universitas Jember;
2. Dr. Muhammad Na'im, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Jember;
3. Dr. Muhammad Irfan Hilmi, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Jember;
4. Ibu Zetti Finali, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Jember;
5. Ibu Dra. Suhartiningsih, M.Pd selaku dosen Pembimbing Utama dan Ibu Nindya Nurdianasari, S.Pd., M.Pd selaku dosen Pembimbing Anggota, yang sudah memberikan bimbingan dan masukan skripsi ini;
6. Ibu Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd selaku dosen Penguji Utama dan Ibu Zetti Finali S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji Anggota, yang telah menguji skripsi dan memberikan saran serta masukan untuk memperbaiki skripsi ini;
7. Bapak Mustamar, S.Pd selaku kepala sekolah dan Bapak Muzayyin, S.Pd selaku wali kelas IV SDN Pakisan 3 Bondowoso yang telah memberikan izin, tempat, dan bantuan selama penelitian;
8. Kepada orangtua, kakak dan keluarga besar saya yang tidak bisa

disebutkan satu-persatu;

9. Kepada sahabat saya Eriska Nanda Pramita, dan Kholidatul yang telah memberikan setiap bantuan, motivasi selama proses pengerjaan skripsi;
10. Teman-teman PUBG dan Genshin Impact yang telah menghibur, memotivasi dan mengingatkan saya pada skripsi;
11. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember Angkatan 2019 yang tidak bisa disebutkan satu-satu, terimakasih atas bantuan, pengalaman, pembelajaran, dan kebersamaan yang memotivasi penulis selama ini;
12. Semua pihak yang tidak dapat dicantumkan satu persatu yang telah memberikan saran, bantuan, doa, dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.

Segala kritik dan saran dari semua pihak dapat diterima untuk memperbaiki skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua pihak.

Jember,

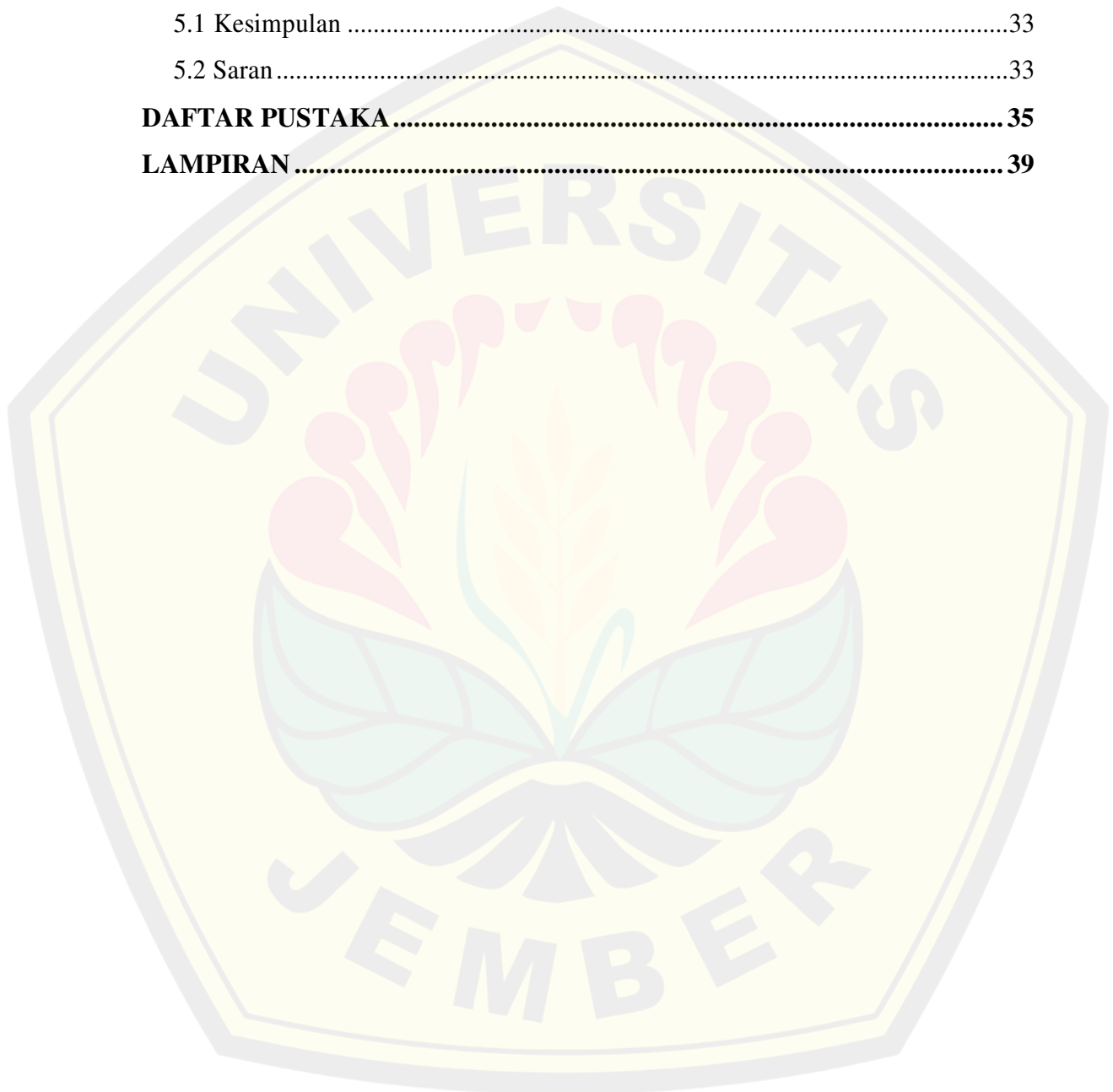
Penulis

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN.....	i
MOTTO.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
ABSTRACT	v
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
BAB 2. KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran Komik	6
2.1.1 Media Pembelajaran	6
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran	6
2.1.3 Pemilihan kriteria media.....	7
2.1.4 Fungsi media pembelajaran	7
2.1.5 Komik	7
2.2 Singo Ulung	8
2.2.1 Singo Ulung Bondowoso.....	8
2.3 Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi	8
2.3.1 Keterampilan membaca	8
2.3.2 Membaca pemahaman	9
2.3.3 Teks Narasi	10
2.4 Pengembangan Media Komik Singo Ulung Bondowoso	11
2.5 Penelitian yang Relevan.....	12
2.6 Kerangka Berpikir Penelitian	14

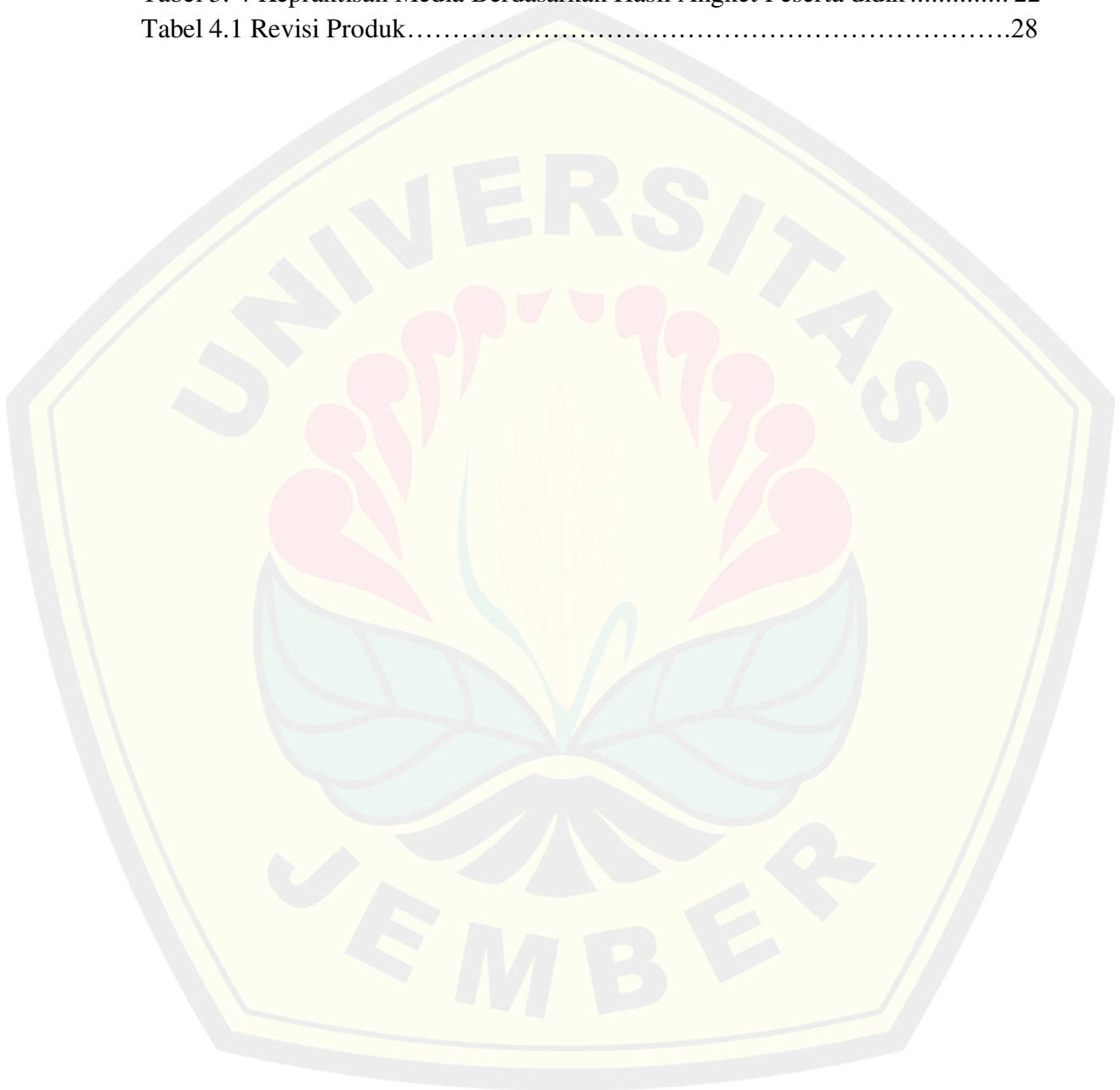
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	15
3.1 Jenis Penelitian.....	15
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	15
3.3 Subjek Penelitian	15
3.4 Definisi Operasional	15
3.5 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan	16
3.5.1 Penelitian Pendahuluan.....	16
3.5.2 Perencanaan dan Pengembangan.....	17
3.5.3 Pengembangan Produk	17
3.5.4 Validasi Desain produk awal	18
3.5.5 Revisi Produk Awal.....	18
3.5.6 Uji Coba Penggunaan	18
3.5.7 Revisi Produk Pengembangan.....	18
3.5.8 Uji Coba Efektifitas	18
3.6 Metode Pengumpulan Data	18
3.6.1 Observasi.....	18
3.6.2 Wawancara.....	19
3.6.3 Angket.....	19
3.6.4 Tes Kinerja Teks Narasi	19
3.6.5 Dokumentasi	19
3.7 Instrumen Pengumpulan Data	19
3.7.1 Lembar Pedoman Observasi	19
3.7.2 Lembar Pedoman Wawancara.....	20
3.7.3 Lembar Pedoman Angket	20
3.7.4 Lembar Tes Kinerja Membaca Pemahaman Teks Narasi.....	20
3.7.5 Lembar Validasi	20
3.8 Teknik Analisis Data	20
3.8.1 Analisis data hasil Validasi	20
3.8.2 Uji Coba Penggunaan Produk Awal.....	21
3.8.3 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik	21
3.8.4 Persentase Respons Peserta didik.....	22

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Proses Pengembangan Media Komik Singo Ulung.	23
4.2 Hasil Kevalidan, Efektifitas, dan Kepraktisan Media Komik	28
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	30
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	33
5.1 Kesimpulan	33
5.2 Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN	39



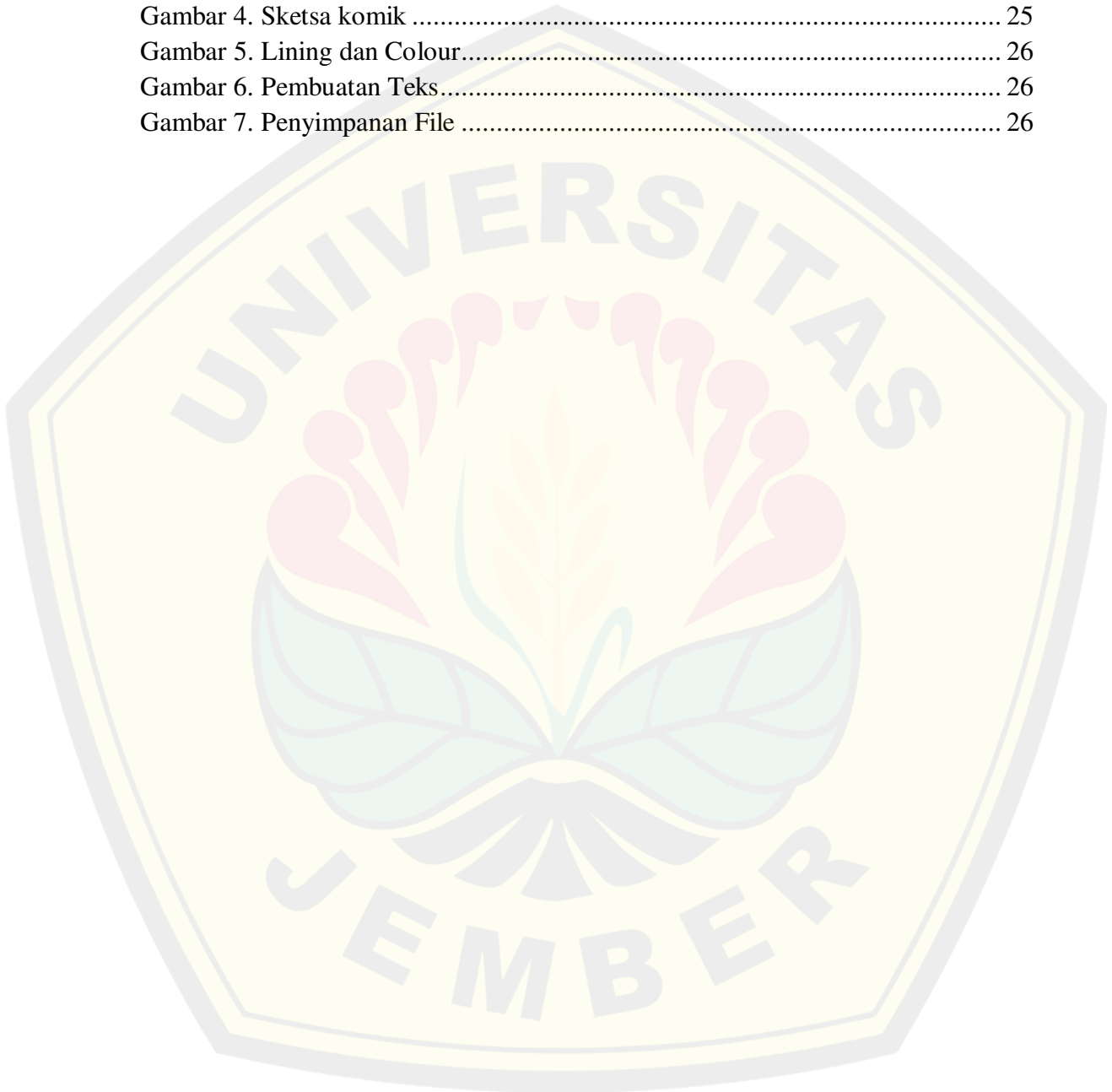
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Validasi Produk.....	20
Tabel 3. 2 Kriteria Respons Peserta didik	21
Tabel 3. 3 Kriteria Efektifitas Berdasarkan Hasil Ketuntasan Peserta didik	22
Tabel 3. 4 Kepraktisan Media Berdasarkan Hasil Angket Peserta didik	22
Tabel 4.1 Revisi Produk.....	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka berfikir media komik Singo Ulung	14
Gambar 2. Aplikasi Studio Clip Paint.....	25
Gambar 3. Ukuran Kertas.....	25
Gambar 4. Sketsa komik	25
Gambar 5. Lining dan Colour.....	26
Gambar 6. Pembuatan Teks.....	26
Gambar 7. Penyimpanan File	26



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Matriks Penelitian	39
LAMPIRAN 2. Lampiran Pedoman Observasi.....	41
LAMPIRAN 3. Lampiran Hasil Observasi	42
LAMPIRAN 4. Pedoman Wawancara Guru	43
LAMPIRAN 5. Hasil Wawancara Guru	45
LAMPIRAN 6. Produk Media Komik Singo Ulung	47
LAMPIRAN 7. Lembar Tes Kinerja	51
LAMPIRAN 8. Perangkat Pembelajaran	53
LAMPIRAN 9. Kisi-kisi dan Rubrik Penilaian Tes Kinerja.....	61
LAMPIRAN 10. Lembar dan Hasil Validasi Media Komik.....	63
LAMPIRAN 11. Lembar dan Validasi Instrumen Tes	70
LAMPIRAN 12. Lembar dan Hasil Validasi Angket Respon Peserta Didik.....	75
LAMPIRAN 13. Hasil Uji Coba Media Komik Singo Ulung	83
LAMPIRAN 14. Lembar Hasil Sebelum Menggunakan Media	84
LAMPIRAN 15. Lembar Hasil Setelah Menggunakan Media	86
LAMPIRAN 16. Data Nilai Tes Peserta didik UPTD SPF SDN 3 Bondowoso ...	90
LAMPIRAN 17. Surat Uji Coba	91
LAMPIRAN 18. Surat Observasi	92
LAMPIRAN 19. Surat Izin Uji Coba	93
LAMPIRAN 20. Surat Selesai Penelitian	94
LAMPIRAN 21. Dokumentasi Kegiatan	95

BAB 1. PENDAHULUAN

Topik yang dikaji pada bab ini yakni: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian. Berikut ini penjelasannya.

1.1 Latar Belakang

Kurikulum sebuah sistem rencana juga pengaturan bahan pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar. Kurikulum memiliki tempat yang sentral dalam semua kegiatan Pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan (Hidayani, 2018). Kementerian Departemen Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) mengumumkan kebijakan baru sebagai berikut : dengan penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar (SD). Kurikulum merdeka ialah kurikulum untuk mengatasi hambatan belajar peserta didik di masa pandemi. Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk “bebas belajar” dalam persiapan dan pelaksanaan proses pembelajaran serta proses mengembangkan kurikulum di sekolah dengan memperhatikan kebutuhan dan juga potensi peserta didik (Rahmadayanti, 2022). Penerapan kurikulum merdeka pada tingkat sekolah dasar (SD) terjadi di kelas 1 dan 4. Penilaiannya difokuskan pada penguatan asesmen formatif sesuai dengan tahapan capaian peserta didik. Bahasa Indonesia adalah salah satu dari mata pembelajaran dalam kurikulum merdeka.

Bahasa indonesia termasuk salah satu pembelajaran dalam pengajaran pada peserta didik di Indonesia dari pendidikan paling dasar sampai tingkat yang lebih tinggi seperti perguruan tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia diperkenalkan sejak dini agar peserta didik dapat menguasai Bahasa Indonesia. Kurikulum merdeka pada setiap pembelajaran di fokuskan untuk pengembangan karakter yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Pengimplementasian pembelajaran Bahasa Indonesia melalui profil pelajar Pancasila Penilaian tersebut menggunakan empat kompetensi atau keterampilan sebagai acuan keberhasilan mendengarkan, bicara, membaca serta menulis. Tujuan dari pengajaran sastra

adalah untuk mengapresiasi juga mengetahui makna dari suatu karya sastra. Tujuan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dikaitkan dengan kurikulum merdeka belajar, maka guru dapat menyediakan materi pelajaran dalam bentuk yang beda, hingga peserta didik bisa mengelola pembelajaran dengan minat dan sesuai kemampuan masing-masing. Sangat mungkin bagi guru untuk lebih inovatif dan berinovasi dalam cara pengajarannya (Zzulfa, 2022). Guru juga perlu merancang dan merencanakan pendekatan, model ataupun metode, media serta sumber pembelajaran yang sinkron dengan masa kini (Zzulfa, 2022).

Media adalah satu dari beberapa komponen ada pada Kurikulum Merdeka dan memiliki manfaat dalam sarana komunikasi non-verbal. Media bagian dari komponen tersebut harus digunakan dalam setiap pembelajaran (Magdelana, 2021). Media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar berlangsung sebagai alat yang sangat membantu. Guru diharuskan mampu memilih media pembelajaran yang sesuai serta tepat untuk digunakan (Nurita, 2018). Media pembelajaran juga berfungsi untuk penyaluran informasi pikiran, perhatian, serta perasaan yang membantu dalam pembelajaran. Media bisa membantu menyampaikan konsep rumit sampai peserta didik dapat memahaminya. Pembelajaran yang membuat interaksi guru dan peserta didik saat pembelajaran berlangsung, maka memerlukan sebuah media yang mampu membantu dengan baik (Hasiru, 2021). Pengembangan media dimodifikasi semenarik mungkin agar peserta didik minat juga termotivasi pada pembelajaran tersebut.

Kurikulum Merdeka dalam penguatan karakter dilengkapi dengan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat Singo Ulung. Cerita rakyat Singo Ulung sekitar yang bisa mencerminkan karakter generasi nasional diharapkan dapat mencerminkan pembaharuan budaya lokal yang sejalan dengan semangat Pancasila (Wayan, 2022). Penguatan tersebut dapat diimplementasikan sebagai mengintegrasikan adanya nilai Cerita rakyat Singo Ulung dalam pengajaran. Mengintegrasikan nilai kearifan dalam pembelajaran adalah satu hal penting untuk keberlanjutan budaya hidup (Sueca, 2022). Peran penting dalam membangun budaya hidup peserta didik dimainkan oleh guru karena merupakan pemberi pengaruh pada berhasil atau tidaknya penanaman karakter di dalam pendidikan

ataupun menentukan keberhasilan peserta dalam pengemban pribadi seutuhnya. Tetapi, sebagian besar materi Bahasa Indonesia pada buku, LKS ataupun media pembelajaran belum menerapkan nilai kearifan di sekitar peserta didik. Penanaman pendidikan karakter di sekolah menjadi tidak maksimal, hal tersebut dapat terlihat dari penurunan pendidikan karakter peserta didik (Nurdianasari, 2022).

Pengembangan media komik ini merupakan pengembangan media dengan menggunakan salah satu budaya disekitar peserta didik yakni ‘Singo Ulung’. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini adalah menarik minat membaca peserta didik, mempermudah pembaca menangkap topik cerita, mengembangkan minat baca dan memperkenalkan tentang cerita rakyat Singo Ulung. Media komik ‘Singo Ulung’ dapat membantu pendidik untuk memberikan informasi serta materi tentang kebudayaan lokal yang dapat di gunakan sebagai sebuah media pembelajaran yang dapat dilengkapi dengan cerita rakyat Singo Ulung yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Hal itu yang menjadikan landasan penelitian tentang media komik berbasis cerita rakyat Singo Ulung ini sangat dibutuhkan terutama dalam pengimplementasian Kurikulum Merdeka yang masih belum lama diterapkan di dalam dunia Pendidikan Indonesia.

Hasil wawancara narasumber guru kelas 4 Pakisan 3 pada 9 januari 2025, diketahui bahwa kebanyakan peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks narasi. Menurut hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 15 Januari 2025 disimpulkan bahwa penyebab siswa kesulitan dalam memahami ide pokok maupun ide pendukung diantaranya adalah adanya keterbatasan media serta teks narasi yang digunakan hanya terpacu pada buku paket dan LKS. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik bersikap pasif sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif dan tidak mampu mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat pada Capaian pembelajaran (CP) aspek membaca dan memirsa dalam Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) kelas IV Sekolah Dasar. Peserta harus bisa memiliki sikap menjadi pembaca dengan menunjukkan minat pada bacaanya, mampu memahami informasi dari bacaan serta pesertam didik bisa memakai dan

mengerti kosakata baru dalam bacaan. Berlandaskan permasalahan yang diuraikan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dipakai untuk peningkatan keterampilan peserta dalam membaca pemahaman Sekolah Dasar kelas 4. Pengembangan dilakukan dengan judul "Pengembangan media komik “Singo Ulung” untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso”.

1.2 Rumusan Masalah

Latar belakang yang bisa diuraikan beberapa rumusan masalah. Rumusan masalah pada penelitian yakni:

- a. Bagaimanakah proses Pengembangan Media Komik “Singo Ulung” untuk Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso?
- b. Bagaimanakah kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan Pengembangan Media komik “Singo Ulung” untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso?

1.3 Tujuan Penelitian

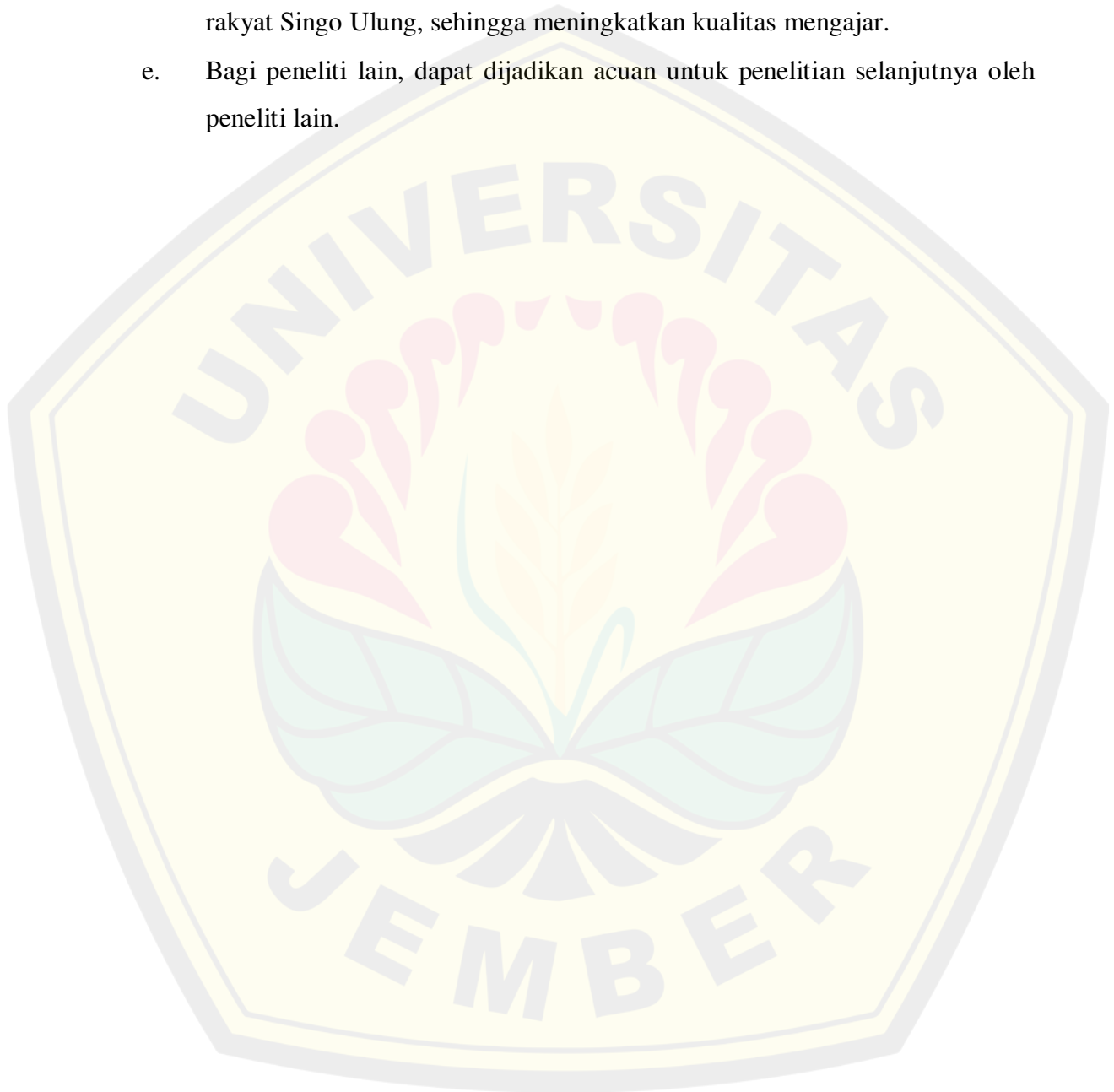
Berdasarkan rumusan masalah dapat diuraikan beberapa tujuan penelitian. Tujuan penelitian yang akan di capai yakni:

- a. Mendeskripsikan proses Pengembangan media komik “Singo Ulung untuk Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso.
- b. Mengetahui kevalidan, efektifitas dan kepraktisan Pengembangan Media komik “Singo Ulung” untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian mempunyai beberapa manfaat. Manfaat yang diinginkan mampu memberikan sumbangan pemikiran terhadap semua pihak sebagai berikut.

- c. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat peserta didik terkait dengan media pembelajaran berbasis Cerita rakyat Singo Ulung.
- d. Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan referensi media pembelajaran yang memenuhi kriteria pemilihan media pembelajaran berbasis Cerita rakyat Singo Ulung, sehingga meningkatkan kualitas mengajar.
- e. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya oleh peneliti lain.



BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

Topik yang dikaji bab ini meliputi: (1) media pembelajaran komik; (2) Cerita rakyat Singo Ulung; (3) keterampilan membaca pemahaman teks narasi; (4) pengembangan media komik singo ulung Cerita rakyat Singo Ulung bondowoso; (5) penelitian relevan; dan (6) kerangka penelitian.

2.1 Media Pembelajaran Komik

2.1.1 Media Pembelajaran

Media sendiri dari bahasa latin yang memiliki bentuk jamak dari kata “medium” yang memiliki arti sebuah perantara. Media pembelajaran merupakan salah satu cara berkomunikasi dalam menyampaikan suatu bentuk informasi ataupun materi dalam pembelajaran serta jembatan berfikir dan upaya bertindak untuk tercapainya tujuan dalam pembelajaran (Shoffa, 2021). Media pembelajaran melestarikan, melengkapi dan meningkatkan mutu dan proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, aktivitas dan motivasi belajar (Arsyad, 2021).

Berlandaskan beberapa pengertian bisa disimpulkan bahwasanya suatu media merupakan salah satu cara berkomunikasi untuk sebuah informasi dan membantu pembelajaran. Media juga digunakan sebagai penghubung isi materi yang disampaikan dengan pemahaman masing-masing peserta didik.

2.1.2 Jenis Media Pembelajaran

Media sering ditemukan dan dipakai untuk pembelajaran salah satunya Bahasa Indonesia. Arsyad (2021:81) menyatakan media dikelompokkan menjadi 4 kelompok yaitu (1) media yang dihasilkan dari teknologi cetak seperti grafik, LKS, brosur dan majalah; (2) media yang dihasilkan dari teknologi audio-visual TV diam, buku bersuara, *tape recorder* dan halaman bersuara; (3) media yang dihasilkan dari teknologi komputer seperti *google classroom*, *PesonaEdu* dan *Microsoft Teams*; serta (4) media hasil gabungan seperti *teleconference* dan *telelecture* gabungan dari audio visual dengan computer dan *interactive video* gabungan dari media audio visual dengan komputer.

2.1.3 Pemilihan kriteria media

Kriteria pemilihan media pembelajaran diantaranya adalah tujuan penggunaan media, sasaran penggunaan media, sesuai atau tidak dengan tujuan yang akan dicapai, waktu yang dibutuhkan untuk membuat media, biaya dan ketersediaan sarana untuk membuat media tersebut (Rokhman, 2022).

2.1.4 Fungsi media pembelajaran

Produk media ialah salah satu komponen penting dalam belajar yang memiliki fungsi. Hasan (2021:33), menyatakan bahwa media memiliki fungsi diantaranya yakni:

- a. Media pembelajaran sebagai sarana komunikasi;
- b. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan informasi;
- c. Media pembelajaran mempermudah tujuan pembelajaran.

Berdasarkan jenis-jenis serta kriteria pemilihan media yang telah disebutkan, keterampilan peserta didik dalam membaca teks narasi dapat ditingkatkan salah satunya yaitu menggunakan media visual. Media visual pada penelitian yang dilakukan ialah media komik yang memuat nilai kearifan.

2.1.5 Komik

Media visual salah satu media yang didapatkan dengan mudah dalam proses ajar mengajar. Media visual menjadi lebih umum dikarenakan media ini dapat di amati salah satu media dalam penelitian ini adalah media komik. Media komik menurut pendapat Haryanto (2023:7) adalah media dengan gambar ilustrasi dari cerita yang disajikan. Komik salah satu media yang dapat di buat secara digital. penyampaian informasi materi yang mudah dipahami karena adanya ilustrasi gambar dan teks yang membuatnya menarik serta lebih mudah untuk dipahami.

Komponen komponen komik menurut Afisa (2023) diantaranya desain karakter, dialog percakapan, pengenalan, daftar isi, latar belakang, ilustrasi atau gambar dan biografi penulis. Pembuatan komik sendiri memiliki beberapa tahapan. Tahap-tahap yang harus ditempuh dalam proses pembuatan komik menurut Budiarti (2022) yakni (1) tahap mengidentifikasi target; (2)

pengidentifikasian warna dengan memilih warna yang cemerlang; serta (3) pembuatan skenario seperti memilih tema serta alur cerita dari awal sampai akhir.

Kelebihan komik menurut Riwanto (2018:1) yaitu (1) memperbanyak kosa kata; (2) memudahkan pembaca mendapat informasi; (3) meningkatkan minat baca; serta (4) alur dalam komik merujuk pada suatu hal yang positif. Kekurangan komik, antara lain yaitu dengan adanya komik yang berisikan gambar dan teks akan membuat seseorang malas membaca teks, kebanyakan berisi kata negatif serta banyak adegan kekerasan ataupun percintaan yang muncul (Riwanto, 2018).

Kelebihan media komik berbasis Cerita rakyat Singo Ulung dalam penelitian ini yaitu dapat mempermudah dan meningkatkan minat baca peserta didik pada teks narasi. Penerapan Cerita rakyat Singo Ulung dalam media komik bisa membuat kearifan sekitar dapat dikenal peserta didik.

2.2 Singo Ulung

2.2.1 Singo Ulung Bondowoso

Cerita rakyat Bondowoso salah satunya yakni Singo Ulung. Cerita rakyat adalah bagian warisan budaya yang ada secara turun temurun dan penyebarannya dari mulut ke mulut yang memiliki nilai baik (Ahmadi, 2021). Kesenian Singo Ulung Ronteg paling banyak menarik perhatian untuk menikmati budaya dan kesenian yang berbeda di masyarakat luas. Singo ulung juga memasukkan beberapa ciri khas Bondowoso seperti Batik merupakan kain dengan motif yang beranekaragam. Motif batik bondowoso unik karena terinspirasi dari daun tanaman diantaranya yakni kain batik daun singkong, tembakau, tamanan, dan *blue fire*. Tanean Lanjhang adalah pemukiman tradisional yang berkembang ditengah masyarakat Bondowoso dengan mayoritas suku Madura. Pemukiman tradisional tersebut sudah jarang ditemui pada masa kini (Wahid, 2018).

2.3 Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi

2.3.1 Keterampilan membaca

Keterampilan membaca menurut Rinawati (2020:85) merupakan salah satu bagian dari 4 aspek keterampilan bahasa yakni menyimak, berbicara, membaca

serta menulis. Pada keterampilan membaca memiliki keterkaitan dengan keterampilan menulis. Keterampilan membaca menurut Nugraha (2018:19). sebuah proses mentransformasikan informasi dengan cara melihat dan memahami pokok teks yang telah dibaca. Keterampilan ini memiliki manfaat selain menambah pengetahuan juga bisa menambah kosakata pembaca, banyaknya kosakata yang membantu memperlancar keterampilan dalam penulisan (Novrizta, 2019).

Berlandaskan uraian di atas dapat diketahui bahwasanya keterampilan membaca ialah sebuah proses untuk transformasi informasi dengan cara melihat dan memahami isi teks yang dibaca.

2.3.2 Membaca pemahaman

Membaca pemahaman merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan berfikir pembaca secara kritis, oleh karena itu pada membaca menjadi satu cara yang di ajarkan dari tingkat dasar pendidikan (Nirmala, 2019). Suatu kegiatan membaca dimana pembaca bisa memahami maksud serta makna bacaan dalam tulisan serta memahami secara utuh isi bacaan tersebut. Hakekatnya kemampuan tersebut adalah aktivitas memperoleh pengetahuan pembaca secara tersurat maupun tersirat pada pemahaman serta mampu tidaknya merumuskan pesan terkandung dalam bacaan guna memahami ide pokok, detail serta pengertian dan mengingat kembali bahan yang telah dibaca (Daulay, 2021).

Pelajaran Bahasa di institusi pendidikan memiliki peran penting dalam kemampuan membaca dan memahami, karena hal ini dapat mempercepat perkembangan siswa dalam menguasai dan meresapi materi yang diajarkan. Keahlian dalam membaca dengan pemahaman sangat berguna bagi anak-anak di Sekolah Dasar. Manfaat yang diperoleh adalah, melalui kemampuan membaca dengan pemahaman, peserta didik dapat meningkatkan prestasi akademik serta mendukung keterampilan lainnya seperti berbahasa dan menulis. Di sisi lain, masalah dalam membaca pemahaman dapat mempengaruhi nilai bahasa Bahasa peserta didik (Restiani, 2022). Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca pemahaman sering kali menghadapi tantangan saat mencoba memahami isi buku dan teks yang lebih panjang seperti teks narasi.

Seseorang yang mempunyai suatu tujuan dalam membaca pasti lebih mudah mengerti pokok bacaan. Menurut Arwita (2023:3) ada beragam tujuan membaca pemahaman, yakni : (1) memahami detail dari bacaan yang dibaca; (2) memahami ide atau topik utama isi bacaan; (3) memperoleh pengetahuan atau data serta informasi dari bacaan; (4) mengetahui kosa kata yang tidak mudah; serta (5) mau tahu keterangan lebih dalam tentang definisi atau suatu istilah.

Berdasar pendapat beberapa ahli bisa disimpulkan bahwasanya keterampilan membaca pemahaman ialah kecakapan pembaca dalam memahami isi bacaan secara menyeluruh, mengolah teks untuk mengerti serta menganalisis teks sehingga pembaca mendapatkan wawasan baru.

2.3.3 Teks Narasi

Narration atau narasi memiliki arti menceritakan. Teks narasi menurut pendapat Safitri (2023) teks narasi adalah suatu karangan cerita yang menyajikan serangkaian peristiwa kejadian. Teks narasi tersusun secara kronologis sesuai dengan urutan waktunya. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusmilawati (2020:4) teks adalah suatu bentuk tulisan yang mencoba mencipta, menceritakan, mengorganisasikan tindakan seseorang dari suatu cerita yang berurutan terjadi di satu waktu. Peristiwa yang dapat disajikan dalam teks narasi bisa fakta maupun khayalan semata. Teks narasi menceritakan suatu peristiwa dalam urutan kronologis yang jelas dari awal, tengah hingga akhir (Fitri, 2018).

Teks narasi memiliki beberapa ciri-ciri dan tujuan. Hal inilah yang membedakan teks narasi dengan teks lainnya seperti deskripsi, eksposisi, persuasi dan argumentasi. Ciri-ciri teks narasi disebutkan oleh Rusmilawati (2020) yaitu (1) berupa cerita atau peristiwa; (2) memiliki alur yang jelas; (3) ada peristiwa maupun konflik; serta (4) menekankan susunan kronologis. Struktur teks narasi terbagi tiga, yaitu orientasi, komplikasi dan resolusi. Orientasi yaitu pengenalan dari sebuah cerita. Biasanya berisi tentang pengenalan tokoh-tokoh dalam cerita yang akan diceritakan. Komplikasi adalah saat terjadinya sebuah masalah yang dihadapi sang tokoh utama dalam cerita. Resolusi adalah cerita dimana sang tokoh utama mendapatkan ide untuk memecahkan masalah yang berada dalam komplikasi (Safitri, 2023). Tujuan teks narasi menurut Rusmilawati (2020) untuk

memberikan informasi serta wawasan untuk menambah pengetahuan bagi pembaca, sebagai hiburan dan memberikan pengalaman estetis pada pembaca.

Berlandaskan pendapat di atas dapat diketahui bahwasanya teks narasi ialah cerita tentang sebuah peristiwa teks narasi merupakan serangkaian cerita yang kronologis serta sesuai dengan urutan waktunya. Penelitian ini menggunakan ciri-ciri teks narasi merupakan cerita yang memiliki alur yang jelas, adanya peristiwa maupun konflik serta terstruktur. Struktur teks narasi yakni orientasi, komplikasi dan resolusi. Membaca teks narasi dilaksanakan dengan tujuan agar pembaca dapat mengerti dan menerima hasil tulisan penulis

2.4 Pengembangan Media Komik Singo Ulung Bondowoso

Komik dengan Cerita rakyat Singo Ulung dari Bondowoso memiliki karakteristik yang sesuai dengan materi membaca teks narasi kelas 4 sekolah dasar yaitu berupa kesesuaian dengan karakteristik perkembangan anak yang masih tahap mengenal lingkungannya. Materi teks narasi bertujuan untuk mengenalkan cerita rakyat dari lingkungan sekitar peserta didik. Permasalahannya adalah ketika pembelajaran di kelas hanya berpedoman pada teks yang tidak memiliki relevansi pada lingkungan sekitar maka pembelajaran akan sukar diterima. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dan memberikan pilihan media pembelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan teks narasi yang baru namun lebih efektif dan menarik.

Relevansi terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan teks narasi di kelas 4 Sekolah Dasar tersebut didukung dengan pertimbangan pemilihan media Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak kelas 4 sekolah dasar komik menjadi pilihan media yang relevan dengan tahap perkembangan peserta didik, materi, dan segala kelebihan komik yang bisa lebih dimaksimalkan. Media komik singo ulung ini dikembangkan dengan harapan dapat membantu proses belajar mengajar.

Media Komik Singo Ulung dapat digunakan secara digunakan sebagai penyempurnaan pembelajaran tambahan dan mempermudah peserta didik untuk bisa mengerti materi pengajaran serta meningkatkan Capaian Pembelajaran (CP).

Cerita rakyat Singo Ulung memberikan makna dalam memahami konsep yang dipelajari dengan pengalaman secara langsung.

2.5 Penelitian yang Relevan

Berlandaskan hasil pencarian peneliti mendapatkan penelitian yang memiliki relevansi dengan peneliti yang lebih dulu. Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu tersebut yaitu:

Penelitian ditulis Ika Suci Rahaya, Suryaman dan Yoso Wiyarno yang berjudul "Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas II Sekolah Dasar Sidotopo Wetan V Surabaya", tahun 2019. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa pada peserta didik. Penelitian mengacu pada desain pengembangan *Dick and Carey*. Disimpulkan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar. Kesamaan penelitian yaitu menggunakan media ajar komik.

Penelitian ditulis Puji Handayani dan Henny Dewi Koeswati yang berjudul "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Minat Membaca Peserta didik Sekolah Dasar", tahun 2020. Berfokus pada minat baca peserta didik yang menggunakan media pembelajaran komik. Penelitian ini mengacu pada desain pengembangan *R&D Borg dan Gall*. Hasil yang di tunjukkan yakni media berhasil memberi dampak positif dalam menaikkan minat baca peserta didik.

Penelitian yang ditulis oleh Musnar Indra Daulay dan Nurmanila yang berjudul "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta didik Kelas 4 SDN 41 Pekanbaru", tahun 2021. Penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan membaca yang terdapat di pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini mengacu pada desain pengembangan model ADDIE. Hasil yang diperoleh adalah media komik efektif dalam menaikkan keterampilan membaca pemahaman.

Penelitian ditulis oleh Dea Malinda, Fitri Hilmiyati dan Imas Mastoah yang berjudul "Pengembangan Media Komik Berbasis *Comic Life* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

(*R&D* di Kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Cipaot Kota Cilegon)”, tahun 2023. Penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan membaca peserta didik. Peneliti ini menggunakan desain 4D (*Thiagarajan* yakni *define, Design, develop dan disseminate*). Hasil penelitian media komik ini meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dilihat dari hasil peningkatan kemampuan melalui *pre-test* dan *post-test*.

Penelitian ditulis oleh Ami Maryanti Bien dan Budi Kurniawan yang berjudul “Pengembangan Media Komik Cerita Anak Berbasis *Critical Thinking* pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas 4 Sekolah Dasar GMT Putain 1 Kecamatan Amanatun Utara Tahun Ajaran 2020/2021”, tahun 2022. Peneliti menggunakan metode *R&D* 3 model atau 3D yaitu *define, design, dan develop*. Hasil penelitian media komik ini diketahui dapat memberi dampak positif peningkatan keterampilan melalui tanggapan serta hasil *test* peserta didik.

Berlandaskan beberapa penelitian dahulu dapat diketahui bahwa penerapan media komik melalui pendekatan cerita dan karakternya yang memenuhi prinsip umum desain media pembelajaran: mudah dikenali, menarik, sederhana, bermanfaat, tepat, fokus, logis serta konsisten. Peserta didik bisa belajar tidak hanya berlandaskan buku ajar, peneliti akan mengubahnya menjadi media komik Cerita rakyat Singo Ulung hingga peserta didik tertarik, termotivasi dan bisa meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dalam bahasa Indonesia materi teks narasi.

Berikut persamaan beserta perbedaan dari penelitian dahulu dengan penelitian ini.

A. Persamaan

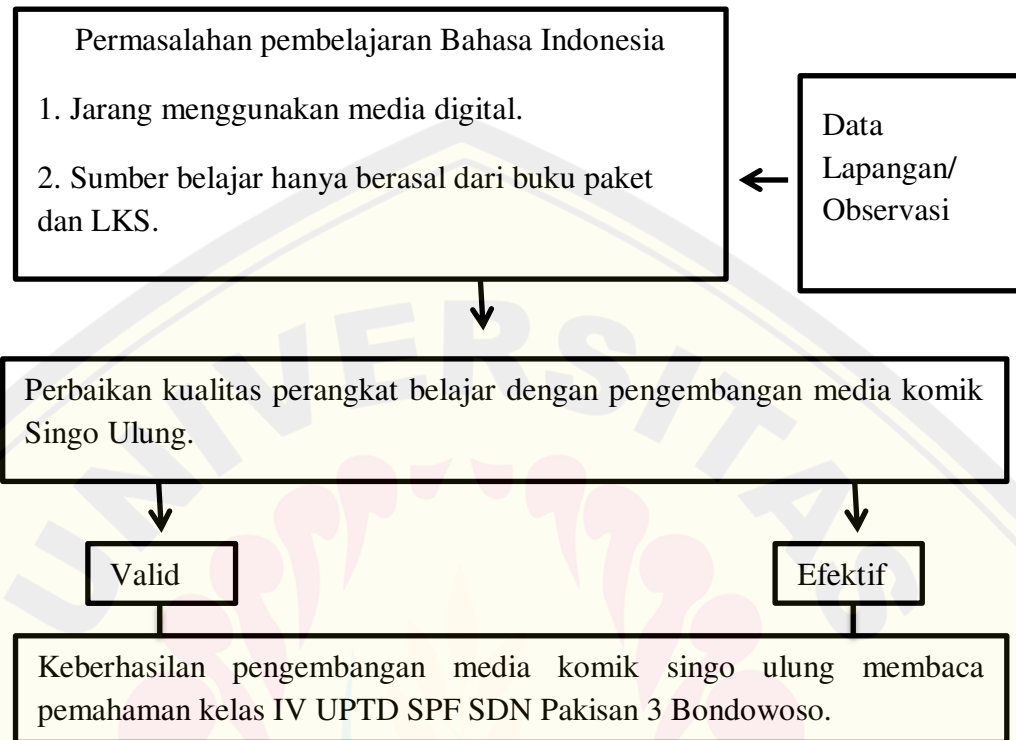
1. Memanfaatkan media komik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Pengembangan media komik untuk peserta didik.

B. Perbedaan

1. Pengembangan ini menggunakan *R&D Borg and Gall* yang diringkas menjadi 8 langkah karena keterbatasan biaya dan waktu peneliti.
2. Pengembangan media pembelajaran di penelitian ini menggunakan media komik dengan *gdrive* atau digital dengan model komik kekinian.

2.6 Kerangka Berpikir Penelitian

Kerangka berpikir yang melatarbelakangi penelitian pengembangan. Berikut ini kerangka berfikir penelitian pada Gambar 2.1 sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka berfikir media komik Singo Ulung

Berdasarkan hubungan kerangka teori tersebut bisa disimpulkan bahwasanya permasalahan penelitian ini ialah tidak adanya media, belum menggunakan Cerita rakyat Singo Ulung yang ada di lingkungan sekitar hingga membuat proses pembelajaran kurang kreatif, aktif dan inovatif. Perangkat pembelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka belum diterapkan, sehingga dilakukan penelitian pengembangan media dengan Cerita rakyat Singo Ulung Bondowoso. Media digunakan sesuai tujuan dan Capaian Pembelajaran. Produk media ini kemudian divalidas dan di uji efektifitasnya pada peserta didik kelas 4 UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang dibahas meliputi (1) jenis penelitian; (2) langkah-langkah penelitian; (3) subjek, tempat dan waktu penelitian; (4) definisi operasional; (5) metode pengumpulan data; (6) instrument pengumpulan data; dan (7) teknik analisis data.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian pengembangan yang dikenal sebagai *Research and Development* atau R&D. Penelitian yang menghasilkan, menguji efektifitas serta kevalidan produk yang dibuat. Produk pengembangan dalam penelitian merupakan produk komik singo ulung untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas 4 Sekolah Dasar dalam bab VII asal-usul.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPTD SPF SDN Pakisan 3 beralamatkan Jl. Perhutani, Pakisan, Kecamatan Tlogosari, Kabupaten Bondowoso. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

3.3 Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan subjek ini yaitu peserta didik kelas 4 UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso yang memiliki peserta dengan 15 diantaranya 4 perempuan 11 laki-laki.

3.4 Definisi Operasional

Definisi variable diperlukan sebagai salah satu cara untuk menghindari adanya kesalahan dalam pengertian dan penafsiran istilah dalam penelitian. Berikut definisi variabel yang harus didefinisikan.

- a. Media Komik Singo Ulung yang valid, efektif, dan efisien merupakan produk media komik yang dibuat untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks narasi. Media ini memuat materi bahasan cerita rakyat yang ada di Kabupaten Bondowoso dilengkapi gambar untuk menarik minat peserta didik. Media ini dikembangkan berfokus pada elemen membaca dan memirsa, serta berbicara dan mempresentasikan.
- b. Keterampilan membaca pemahaman yang dikembangkan adalah kemampuan membaca, memahami serta menafsirkan tulisan yang ada media komik.

3.5 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan

Langkah dalam penelitian pengembangan dalam penelitian media ini mengacu pada pengembangan *Research and Development* (R&D) model dari Borg dan Gall. Masyhud (2021:247) mengatakan pengembangan media pembelajaran mempunyai 10 langkah yakni : (1) Penelitian pendahuluan, (2) Perencanaan pengembangan produk, (3) Pengembangan desain peneliti, (4) Validasi desain peneliti, (5) Revisi desain awal media (6) Tinjauan penggunaan media, (7) Revisi desain media, (8) Pengujian efektivitas, (9) Produk final dan (10) Desiminasi produk dan implemenrasi. Langkah variasi yang digunakan hanya sampai langkah ke-8 karena peneliti memiliki keterbatasan dana dan waktu. Penjelasan rincian setiap langkah adalah sebagai berikut.

3.5.1 Penelitian Pendahuluan

Penelitian pendahuluan dilakukan dalam beberapa cara 3P, yakni:

- a. *Paper*

Tahapan digunakan dengan beberapa referensi yang telah dikumpulkan dan dibaca ataupun literatur yang memiliki keterkaitan dengan produk media pembelajaran komik singo ulung Bahasa Indonesia pada Bab VII asal-usul.

- b. *Place*

Tahapan ini dilakukan dengan mengobservasi dan mewawancarai guru kelas IV di UPTD SPF SDN Pakisan 03 Bondowoso.

c. *Person*

Tahapan ini untuk mempertimbangkan pengembangan media kepada dosen pembimbing. Informasi yang didapatkan data dan informasi yakni (1) saran terkait media pembelajaran, (2) pengalaman terkait media pembelajaran, dan juga (3) kesiapan sumber daya dalam pengembangan media.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan ada permasalahan yang dapat diketahui dalam pembelajaran sebagai berikut: a) peserta didik membutuhkan sebuah yang dapat melestarikan kebudayaan di lingkungan sekitar peserta didik untuk membantu menambah wawasan serta memahami isi materi, dan b) hasil observasi dan wawancara di kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 03 Bondowoso, buku yang digunakan belum menerapkan Cerita rakyat Singo Ulung yang terdapat di Kabupaten Bondowoso.

3.5.2 Perencanaan dan Pengembangan

Tahapan ini dilakukan analisis tentang keterkaitan pembelajaran Bahasa Indonesia Bab VII, yaitu merumuskan tujuan, materi pembahasan, strategi pembelajaran, serta evaluasi pengembangan media komik berbasis Cerita rakyat Singo Ulung. Materi yang dikembangkan dalam media komik ini adalah teks narasi materi asal-usul tentang Cerita rakyat Singo Ulung Bondowoso. Aplikasi yang digunakan dalam produk media komik adalah Canva dan *studio clip paint*.

3.5.3 Pengembangan Produk

Tahapan ini pengembangan produk desain awal adalah sebagai berikut: a) menentukan judul media yang akan dikembangkan berjudul “Pengembangan Media Komik "Singo Ulung" untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didik kelas 4 UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso”; b) menentukan materi sesuai Kurikulum Merdeka Bab VII asal-usul kelas IV; dan c) isi materi dikembangkan dengan memuat teks narasi Cerita rakyat Singo Ulung. Desain produk awal media ini meliputi judul, pengenalan tokoh, petunjuk penggunaan, daftar isi, materi serta contoh teks narasi berbantuan *studio clip paint* dan canva.

3.5.4 Validasi Desain produk awal

Desain produk pertama dari media pembelajaran komik diserahkan kepada 3 validator, yakni satu guru UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso dan dua dosen yang menjadi ahli media dan ahli bahasa. Lembar validator cukup memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian. Aspek yang harus diperhatikan untuk dinilai oleh validator yaitu berupa kelayakan isi, kebahasaan, dan kegrafikan

3.5.5 Revisi Produk Awal

Setelah divalidasi dengan Uji Validator, desain produk diketahui kelemahannya. Kelemahan yang telah ditemukan lalu dikurangi dengan memperbaiki desain produk sesuai kritik validator.

3.5.6 Uji Coba Penggunaan

Uji coba penggunaan ini digunakan kepada beberapa subjek yang berjumlah 15 peserta. Uji coba ini digunakan setelah 15 peserta dibagi menjadi 3 kelompok yang berisikan 4 anggota dan satu menjadi ketua setelah itu membagikan media komik singo ulung ke setiap kelompoknya.

3.5.7 Revisi Produk Pengembangan

Tahapan ini dilakukan setelah melakukan uji skala kecil. Tahapan ini dilakukan perbaikan produk berdasarkan masukan saat pelaksanaan uji coba.

3.5.8 Uji Coba Efektifitas

Uji coba ini digunakan usai dilakukannya uji penggunaan skala besar di UPTD SPF SDN Pakisan 03 Bondowoso. Efektivitas media komik singo ulung di ukur dari tes serta pengisian angket respon peserta didik terhadap produk tersebut.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yakni teknik yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi. Beberapa cara pengumpulannya beserta penjelasannya.

3.6.1 Observasi

Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati serta mencatat dengan

cermat pada objek. Observasi pada penelitian berfungsi untuk mengetahui semua informasi rangkaian pembelajaran pada peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 03 Bondowoso.

3.6.2 Wawancara

Wawancara dengan beberapa pertanyaan kepada narasumber untuk memperoleh informasi. Narasumber wawancara, yakni guru yang menjadi wali kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 03 Bondowoso. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang media yang digunakan selama pembelajaran, kesulitan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dan kemampuan keterampilan membaca peserta didik.

3.6.3 Angket

Angket digunakan adalah angket yang berbentuk pernyataan tertulis untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan yang terdapat pada pengembangan media komik singo ulung oleh dua validator yakni guru dan dosen.

3.6.4 Tes Kinerja Teks Narasi

Tes dalam penelitian ini berbentuk pemberian tugas berupa tes kinerja. Tujuannya untuk mengukur hasil belajar peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran komik singo ulung.

3.6.5 Dokumentasi

Dokumentasi yang diambil ada beberapa hal seperti foto keadaan kelas, buku yang digunakan, catatan lain sebagai bukti sebagai penggambaran kondisi kelas dan kondisi peserta didik selama belajar mengajar berlangsung.

3.7 Instrumen Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data. Berikut beberapa instrument pengambilan data diantaranya.

3.7.1 Lembar Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan sebagai acuan pengamatan yang akan diteliti ataupun di kembangkan. Observasi dilakukan sesuai topik bahasan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti.

3.7.2 Lembar Pedoman Wawancara

Lembar pedoman ini dipakai saat melakukan wawancara kepada guru kelas 4 UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso. Wawancara dilakukan dengan menyiapkan beberapa pertanyaan.

3.7.3 Lembar Pedoman Angket

Pedoman untuk menyusun angket yang akan dipakai sehingga tersusun dengan baik dan benar sesuai variable dibutuhkan atau variable yang akan diukur.

3.7.4 Lembar Tes Kinerja Membaca Pemahaman Teks Narasi

Soal tes dalam bentuk tes kinerja untuk mengukur kompetensi peserta didik usai dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan komik Singo Ulung.

3.7.5 Lembar Validasi

Lembar validasi Media Komik Singo Ulung menggunakan 3 validator. Validator terdiri dari satu guru kelas 4 UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso dan dua dosen Universitas Jember.

3.8 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik analisis data. Beberapa teknik analisis data yang dipakai peneliti dalam penelitian ini diantaranya.

3.8.1 Analisis data hasil Validasi

Produk yang diteliti dan dikembangkan diujikan terlebih dahulu oleh 3 validator, ditentukan nilai rata-rata tiap aspek tersebut. Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$Valpro = \frac{Srt}{Smt} \times 100\%$$

Keterangan:

Valpro = Validasi produk

Srt = Skor riil

Smt = Skor maksimal yang tercapai

Tabel 3. 1 Validasi Produk

Presentase Skor	Kategori Kelayakan produk
81-100	Sangat layak
71-80,99	Layak
61-70,99	Cukup layak
41-60,99	Kurang layak
0-40,99	Sangat kurang layak

Sumber: Masyhud (2021:261)

3.8.2 Uji Coba Penggunaan Produk Awal

Uji coba efektifitas bisa dinilai dari ketuntasan peserta didik dalam pembelajaran. Produk pembelajaran efektif saat 80% peserta didik di atas skor baik. Dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\gamma = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

γ = persen respons peserta didik

A = Peserta didik yang memilih “Ya” dalam setiap opsi

B = Seluruh peserta didik

Tabel 3. 2 Kriteria Respons Peserta didik

Kriteria Skor	Kategori Respons
76% – 100%	Sangat baik
51% – 75%	Baik
26% – 50%	Cukup baik
0% – 25%	Kurang baik

Sumber : Kabibah (2021:2)

3.8.3 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik

Uji coba efektifitas bisa dinilai dari hasil ketuntasan belajar peserta didik. Produk media ini dikatakan telah efektif saat 80% peserta didik mendapatkan skor baik atau mencangkup nilai dari 71 sampai 80 dan sangat baik atau mencangkup nilai dari 81 sampai 100.

Persentase dihitung dengan rumus sebagai berikut

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

E = Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik

n = Jumlah peserta didik yang hasil belajarnya tuntas

N = Jumlah seluruh

Tabel 3. 3 Kriteria Efektifitas Berdasarkan Hasil Ketuntasan Peserta didik

Presentase Skor	Kategori Kelayakan produk
81,00-100	Sangat efektif
71,00-80,99	Efektif
61,00-70,99	Cukup efektif
41,00-60,99	Kurang efektif
0-40,99	Sangat rukrang efektif

Sumber: Masyhud (2021)

3.8.4 Persentase Respons Peserta didik

Analisis data ini digunakan menilai kepraktisan media yang telah dikembangkan dari respons peserta didik. Produk pembelajaran dikatakan praktis saat 80% peserta didik mendapatkan kriteria skor baik. Data tersebut diperoleh dan lakukan perhitungan dengan rumus berikut.

$$Sas = \frac{St}{Smt} \times 100\%$$

Keterangan:

Sas = Skor angket peserta didik

St = Skor tercapai

Smt = Skor maksimal yang tercapai

Tabel 3. 4 Kepraktisan Media Berdasarkan Hasil Angket Peserta didik

Presentase Skor	Kategori Kelayakan produk
81-100	Sangat praktis
71-80,99	Praktis
61-70,99	Cukup praktis
41-60,99	Kurang praktis
0-40,99	Sangat kurang praktis

Sumber : Masyhud (2021:280)

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab 4 dijelaskan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini. Hasil dan pembahasan yang dibahas meliputi (1) proses pengembangan media komik singo ulung; (2) hasil kevalidan, efektifitas, dan kepraktisan media komik singo ulung; serta (3) pembahasan hasil penelitian.

4.1 Proses Pengembangan Media Komik Singo Ulung.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media gambar komik Singo Ulung. Tahap yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada model penelitian pengembangan Borg and Gall (dalam Masyhud, 2016:227) dengan delapan tahapan. Tahapan-tahapannya sebagai berikut.

4.1.1 Penelitian pendahuluan

Cara yang digunakan dalam tahap penelitian pendahuluan, yaitu *paper, place, and person*. *Paper* dilakukan dengan membaca literatur atau mencari dari hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi di UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso dapat dilihat bahwa dalam SD tersebut belum pernah melakukan penelitian pengembangan. *Place* pada penelitian ini adalah UPTD SPF SDN Pakisan 3. *Person* atau subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso. Pengambilan kelas IV sebagai subjek penelitian dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran menulis teks narasi belum pernah dilakukan dan hanya berpacu pada bahan ajar yakni buku paket dan LKS. Tidak adanya media menyebabkan peserta didik cenderung bosan dan jenuh selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka perlu diadakan pengembangan media komik Singo Ulung agar dapat menjadi alat bantu peserta didik.

4.1.2 Perencanaan dan pengembangan

Perencanaan dan pengembangan merupakan tahap kedua yang dilakukan dalam proses pengembangan media komik. Tahap awal adalah menyusun proposal penelitian pengembangan sebagai berikut.

a. Perumusan judul penelitian

Perumusan judul dilakukan berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada di UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso. Judul dalam penelitian ini yaitu Pengembangan Media komik Singo Ulung untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta Didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso.

b. Perumusan masalah penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini terdiri dari dua permasalahan, yang pertama yaitu proses Pengembangan Media Komik “Singo Ulung” untuk Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso. Permasalahan kedua yaitu kevalidan, efektifitas, dan kepraktisan Pengembangan Media komik “Singo Ulung” untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso.

c. Perumusan tujuan dan manfaat penelitian

Perumusan tujuan dalam penelitian ini yang pertama yaitu untuk mengetahui proses proses Pengembangan Media Komik “Singo Ulung” untuk Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso. Tujuan kedua yaitu untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan Pengembangan Media komik “Singo Ulung” untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso.

Manfaat dalam penelitian ini yaitu sebagai bahan referensi media pembelajaran yang memenuhi kriteria pemilihan media pembelajaran dan dapat dimanfaatkan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran.

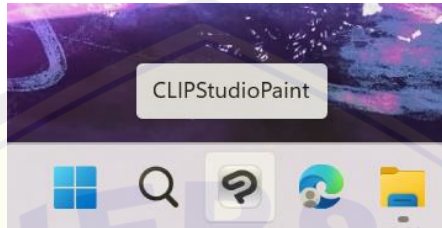
4.1.3 Pengembangan produk

Produk yang dikembangkan didesain dengan menggunakan bantuan aplikasi *canva* dan Studio Clip Paint. Berikut penjelasan langkah-langkah dalam menyusun desain produk media gambar komik singo ulung.

a. Menyusun konsep media komik

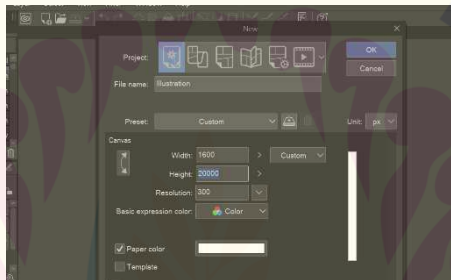
Penggambaran karakter berdasarkan tokoh di dalam cerita singo ulung dengan menggabungkan beberapa seperti batik Bondowoso, rumah adat serta baju adat Madura. Gambar di dalam media komik yang dirancang menggunakan aplikasi *studio clip paint*.

1) Buka *studio clip paint*



Gambar 2. Aplikasi Studio Clip Paint

2) Pemilihan ukuran kertas



Gambar 3. Ukuran Kertas

3) Pembuatan sketsa

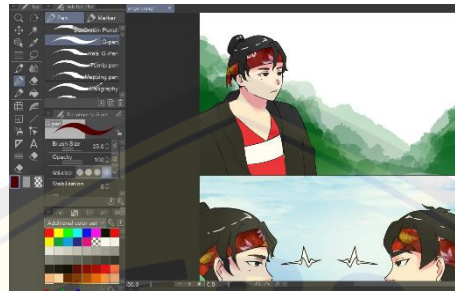
Sketsa adalah kerangka yang digunakan dalam dasar pembuatan gambar di *studio clip paint*. Sketsa dapat dibuat menggunakan *mouse* ataupun *pen tablet* seperti pada gambar 4.3 berikut.



Gambar 4. Sketsa komik

4) *Lining dan colour*

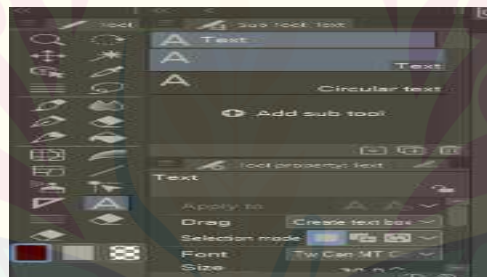
Sketsa akan di lining agar rapi kemudian di berikan warna menggunakan pilihan warna di dalam *studio clip paint*. seperti yang ada pada gambar 4.4 di bawah ini.



Gambar 5. Lining dan Colour

5) Buat tulisan pada kolom teks

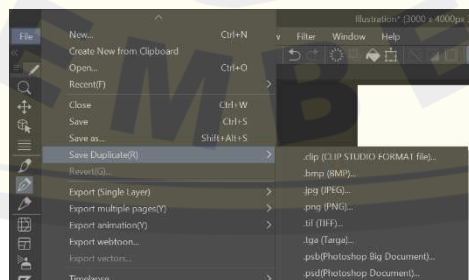
Pembuatan kolom teks atau bubble teks digunakan dengan elemen yang telah disediakan dalam aplikasi dengan gratis. Setelah itu dilanjutkan dengan memilih bagian “tambahkan teks”.



Gambar 6. Pembuatan Teks

6) Penyimpanan file

File dapat disimpan dengan resolusi tinggi agar mendapatkan gambar atau kualitas yang tinggi. Setelah itu gambar dapat disimpan dengan memilih tulisan “Save”



Gambar 7. Penyimpanan File

4.1.4 Validasi desain produk

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan dinilai layak atau tidak untuk diuji cobakan. Uji validasi dinilai dengan menggunakan instrumen validasi yang mencakup seluruh aspek desain produk yang telah dikembangkan. Validasi dalam penelitian ini dilakukan oleh tiga validator, yaitu Kendid Mahmudi, S.Pd., M.Pfis sebagai ahli media, Chandra Ayu Proborini, S.Pd., M.Pd sebagai ahli Bahasa, dan Muzayyin, S.Pd sebagai ahli materi. Berdasarkan hasil validasi oleh ketiga validator yang terlampir pada lampiran, diketahui skor yang didapatkan yaitu 90. Skor tersebut menempati kategori kelayakan produk sangat layak untuk diuji cobakan.

4.1.5 Revisi produk awal

Berdasarkan hasil validasi produk oleh ketiga validator, dapat ditemukan kelemahan apa saja yang terdapat pada media komik singo ulung. Kelemahan-kelemahan tersebut nantinya akan dilakukan perbaikan desain produk. Beberapa saran yang diberikan oleh ketiga validator dituliskan dalam tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4.1 Revisi Produk Awal

No.	Aspek yang Direvisi	Komponen yang Direvisi
1.	Aspek penyajian Media	Perbesar ukuran teks Pada cover di beri nama dan nim serta nama pembimbing

Perbaikan produk dilakukan berdasarkan saran dari ketiga validator. Hasil revisi atau perbaikan yang telah dilakukan berdasarkan saran dan masukan oleh validator disajikan pada lampiran 5.

4.1.6 Uji coba penggunaan

Tahap ini dilakukan guna mendapatkan penilaian dari peserta didik terkait media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil uji coba, apabila hasil uji coba dinyatakan layak, maka media yang dikembangkan dapat dilanjutkan pada tahap uji efektifitas. Uji coba dilakukan pada 15 peserta didik kelas IV di UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso. Setelah dilakukan uji coba, peserta didik diberikan angket yang berisi checklist (√) penilaian produk. Hasil Uji coba produk media komik disajikan pada lampiran 13.

4.1.7 Revisi produk pengembangan

Aspek yang dinilai dalam angket respons peserta didik terdiri dari 12 pernyataan, yaitu enam pernyataan positif dan enam pernyataan negatif. Berdasarkan hasil uji coba produk, diketahui bahwa persentase nilai peserta didik yang menjawab Ya sudah memenuhi skor minimal keefektifan produk. Hasil persentase uji coba produk berdasarkan respons peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan pada tahap selanjutnya.

4.1.8 Uji coba efektifitas

Uji efektifitas produk dilakukan pada peserta didik kelas IV di UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso dengan menggunakan tes kinerja. Tahap ini dilakukan dengan menayangkan media komik melalui proyektor kepada kemudian peserta didik diberikan lembar tes kinerja. Tes ini dilakukan untuk mengetahui nilai produk yang dikembangkan efektif maupun tidak saat digunakan pada proses pembelajaran membaca teks narasi.

4.2 Hasil Kevalidan, Efektifitas, dan Kepraktisan Media Komik

4.2.1 Analisis Hasil Validasi Media Komik Singo Ulung

Produk yang dikembangkan akan dilakukan uji validitas oleh validator ahli media, bahasa, dan materi. Validasi dilakukan untuk menentukan kelayakan produk. Hasil validasi media dapat dilihat pada lampiran 10.4. Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui total nilai dari validator ahli media adalah 44, ahli bahasa adalah 39, dan ahli materi 48. Tahap selanjutnya setelah mencari skor rerata ketiga validator yaitu dengan mencari kriteria skor kelayakan produk yang dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Valpro = \frac{Srt}{Smt} \times 100\%$$

$$= \frac{43,3}{48} \times 100\%$$

$$= 90 \text{ (Sangat layak)}$$

4.2.2 Analisis Hasil Uji Efektifitas Media Komik Singo Ulung

Efektifitas ini digunakan dengan uji coba efektifitas internal. Uji coba dilakukan melalui proses pembelajaran pada peserta didik UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso menggunakan media komik singo ulung yang telah dikembangkan, setelah dilakukan proses pembelajaran peserta didik diberikan lembar tes kinerja. Hasil tes inilah yang digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan efektif atau tidak. Berdasarkan nilai tes kinerja peserta didik, diketahui bahwa terdapat 13 peserta didik tuntas dan 2 peserta didik tidak tuntas. Data nilai tes kinerja peserta didik dijabarkan dalam lampiran 16. Ketuntasan peserta didik diukur berdasarkan skor Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang dibuat oleh guru. Rumus yang digunakan untuk mengukur ketuntasan belajar peserta didik yakni:

$$\begin{aligned} E &= \frac{n}{N} \times 100\% \\ &= \frac{13}{15} \times 100\% \\ &= 86,6 \end{aligned}$$

Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran diukur dengan menggunakan rubrik penilaian, nilai minimal yang digunakan di UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso yaitu 70. Berdasarkan analisis nilai tes kinerja peserta didik, diketahui bahwa terdapat lebih dari 85% peserta didik tuntas. Nilai ketuntasan tes kinerja peserta didik yang diperoleh yaitu sebesar 86,6%, sehingga dapat dinyatakan bahwa media komik singo ulung termasuk dalam kategori “sangat efektif”.

4.2.3 Analisis Hasil Kepraktisan Media Komik Singo Ulung

Kepraktisan media komik diketahui berdasarkan hasil analisis angket respons peserta didik. Angket ini diberikan setelah peserta didik melakukan tes kinerja. Data hasil angket respons peserta didik terhadap media komik singo ulung dijabarkan pada lampiran 12.4. Berdasarkan data hasil angket respons peserta didik tersebut, untuk mengetahui tingkat kepraktisan media

dapat dilakukan dengan analisis data. Analisis data dilakukan dengan menghitung skor angket yang diberikan oleh peserta didik dengan menggunakan rumus.

$$\begin{aligned} Sas &= \frac{st}{smt} \times 100\% \\ &= \frac{1348}{1500} \times 100\% \\ &= 92\% \end{aligned}$$

Hasil analisis yang diperoleh berdasarkan skor angket respons peserta didik yaitu 92%. Skor tersebut menunjukkan media singo ulung termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Pada tahapan awal penelitian yakni wawancara yang dilakukan pada guru kelas IV. Hasil wawancara menunjukkan bahwasanya terdapat permasalahan yakni diketahui bahwa kebanyakan peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks narasi. Permasalahan tersebut membuat peneliti tertarik dalam melakukan sebuah penelitian. Penelitian yang dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita rakyat untuk mengetahui proses pengembangan dan mengetahui bahwa media komik singo ulung ini dapat meningkatkan minat membaca pemahaman peserta didik.

Perencanaan pengembangan produk dilakukan dengan pemilihan media yang akan dikembangkan yaitu berupa media media komik singo ulung. Media komik merupakan media visual tentang peristiwa yang di dalamnya terkandung unsur kemenarikan, penentuan ide cerita serta urutan cerita dari awal sampai akhir, penyusunan gambar dilakukan dari sketsa, *lining* dan *colouring* secara berurutan dan menjadi serangkai cerita yang apik dan mudah di baca. Tahap yang dilakukan setelah memilih media yaitu, mengembangkan ide cerita serta memilah desain yang akan dimasukkan di dalam komik. Desain komik ini membuat cerita singo ulung dari Bondowoso dan memasukan rumah adat serta

baju adat dan batik Bondowoso. Proses pengembangan media komik singo ulung ini tidak terlepas dari beberapa kendala. Kendala yang dihadapi dalam pengembangan media komik singo ulung ini saat melakukan proses lining serta penggambaran yang cenderung lebih memakan waktu lama karena membuat gambar secara manual atau tidak mengambil gambar dari *google chrome*. Kelebihan Media ini dapat diakses dimanapun berada karena tersedia pada google drive sehingga memungkinkan media tidak rusak maupun luntur.

Subjek penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso yang dimana kelas diperlakukan berbeda. Media komik dilakukan validitasnya terlebih dahulu oleh 3 validator yakni validator Bahasa, materi dan media dengan hasil 90 yang dikategorikan sangat layak atau valid. Pada pertemuan pertama kelas diberi perlakuan dengan menggunakan buku paket, kemudian pada pertemuan kedua kelas diberikan perlakuan dengan media komik singo ulung. Setelah melakukan uji coba, peneliti menyusun modul ajar dan instrument tes yang telah di nilai oleh validator bahasa dan validator materi yang dimana hasilnya adalah 87,5 yang dikategorikan sangat layak untuk di uji cobakan. Peneliti menyusun instrumen tes berupa tes kinerja mengenai pemahaman tentang ide pokok dan ide pendukung di dalam tes.

Media komik Singo Ulung yang digunakan dalam pertemuan kedua. Perbedaan perlakuan tersebut terletak pada penggunaan media komik. Media komik digunakan dalam pertemuan ke dua dengan tujuan menarik minat membaca pemahaman peserta didik serta memberikan motivasi dalam proses kbm Media mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran dengan melestarikan, melengkapi, meningkatkan mutu, proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, aktivitas dan motivasi belajar (Arsyad, 2021). Penelitian ini dilakukan selama 2 kali pertemuan dengan menggunakan tes kinerja.

Pertemuan berikutnya proses pembelajaran dibuka membentuk kelompok kecil dilanjutkan dengan pemberian informasi secara umum tentang tujuan dan materi pembelajaran. Penyampaian materi awal dengan menyimak materi tentang nenek moyang yang terdapat dalam buku siswa pada bab 7 yakni asal

usul. Pembelajaran dilakukan dengan model kooperatif yakni dengan metode ceramah. Setelah melakukan penyampaian materi tentang teks narasi nenek moyang peserta didik mengerjakan tes kinerja yang di berikan oleh peneliti. Pembelajaran pada pertemuan pertama membuat peserta didik jenuh dan bosan sehingga kelas semakin lama semakin tidak terkoordinasi dengan baik. Kegiatan dilakukan dengan presentasi hasil tes kinerja secara acak. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan kesimpulan serta penguatan materi yang telah di ajarkan.

Pertemuan kedua pada kelas yang sama tidak ada perbedaan, hanya saja dalam pertemuan kedua peneliti memaparkan materi dengan menggunakan media Komik Singo Ulung hanya saja perbedaannya peserta didik menjadi lebih aktif bertanya dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya masing masing. Peningkatan hasil belajar dari pertemuan kedua yang menggunakan media Uji coba efektifitas media komik dilakukan dengan penggunaan tes kinerja. Berdasarkan data nilai tes kinerja peserta didik, dapat diketahui bahwasanya 13 dari 15 peserta didik tuntas. Ketuntasan peserta didik dilihat berdasarkan skor KKTP dengan menggunakan rubrik penilaian yang telah disediakan peneliti. Nilai yang ditetapkan di UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso adalahn 70. Hasil analisis dari nilai tes kinerja peserta didik yang telah dihitung mendapatkan skor 86,6% dimana skor tersebut menjadikan media komik layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca pemahaman teks narasi. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media komik singo ulung dalam meningkatkan membaca pemahaman tes narasi yang dilakukan tidak lepas dari kendala dimana dalam pengaplikasian terdapat pemadaman dalam beberapa menit dikarenakan terpelosok serta jaringan wifi yang terkadang mengalami gangguan membuat peserta didik yang menggunakan hp dengan mengandalkan wifi beberapa tidak dapat mengakses media sehingga solusi yang dilakukan dalam mengatasi kendala dengan peneliti memberi kan hotspot agar proses pembelajaran berlangsung.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab 5 dijelaskan penutup dalam penelitian ini. Penutup yang dibahas meliputi (1) kesimpulan, serta (2) saran.

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media komik singo ulung dapat meningkatkan keterampilan peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso. Berdasarkan hasil validasi media oleh ketiga validator media komik singo ulung mendapatkan skor 90% dimana skor ini di katagorikan sangat valid. Efektifitas diketahui berdasarkan nilai tes kinerja peserta didik pada penggunaan media komik, skor yang diperoleh yaitu 86,6% dimana katagori skor ini sangat efektif. Kepraktisan media dilihat berdasarkan skor angket respons peserta didik, skor yang diperoleh yaitu 92% dimana skor ini termasuk dalam katagori sangat praktis. Data serta pembahasan menunjukkan bahwasanya pembelajaran menggunakan media komik singo ulung membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran dan media ini menarik minat peserta didik dalam membaca pemahaman pada materi teks narasi. Berdasarkan nilai tersebut membuktikan bahwa media komik berbasis Cerita rakyat Singo Ulung Bondowoso valid, efektif, dan praktis untuk digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan beberapa saran. Saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut.

- a. Bagi peserta didik, hendaknya penelitian ini dapat meningkatkan minat lebih optimal pada keterampilan membaca pemahaman dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Cerita rakyat Singo Ulung.

- b. Bagi guru, hendaknya penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan referensi media pembelajaran yang memenuhi kriteria pemilihan media pembelajaran berbasis Cerita rakyat Singo Ulung, sehingga meningkatkan kualitas mengajar.
- c. Bagi peneliti lain, hendaknya bisa dikembangkan serta dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya.



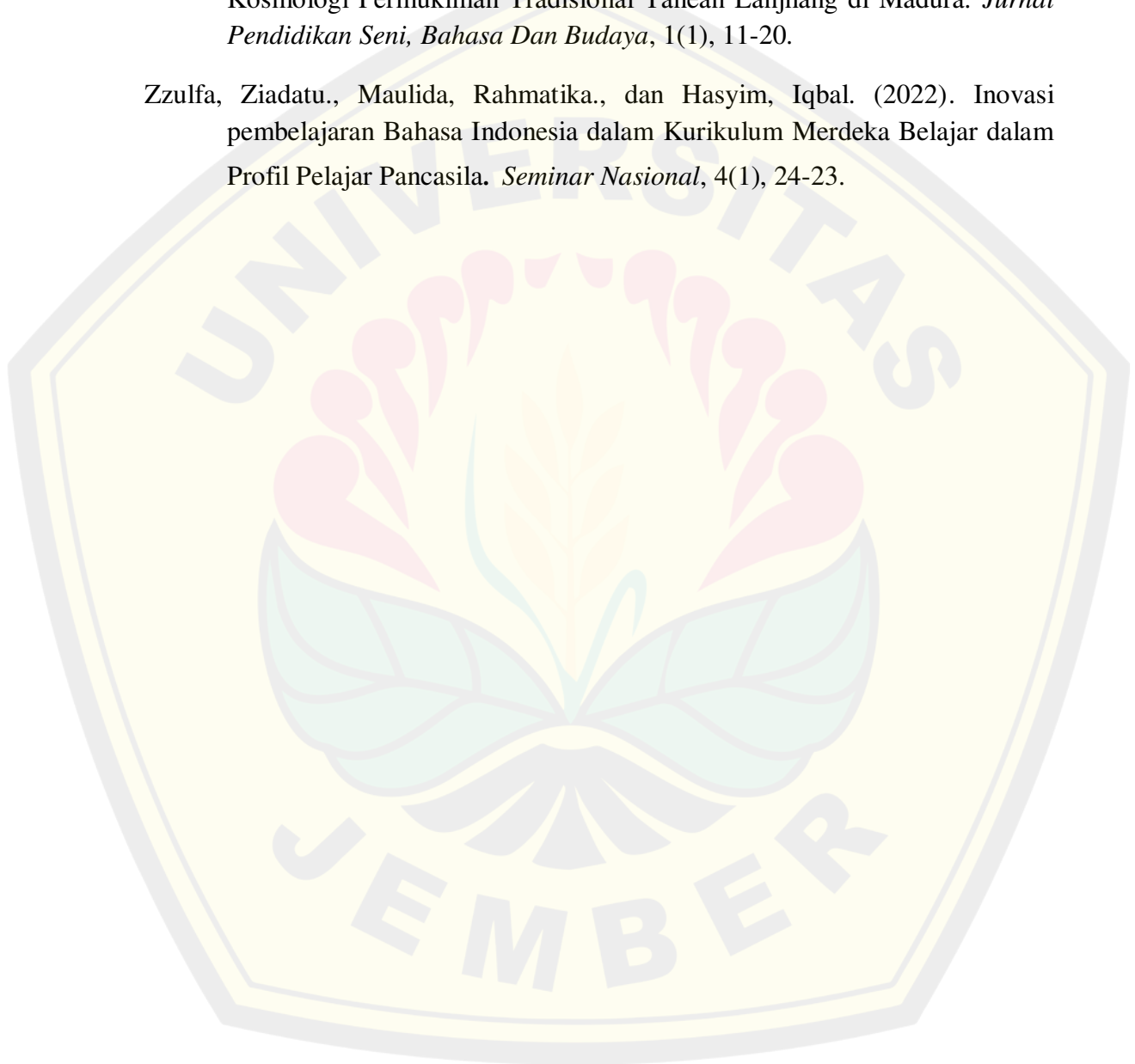
DAFTAR PUSTAKA

- Afisa, Z. R., Fajrie, N., & Pratiwi, I. A. (2023). Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Mi Pim Mujahidin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3848-3861.
- Ahmadi, M., Ardianti, S. D., & Pratiwi, I. A. (2021). Nilai pendidikan karakter dalam cerita rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus. *Progres Pendidikan*, 2(1), 1-6.
- Ali, Muhammad. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35-44.
- Arsyad, Azhar. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Budiarti, Rizki. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Mitigasi Bencana untuk Meningkatkan Pemahaman Kesiagaan Bencana pada Siswa Kelas IV SD. *PhD Thesis*. STKIP PGRI Pacitan.
- Choirudin, Choirudin., Anwar Saidun., dan Khabibah, Nur. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Solving. *Fraktal: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 2(1), 1-13.
- Daulay, Musnar Indra. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 7(1), 24-34.
- Fajarini, Ulfah. (2021). Dampak Teknologi Modern Terhadap Kearifan Lokal Sebagai Kelestarian Lingkungan Alam dan Ketahanan Pangan di Indonesia Studi Kasus Kampung Adat Cireunde Jawa Barat. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social science education journal*, 7(2), 336-363.
- Fitri, Indah Rahma., dan Wahyuni, Rama Kurnia. (2018). Analisis Penggunaan Tanda Baca pada Teks Narasi Siswa Kelas VII SMPN 2 Kapur IX. *Deiksis*, 10(03), 274-279.
- Handayani, Puji., dan Koeswanti, Henny Dewi. (2020). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 396-401.

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Sukoharjo; CV. Tahta Media Group.
- Hasiru, Deswani., Badu, Syamsu Qamar., dan Uno, Hamzah B. (2021). Media-media pembelajaran efektif dalam membantu pembelajaran matematika jarak jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59-69.
- Haryanto, Henzi., Kartono, Kartono., dan Pranata, Rio. (2023). Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 5 Pontianak Timur. *Fondatia*, 7(2), 331-339.
- Hidayani, Masrifah. (2018). Model Pengembangan Kurikulum. *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, 16(2), 375.
- Kementerian Kebudayaan Riset dan Teknologi. (2022). Kementerian Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 025/H/KR/2022 Tentang Satuan Pendidikan Pelaksana Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Jalur Mandiri pada Tahun Ajaran 2022/2023 Tahap 1.
- Magdalena, Ina., Shodikoh, Alif Fatakhatus., dan Pebrianti, Anis Rachma. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312-325.
- Miftah, Mohamad., dan Rokhman, Nur. (2022.) Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420.
- Nirmala, S. D. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Se-Gugus 2 Purwasari Dalam Membaca Pemahaman Melalui Model Fives Dan Model Guided Reading. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Novrizta, Devi. (2018). Hubungan Antara Minat Membaca Dengan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 104-124.
- Nugraha, Anggi Purwa., Zulela, M. S., dan Bintoro, Totok. (2018). Hubungan Minat Membaca dan Kemampuan Memahami Wacana dengan Keterampilan Menulis Narasi. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), 19-29.

- Nurdianasari, N., Rahmawati, E., Fitriyah, C. Z., Utama, F. S., dan Rukmana, L. P. (2022). Analisis Kesesuaian Muatan Pendidikan Karakter dengan Buku Siswa Kelas IV SD Berbasis Kurikulum 2013 Tema Pahlawanku.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Prof. Dr. H. M. Sulthon Masyhud. (2021). Metode Penelitian Pendidikan. Lembaga pengembangan manajemen dan profesi kependidikan (LPMPK).
- Putri, A., Rambe, R. N., Nuraini, I., Lilis, L., Lubis, P. R., & Wirdayani, R. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, 3(2), 51-62.
- Rahmadayanti, Dewi., dan Hartoyo, Agung. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. 6 (4): 7174-7187.
- Restiani, O. N., Arafik, M., & Rini, T. A. (2022). Analisis kesulitan membaca pemahaman teks narasi pada peserta didik kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(11), 1053-1067
- Rinawati, Agustin., Mirnawati, Lilik Binti., dan Setiawan, Fajar. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca Dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar 4(2), 85-96.
- Riwanto, Mawan Akhir., dan Wulandari, Mey Prihandani. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1).
- Rusmilawati, M.Pd. (2020). *Narasi Literasi*. Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus-Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah-Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Safitri, N., & Alber, A. (2023). Kemampuan Menulis Ditinjau dari Struktur dan Bahasa Teks Narasi Siswa Kelas VII. *Sajak: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Sastra, Bahasa, dan Pendidikan*, 2(1), 148-162.
- Shoffa, Shoffan. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro: Agrapana media.

- Sueca, I Nengah. (2022). Integrasi Kearifan Lokal pada Pendidikan Karakter Bagi Peserta Didik di sekolah Dasar. *Repository Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar*.
- Wayan, Wahyu. (2020). Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Banjar. *Cross-border*, 3(2), 226-240.
- Wahid, Zainul., dan Juhdi, Moh. (2018). Makna Gotong Royong dalam Kosmologi Permukiman Tradisional Tanean Lanjhang di Madura. *Jurnal Pendidikan Seni, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 11-20.
- Zzulfa, Ziadatu., Maulida, Rahmatika., dan Hasyim, Iqbal. (2022). Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka Belajar dalam Profil Pelajar Pancasila. *Seminar Nasional*, 4(1), 24-23.



LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Matriks Penelitian

MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Komik “Singo Ulung” untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Pesertadidik Kelas IVUPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso	1. Bagaimanakah proses pengembangan media komik “Singo Ulung” untuk peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso? 2. Bagaimanakah kevalidan, efektifitas, dan kepraktisan pengembangan media komik “Singo Ulung” untuk meningkatkan	1. Variabel bebas: Pengembangan Media Komik “Singo Ulung” untuk Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso 2. Variabel terikat: kevalidan, efektifitas, dan kepraktisan Pengembangan Media Komik “Singo Ulung” untuk Meningkatkan Keterampilan	1. Tahap <i>Research and Development (R&D)</i> oleh Borg and Gall (dalam Masyhud, 2021): a. Penelitian pendahuluan b. Perencanaan dan pengembangan c. Pengembangan produk d. Validasi desain produk e. Revisi produk awal f. Uji coba penggunaan g. Revisi produk pengembangan h. Uji coba efektifitas	1. Responden: peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso 2. Informan: Guru kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso 3. Hasil validasi rancangan produk media komik “Singo Ulung” 4. Data dokumentasi 5. Referensi	1. Desain Penelitian: <i>Research and Development (R&D)</i> oleh Borg and Gall (dalam Masyhud, 2021) 2. Subjek Penelitian: Peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso 3. Lokasi penelitian: UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso 4. Produk Penelitian: Media komik “Singo Ulung” 5. Metode Pengumpulan Data: a. Observasi b. Wawancara c. Kuisisioner (angket efektifitas media) d. Tes keterampilan membaca teks narasi

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Judul Penelitian	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
	Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso?	Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso	2. Efektifitas Media: a. Hasil Validitas b. Hasil belajar peserta didik c. Respon peserta didik terhadap media komik “Singo Ulung”	atau pustaka (buku, jurnal ilmiah)	e. Dokumentasi 6. Instrumen Penelitian: a. Lembar pedoman observasi b. Lembar pedoman wawancara c. Lembar angket efektifitas media d. Lembar tes keterampilan membaca teks narasi e. Lembar validasi 7. Teknik Analisis Data: a. Analisis data hasil validasi: $Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100\%$ b. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik $E = \frac{n}{N} \times 100\%$ c. Persentase respon peserta didik $Sas = \frac{st}{smt} \times 100\%$

LAMPIRAN 2. Lampiran Pedoman Observasi

Petunjuk :

1. Pengamatan dilakukan kepada guru dan peserta didik saat pembelajaran berlangsung.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai hasil pengamatan.

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam kelas.		
2	Guru menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.		
3	Guru terampil dalam menggunakan media pembelajaran.		
4	Media yang digunakan membantu pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan.		
5	Media yang digunakan memuat Cerita Rakyat sekitar peserta didik.		
6	Guru menggunakan model pembelajaran di kelas.		
7	Peserta didik memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung.		
8	Peserta didik percaya diri ketika diminta untuk menjawab pertanyaan spontan dari guru.		
9	Peserta didik memiliki kesempatan untuk bertanya pada guru.		
10	Peserta didik aktif dalam diskusi.		
11	Guru memberikan penguatan materi kepada peserta didik.		
12	Terdapat refleksi dan evaluasi di akhir pembelajaran.		

LAMPIRAN 3. Lampiran Hasil Observasi

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam kelas.	√	
2	Guru menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.		√
3	Guru terampil dalam menggunakan media pembelajaran.		√
4	Media yang digunakan membantu pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan.		√
5	Media yang digunakan memuat Cerita Rakyat sekitar peserta didik.		√
6	Guru menggunakan model pembelajaran di kelas.	√	
7	Peserta didik memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung.	√	
8	Peserta didik percaya diri ketika diminta untuk menjawab pertanyaan spontan dari guru.		√
9	Peserta didik memiliki kesempatan untuk bertanya pada guru.	√	
10	Peserta didik aktif dalam diskusi.		√
11	Guru memberikan penguatan materi kepada peserta didik.	√	
12	Terdapat refleksi dan evaluasi di akhir pembelajaran.	√	

Bondowoso, 9 Januari
2025



Retno rahayu
NIM.190210204278

LAMPIRAN 4. Pedoman Wawancara Guru

Narasumber : Muzayyin S, Pd.

Hari, tanggal : 15 Januari 2025

Tempat : UPTD SPF Pakisan 3 Bondowoso

Tujuan wawancara : Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran di UPTD SPF Pakisan 3 Bondowoso

No	Pertanyaan	Sumber Data
1	Berapa jumlah peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN 3 Bondowoso?	Guru kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso
2	Menurut bapak apakah pentingnya keterampilan membaca pemahaman?	Guru kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso
3	Bagaimana rata-rata kemampuan membaca pemahaman peserta didik di kelas IV?	Guru kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso
4	Apa kesulitan atau kendala yang dihadapi saat menarik minat peserta didik dalam membaca pemahaman teks narasi?	Guru kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso
5	Bagaimana cara bapak mengatasi kendala tersebut?	Guru kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso
6	Apakah dalam peroses pembelajaran, peserta didik membaca dengan baik?	Guru kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso
7	Apakah menurut bapak buku peserta didik dan guru sudah efektif digunakan dalam proses pembelajaran membaca teks narasi?	Guru kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso
8	Bagaimanakah dengan ketersediaan media pembelajaran pada materi membaca karangan narasi?	Guru kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso
9	Menurut bapak seperti apakah karakteristik media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca teks narasi?	Guru kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso
10	Bagaimanakah respons peserta didik terhadap pembelajaran yang menggunakan media?	Guru kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso

- | | | |
|----|---|--|
| 11 | Apakah di SD ini sudah pernah menerapkan pengembangan media gambar komik berbasis Cerita Rakyat? | Guru kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso |
| 12 | Menurut bapak, Cerita Rakyat apa yang belum diketahui peserta didik saat ini? | Guru kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso |
| 13 | Apakah jika mengimplementasikan Cerita Rakyat yang ada di Bondowoso dapat menarik minat peserta didik dalam membaca karangan teks narasi? | Guru kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso |
| 14 | Apakah dalam dalam membaca teks narasi, peserta sudah dapat membuat sebuah paragraf dengan baik dan benar? | Guru kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso |
| 15 | Apakah susunan paragraf yang dibuat peserta didik sudah tersusun secara kronologis? | Guru kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso |
| 16 | Dalam Menyusun sebuah paragraf, apakah peserta didik sudah tepat dalam menggunakan konjungsi? | Guru kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso |
-

LAMPIRAN 5. Hasil Wawancara Guru

Narasumber : Muzayyin, S.Pd.

Hari, tanggal : 15 Januari 2025

Tempat : UPTD SPF Pakisan 3 Bondowoso

Tujuan wawancara : Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran di UPTD SPF Pakisan 3 Bondowoso

No	Pertanyaan	Sumber Data
1	Berapa jumlah peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN 3 Bondowoso?	15 peserta didik yang terdiri dari 11 peserta laki-laki dan 4 peserta didik perempuan
2	Menurut bapak apakah pentingnya keterampilan membaca pemahaman?	Sangat penting karena membaca merupakan hal dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik
3	Bagaimana rata-rata kemampuan membaca pemahaman peserta didik di kelas IV?	Kemampuan peserta didik dalam membaca pemahaman masih belum cukup baik
4	Apakah dalam proses pembelajaran, peserta didik membaca dengan baik?	Cukup baik namun masih ada beberapa kendala saat proses pembelajaran berlangsung
5	Apa kesulitan atau kendala yang dihadapi saat menarik minat peserta didik dalam membaca pemahaman teks narasi?	Peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran
6	Bagaimana cara bapak mengajarkan peserta didik membaca pemahaman?	Menggunakan buku peserta didik dan guru
7	Apakah menurut bapak buku peserta didik dan guru sudah efektif digunakan dalam proses pembelajaran membaca teks narasi?	Kurang efektif
8	Bagaimanakah dengan ketersediaan media pembelajaran pada materi membaca karangan narasi?	Belum pernah menggunakan media pembelajaran
9	Menurut bapak seperti apakah karakteristik media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca teks narasi?	Media yang mampu menarik minat dan semangat peserta didik dalam pembelajaran
10	Bagaimanakah respons peserta didik terhadap pembelajaran yang	Peserta didik lebih aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran

menggunakan media?

- | | | |
|----|---|---|
| 11 | Apakah di SD ini sudah pernah menerapkan pengembangan media. gambar komik berbasis Cerita Rakyat? | Belum pernah |
| 12 | Menurut bapak, Cerita Rakyat apa yang belum diketahui peserta didik saat ini? | Cerita Rakyat seperti cerita rakyat yang ada di Bondowoso |
| 13 | Apakah jika mengimplementasikan Cerita Rakyat yang ada di Bondowoso dapat menarik minat peserta didik dalam membaca karangan teks narasi? | Iya, peserta didik akan tertarik dan memperoleh wawasan tentang cerita rakyat yang ada di Bondowoso |
| 14 | Apakah dalam dalam membaca teks narasi, peserta sudah dapat membuat sebuah paragraf dengan baik dan benar? | Masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mampu membuat sebuah paragraph hanya dengan membaca buku siwa dan guru |
| 15 | Apakah susunan paragraf yang dibuat peserta didik sudah tersusun secara kronologis? | Beberapa peserta didik belum bisa menyusun secara kronologis |
| 16 | Dalam Menyusun sebuah paragraf, apakah peserta didik sudah tepat dalam menggunakan konjungsi? | Masih banyak peserta didik yang belum menggunakan konjungsi dengan tepat |

Kesimpulan:

Proses pembelajaran belangsung beberapa peserta didik kelas IV UPTD SPF SDN 3 Bondowoso masih mengalami kesulitan dalam membaca pemahaman tentang teks narasi sehingga menyulitkan mereka dalam membuat karangan teks narasi. Faktor yang menjadi penyebab hal tersebut adalah peserta didik kekurangan motivasi dalam proses belajar mengajar karena bertumpu pada buku peserta didik dan guru saja serta tidak adanya media untuk mendukung pembelajaran.

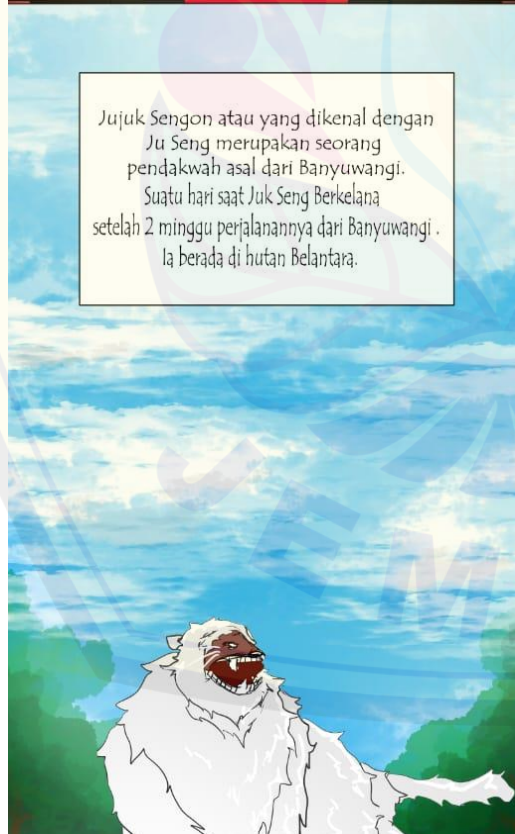
Bondowoso, 25 Agustus 2025

Pewawancara



Retno rahayu
NIM.190210204278

LAMPIRAN 6. Produk Media Komik Singo Ulung









Setelah beberapa bulan berlalu pembangunan, warga desa tanpa nama melakukan perbaikan akhirnya memperoleh hasil yang baik dan di inginkan.

Mereka melakukan rapat desa kembali memikirkan bagaimana desa sudah semakin maju.



Saya juga setuju Juk Seng menjadi kepala desa dan pelindung desa bersama Singo Ulung



Baiklah saya akan melakukan yang terbaik untuk memajukan desa lebih baik lagi. Saya dan Singo Ulung akan melindungi desa bersama penduduk. Terimakasih sudah mempercayakan hal ini kepada saya.



TAMAT

LAMPIRAN 7. Lembar Tes Kinerja



LEMBAR TES KINERJA

Instansi : UPTD SPF SDN Pakisan 3
 Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi : Teks Narasi
 kelas/semester : IV/Genap

Nama : _____
 No.Absen : _____

Petunjuk pengisian:

1. Bacalah komik singo ulung dengan teliti.
2. Setelah membaca komik singo ulung cari dan susunlah ide pokok pertama dan kalimat pendukung.

Judul teks narasi

Ide pokok pertama dan kalimat pendukung

Ide pokok kedua dan kalimat pendukung

Ide pokok ketiga dan kalimat pendukung

Ide pokok keempat dan kalimat pendukung

--

Ide pokok kelima dan kalimat pendukung

--

Setelah membuat kerangka, gabungkan seluruh ide pokok dan kalimat pendukung menjadi karangan teks narasi dengan struktur awal-tengah-akhir menggunakan konjungsi. Tulislah dalam tabel di bawah ini.

--

LAMPIRAN 8. Perangkat Pembelajaran**BAHASA INDONESIA SD KELAS IV**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Retno Rahayu
Instansi	: UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: B / IV
Bab 7	: Asal-Usul
Tema	: Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Pembaruan Budaya
Alokasi Waktu	: 4 JP (2× pertemuan)
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Fase B Berdasarkan Elemen	
Membaca : Memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks.	
C. KOMPETENSI AWAL	
• Peserta didik dapat mengidentifikasi dan membuat kerangka teks narasi telah diamati. • Peserta didik dapat menggabungkan kalimat dalam kerangka karangan menjadi teks narasi dengan struktur awal-tengah-akhir menggunakan konjungsi.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
• Mandiri • Bernalar kritis • Kreatif	
E. SARANA DAN PRASARANA	

• Buku pegangan peserta didik • Buku pegangan guru • Media komik • Proyektor • Lembar tes kinerja • Alat tulis
F. TARGET PESERTA DIDIK
• Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
G. MODEL PEMBELAJARAN
• Model Kooperatif
H. DESKRIPSI UMUM KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pengaturan peserta didik: • Kegiatan berkelompok Metode: • Berdiskusi • Tanya jawab • Penugasan
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Alur Konten Capaian Pembelajaran: • Membaca Membacakan hasil diskusi dalam membuat teks narasi narasi Tujuan Pembelajaran: Pertemuan 1: • Memahami ide pokok dan ide pengembang teks narasi. Pertemuan 2: • Memahami ide pokok dan ide pengembang teks narasi menggunakan media komik Singo Ulung.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
• Menumbuhkan imajinasi peserta didik dalam memahami dan memaknai gambar pada media komik, serta mengaitkan dengan pengalaman pribadi. • Membantu peserta didik dalam menulis karangan narasi dengan merangkai kalimat menggunakan konjungsi yang tepat.
C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah kalian tahu apa itu teks narasi?
- Apakah kalian pernah membaca teks narasi?

D. PERSIAPAN BELAJAR

Bab ini dimulai dengan kegiatan tanya jawab dengan peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan ice breaking (tepuk tangan) agar peserta didik tetap fokus dan bersemangat dalam kegiatan KBM.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1:

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik menjawab salam dan sapaan guru.
2. Peserta didik dan guru bersama-sama berdoa sebelum pelajaran dimulai dengan dipimpin oleh ketua kelas.
3. Pemeriksaan kehadiran peserta didik oleh guru.
4. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu wajib Indonesia Raya.
5. Peserta didik melakukan kegiatan literasi selama 5 menit dibimbing guru.
6. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang manfaat dan tujuan materi yang akan dipelajari.
7. Guru melakukan ice breaking (tepuk tangan) sebelum memulai KBM.

Kegiatan Inti

8. Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang.
9. Guru memberikan penjelasan materi teks narasi yang ada di dalam buku paket.
10. Setiap kelompok menyimak penjelasan guru.
11. Guru berkeliling untuk memeriksa apakah ada peserta didik yang mengalami kesulitan.
12. Peserta berdiskusi tentang materi teks narasi.
13. Setiap kelompok mengerjakan tes kinerja yang diberikan guru.
14. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja secara acak.
15. Guru memberikan penguatan materi mengenai teks narasi.

Kegiatan Penutup

16. Peserta didik mampu mengemukakan kegiatan pembelajaran hari ini.
17. Peserta didik diberikan penguatan dan kesimpulan oleh guru.
18. Peserta didik dan guru menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, toleransi dan juga persatuan.
19. Peserta didik dan guru berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran hari ini dengan dipimpin oleh ketua kelas.

20. Peserta didik menjawab salam guru.

Pertemuan 2:

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik menjawab salam dan sapaan guru.
2. Peserta didik dan guru bersama-sama berdoa sebelum pelajaran dimulai dengan dipimpin oleh ketua kelas.
3. Pemeriksaan kehadiran peserta didik oleh guru.
4. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu wajib Indonesia Raya.
5. Peserta didik melakukan kegiatan literasi selama 5 menit dibimbing guru.
6. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang manfaat dan tujuan materi yang akan dipelajari.
7. Guru melakukan ice breaking (tepuk tangan) sebelum memulai KBM

Kegiatan Inti

8. Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang.
9. Guru memberikan penjelasan materi teks narasi dengan menggunakan media komik Singo Ulung,
10. Setiap kelompok menyimak dan memperhatikan dengan seksama media komik yang diberikan oleh guru.
11. Guru berkeliling untuk memeriksa apakah ada peserta didik yang mengalami kesulitan.
12. Peserta didik berdiskusi mengenai cerita rakyat komik.
13. Setiap kelompok mengerjakan tes kinerja yang di berikan guru.
14. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja secara acak.
15. Peserta didik diminta untuk mengisi angket dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom yang disediakan.
16. Guru memberikan penguatan materi mengenai tek narasi yakni cerita rakyat di dalam komik singo ulung.

Kegiatan Penutup

17. Peserta didik mampu mengemukakan kegiatan pembelajaran hari ini.
18. Peserta didik diberikan penguatan dan kesimpulan oleh guru.
19. Peserta didik dan guru menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, toleransi, dan juga persatuan.
20. Peserta didik dan guru berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran hari ini dengan dipimpin oleh ketua kelas.
21. Peserta didik menjawab salam guru.

F. REFLEKSI

Tabel Refleksi Untuk Peserta Didik

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah memahami teks narasi itu sulit? 2. Jika iya, mengapa memahami teks narasi itu sulit? 3. Apakah media komik yang disediakan guru menarik? 4. Dengan menggunakan media lebih memudahkan kalian dalam membaca dan memahami teks narasi? 5. Mengapa dengan menggunakan media komik lebih memudahkan dalam membaca pemahaman teks narasi?	
Tabel Refleksi Untuk Guru	
Pertanyaan	Jawaban
1. Sebelum menggunakan media komik untuk membaca pemahaman teks narasi, apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang sudah mencapai tujuan pembelajaran? 2. Apakah kesulitan peserta didik sehingga belum mencapai tujuan pembelajaran? 3. Apakah yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran? 4. Apakah dengan menggunakan media komik dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran?	
G. ASESMEN/PENILAIAN	
Penilaian dengan menggunakan tes kinerja	
H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL	
Jika terdapat peserta didik yang masih kesulitan untuk menulis karangan, berilah tugas kepada peserta didik untuk membuat karangan narasi di rumah	

dengan tema” keseharian di sekolahku”

LAMPIRAN

A. MEDIA KOMIK



B. LEMBAR KINERJA PESERTA DIDIK

C. MATERI

- A. Pengertian Teks Narasi
Teks narasi merupakan sebuah cerita yang menyajikan serangkaian peristiwa atau kejadian yang disusun secara kronologi sesuai dengan urutan waktunya.
- B. Jenis Teks Narasi
Jenis teks narasi ada 4 yakni: (1) teks narasi ekspositorik memuat kisah nyata, (2) teks narasi artistic memuat kisah imajinatif atau fiktif, (3) teks narasi informatif memuat informasi, dan (4) teks narasi sugestif yang memuat hasil rekaan
- C. Ciri- ciri Teks Narasi
Teks narasi memiliki alur yang jelas dari awal sampai akhir, terdapat peristiwa atau konflik dan memiliki unsur-unsur pembentuk seperti tema, latar dan karakter.
- D. Tujuan Teks Narasi
Teks narasi bertujuan untuk menghibur pembaca, menambah informasi, menyampaikan amanat, membentuk imajinasi dan menggerakkan aspek emosi.

D. DAFTAR PUSTAKA

Buku Guru Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia: *Lihat Sekitar*, SD Kelas IV, Penulis: Eva Y. Nukman, Cicilia Erni Setyowati.

Bondowoso,

Mengetahui:

Penyusun



Retno Rahayu
NIM 190210204278

Guru Kelas IV



Muzayyin, S.Pd.
NIP.199208142022211009

Disahkan oleh:

Kepala Sekolah UPTD SPF
SDN 3 Bondowoso



Mustamar, S.Pd.
NIP. 196608181991111001

LAMPIRAN 9. Kisi-kisi dan Rubrik Penilaian Tes Kinerja**LAMPIRAN 9.1 . Kisi-kisi Instrumen Tes**

Instansi : UPTD SPF SDN PAKISAN 3, Bondowoso
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Fase/Kelas : B/IV
Semester : Ganjil
Bentuk soal : Tes Kinerja

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)			Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Psikomotor		Nomor soal
							P3	P4	
Membaca	Peserta didik mampu memahami teks narasi dengan rangkaian kalimat beragam, ide pokok, ide pendukung, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil dalam membaca.			Teks Narasi	Setelah membaca komik peserta didik mampu memahami teks narasi secara runtut dengan menggunakan konjungsi	Disajikan media komik, peserta didik mampu memahami teks narasi.	√		1
						Peserta didik mampu menggabungkan setiap kalimat menjadi teks narasi dengan struktur awal-tengah-akhir menggunakan konjungsi.		√	2

LAMPIRAN 9.2. Rubik Penilaian Tes Kinerja

Aspek Penilaian	4	3	2	1
Ide gagasan yang dikemukakan	Peserta didik mengemukakan lima gagasan sesuai dengan komik singo ulung	Peserta didik mengemukakan empat gagasan sesuai dengan komik singo ulung	Peserta didik mengemukakan tiga gagasan sesuai dengan komik singo ulung	Peserta didik mengemukakan satu gagasan sesuai dengan teks komik singo ulung
Isi cerita	Peserta didik menyusun karangan sesuai alur cerita komik singo ulung	Peserta didik menyusun karangan sesuai alur cerita namun masih terdapat satu kalimat yang tidak sesuai dengan alur cerita	Peserta didik menyusun karangan kurang sesuai dengan alur, namun masih terdapat dua kalimat yang tidak sesuai dengan alur cerita	Peserta didik menyusun karangan sangat kurang sesuai alur dan terdapat lebih dari tiga kesalahan dalam penggunaan kalimat yang tidak sesuai dengan alur cerita
Penggunaan kalimat efektif	Peserta didik membuat karangan sangat baik, penggunaan kalimat efektif tepat pada setiap kalimatnya.	Peserta didik membuat karangan dengan baik, tetapi masih terdapat satu kalimat yang tidak efektif	Peserta didik membuat karangan kurang baik, tetapi masih terdapat dua kalimat yang tidak efektif	Peserta didik membuat karangan sangat kurang baik, dan terdapat lebih dari tiga kesalahan dalam menggunakan kalimat yang tidak efektif
Penggunaan tanda baca	Peserta didik menyusun karangan dengan menggunakan tanda baca yang tepat.	Peserta didik menyusun karangan dengan baik, tetapi ada satu tanda baca yang kurang tepat.	Peserta didik menyusun karangan kurang baik, tetapi masih ada dua tanda baca yang kurang tepat	Peserta didik menyusun karangan sangat kurang baik, dan kesalahan lebih dari tiga tanda baca
Pemilihan Konjungsi	Peserta didik menyusun karangan dengan memilih konjungsi yang tepat	Peserta didik menyusun karangan dengan memilih konjungsi tetapi terdapat satu pemilihan konjungsi yang kurang tepat	Peserta didik menyusun karangan dengan memilih konjungsi tetapi terdapat dua pemilihan konjungsi yang kurang tepat	Peserta didik menyusun karangan dengan memilih konjungsi tetapi lebih dari tiga pemilihan konjungsi yang kurang tepat

LAMPIRAN 10. Lembar dan Hasil Validasi Media Komik**LAMPIRAN 10.1 Lembar Validasi Media Komik Oleh Ahli Media**

SURAT PERNYATAAN VALIDATOR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Validator : *Kendel Mahmudi*

Instansi : Universitas Jember

NIP : *1990 08 09 2023 211 026*

Dengan ini menyatakan ~~bersedia~~/tidak ~~bersedia~~* menjadi validator untuk instrumen mahasiswa berikut.

Nama Mahasiswa : Retno Rahayu

NIM : 190210204278

Judul Penelitian : Pengembangan Media komik Singo Ulung untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso.

Jenis Validasi : Ahli media

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember,*14-09*.... 2023

Hormat saya,

Kt
(*Kendel Mahmudi*)

Keterangan

* = Coret salah satu

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Identitas Validator

- 1) Nama : Kendar Mahmudi
 2) Institusi : 1990 0809 2023211 026

B. Petunjuk Pengisian

Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian pada setiap nomor pernyataan sesuai dengan kebenaran pernyataan menurut Bapak/Ibu.

Keterangan:

Skor 1: Sangat kurang

Skor 2: Kurang

Skor 3: Sedang

Skor 4: Baik

Skor 5: Sangat Baik

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Menarik minat dan perhatian peserta didik				✓	
2.	Kemudahan menggunakan media komik				✓	
3.	Kesesuaian pengaturan <i>layout</i> dan tata letak					✓
4.	Kesesuaian penggunaan jenis font				✓	
5.	Kesesuaian ukuran font				✓	
6.	Keseimbangan tata warna					✓
7.	Gambar yang ditampilkan jelas					✓
8.	Kesesuaian ukuran gambar dalam media komik				✓	
9.	Kemenarikan tampilan media komik					✓
10.	Bagian-bagian tersusun secara logis dan berurutan				✓	

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu yang sesuai)

Media komik ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan revisi
3. Dapat digunakan tanpa revisi.

LAMPIRAN 10.2 Lembar Validasi Media Komik Oleh Ahli Bahasa

SURAT PERNYATAAN VALIDATOR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Validator : Chandra Ayu Proborini, S.Pd., M.Pd

Instansi : Universitas Jember

NIP : 199201082022032012

Dengan ini menyatakan **bersedia/tidak bersedia*** menjadi validator untuk instrumen mahasiswa berikut.

Nama Mahasiswa : Retno Rahayu

NIM : 190210204278

Judul Penelitian : Pengembangan Media komik Singo Ulung untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso.

Jenis Validasi : Ahli bahasa

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 3 Oktober 2023

Hormat saya,



()

Keterangan

* = Coret salah satu

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Identitas Validator

- 1) Nama : Chandra Ayu Proborini, S.Pd., M.Pd
 2) Institusi : Universitas Jember

B. Petunjuk Pengisian

Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian pada setiap nomor pernyataan sesuai dengan kebenaran pernyataan menurut Bapak/Ibu.

Keterangan:

Skor 1: Sangat kurang

Skor 2: Kurang

Skor 3: Sedang

Skor 4: Baik

Skor 5: Sangat Baik

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
2.	Penggunaan bahasa yang santun				✓	
3.	Penggunaan bahasa efektif				✓	
4.	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan makna ganda				✓	
5.	Kebenaran tata bahasa				✓	
6.	Kesederhanaan struktur kalimat				✓	
7.	Menggunakan bahasa yang komunikatif				✓	
8.	Bahasa sesuai dengan perkembangan peserta didik				✓	
9.	Penggunaan bahasa yang baik dan benar			✓		
10.	Penggunaan tanda baca yang benar dalam media komik				✓	

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu yang sesuai)

Media komik ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan revisi
3. Dapat digunakan tanpa revisi.

LAMPIRAN 10.3 Lembar Validasi Media Komik Oleh Ahli Materi

SURAT PERNYATAAN VALIDATOR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Validator : Muzayyin, S.P.d.

Instansi : UPTD SPF SDN 3 Bondowoso

NIP : 199208142022211009

Dengan ini menyatakan bersedia/~~tidak bersedia~~* menjadi validator untuk instrumen mahasiswa berikut

Nama Mahasiswa : Retno Rahayu

NIM : 190210204278

Judul Penelitian : Pengembangan Media komik Singo Ulung untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso.

Jenis Validasi : Ahli materi

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bondowoso, 20 Juli 2024

Hormat saya,



(Muzayyin, S.P.d.)

Keterangan

* = Coret salah satu

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Identitas Validator

- 1) Nama : Muzayyin, S.P.d.
 2) Instansi : UPTD SMP SDN 3 Bondowoso

B. Petunjuk Pengisian

Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian pada setiap nomor pernyataan sesuai dengan kebenaran pernyataan menurut Bapak/Ibu.

Keterangan:

Skor 1: Sangat kurang

Skor 2: Kurang

Skor 3: Sedang

Skor 4: Baik

Skor 5: Sangat Baik

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan capaian pembelajaran					✓
2.	Cangkupan materi telah memadai					✓
3.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik					✓
4.	Kesesuaian penyusunan materi					✓
5.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan dapat dipahami dengan mudah				✓	
6.	Kebenaran materi					✓
7.	Kelayakan kelengkapan belajar					✓
8.	Materi dan contoh sesuai dengan konsep					✓
9.	Kejelasan uraian dalam pembahasan					✓
10.	Kedalaman materi					✓

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu yang sesuai)

Media komik ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan revisi
3. Dapat digunakan tanpa revisi.

LAMPIRAN 10.4 Hasil Validasi Media Komik

Nomor Perntanyaan	Skor Validator Ahli Media	Skor Validator Ahli Bahasa	Skor Validator Ahli Materi	Skor Rerata	Nilai Skala 1-100
1	4	4	5	4,3	86
2	5	4	5	4,6	92
3	4	4	5	4,3	86
4	4	4	5	4,3	86
5	5	4	4	4,3	86
6	4	4	5	4,3	86
7	4	4	4	4	80
8	5	4	5	4,6	92
9	5	3	5	4,3	86
10	4	4	5	4,3	86
Total	44	39	48	43,3	866

Data tersebut, selanjutnya akan dihitung persentase validitas produk menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 Valpro &= \frac{Srt}{Smt} \times 100\% \\
 &= \frac{43,3}{48} \times 100\% \\
 &= 90 \text{ (Sangat layak)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan, disimpulkan bahwa produk memperoleh skor 90 dengan katagori sangat layak untuk di uji cobakan.

LAMPIRAN 11. Lembar dan Validasi Instrumen Tes**LAMPIRAN 11.1 Lembar Validasi Instrumen Tes Oleh Ahli Bahasa****SURAT PERNYATAAN VALIDATOR**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Validator : Chandra Ayu Proborini, S.Pd., M.Pd

Instansi : Universitas Jember

NIP : 199201082022032012

Dengan ini menyatakan ~~bersedia~~/~~tidak bersedia~~* menjadi validator untuk instrumen mahasiswa berikut

Nama Mahasiswa : Retno Rahayu

NIM : 190210204278

Judul Penelitian : Pengembangan Media komik Singo Ulung untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso.

Jenis Validasi : Instrument Penilaian (Tes Kinerja)

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 23 . 02 2024

Hormat saya,



(Chandra Ayu Proborini, S.Pd., M.Pd)

Keterangan

* = Coret salah satu

LEMBAR VALIDASI LEMBAR KERJA

A. Identitas Validator

- 1) Nama : Chandra Ayu Proborini, S.Pd., M.Pd
 2) Institusi : Universitas Jember

B. Petunjuk Pengisian

Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian pada setiap nomor pernyataan sesuai dengan kebenaran pernyataan menurut Bapak/Ibu.

Keterangan:

Skor 1: Sangat kurang

Skor 2: Kurang

Skor 3: Sedang

Skor 4: Baik

Skor 5: Sangat Baik

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Pertanyaan yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)				✓	
2.	Pertanyaan sesuai dengan indikator soal				✓	
3.	Pertanyaan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
4.	Pertanyaan mengukur tingkatan berfikir atau level psikomotor			✓		
5.	Petunjuk pengerjaan jelas				✓	
6.	Kejelasan butir soal pada lembar kerja peserta didik				✓	
7.	Butir pertanyaan pada lembar kerja peserta didik menggunakan ejaan yang baik dan benar				✓	
8.	Butir pertanyaan pada lembar kerja peserta didik menggunakan kalimat komunikatif, sederhana, dan mudah dipahami				✓	

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu) Media komik ini:

1. Beum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- (2.) Dapat digunakan dengan revisi
3. Dapat digunakan tanpa revisi.

LAMPIRAN 11.2 Lembar Validasi Instrumen Tes Oleh Ahli Materi

SURAT PERNYATAAN VALIDATOR

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Validator : Muzayyin, S.P.d.

Instansi : UPTD SPF SDN 3 Bondowoso

NIP : 1199208142022211009

Dengan ini menyatakan ~~bersedia~~/~~tidak bersedia~~* menjadi validator untuk instrumen mahasiswa berikut

Nama Mahasiswa : Retno Rahayu

NIM : 190210204278

Judul Penelitian : Pengembangan Media komik Singo Ulung untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso.

Jenis Validasi : Instrument Penilaian (Tes Kinerja)

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 20 Juli 2024

Hormat saya,



(Muzayyin, S.P.d.)

Keterangan

* = Coret salah satu

VALIDASI LEMBAR KINERJA PEMBELAJARAN

A. Identitas Validator

- 1) Nama : Muzayyin, S.P.d.
 2) Institusi : UPTD SPF SDN 3 Bondowoso

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian pada setiap nomor pernyataan sesuai dengan kebenaran pernyataan menurut Bapak/Ibu.
 2) Kritik atau saran dituliskan pada bagian akhir lembar validasi ini.
 3) Makna angka dalam skor penilaian adalah sebagai berikut:
 1 : Sangat kurang
 2 : Kurang
 3 : Sedang
 4 : Baik
 5 : Sangat Baik

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Pertanyaan yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)					✓
2.	Pertanyaan sesuai dengan indikator soal				✓	
3.	Pertanyaan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
4.	Pertanyaan mengukur tingkatan berfikir atau level psikomotor					✓
5.	Petunjuk pengerjaan jelas					✓
6.	Kejelasan butir soal pada lembar kerja peserta didik					✓
7.	Butir pertanyaan pada lembar kerja peserta didik menggunakan ejaan yang baik dan benar					✓
8.	Butir pertanyaan pada lembar kerja peserta didik menggunakan kalimat komunikatif, sederhana, dan mudah dipahami					✓

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu) Media komik ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan revisi
3. Dapat digunakan tanpa revisi.

LAMPIRAN 11.3 Hasil Validasi Instrumen Tes

No	Komponen yang dinilai	Skor Validator 1	Skor Validator 2	Total	Nilai Skala 1-100
1.	Pertanyaan yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)	4	5	4,5	90
2.	Pertanyaan sesuai dengan indikator soal	4	4	4	80
3.	Pertanyaan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5	4	90
4.	Pertanyaan mengukur tingkatan berfikir atau level psikomotor	3	5	4,5	90
5.	Petunjuk pengerjaan jelas	4	5	4,5	80
6.	Kejelasan butir soal pada lembar kerja peserta didik	4	5	4,5	90
7.	Butir pertanyaan pada lembar kerja peserta didik menggunakan ejaan yang baik dan benar	4	5	4,5	90
8.	Butir pertanyaan pada lembar kerja peserta didik menggunakan kalimat komunikatif, sederhana, dan mudah dipahami	4	5	4,5	90
Total		31	39	35	700

$$Valpro = \frac{Srt}{Smt} \times 100\%$$

$$= \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$= 87,5$$

Skor yang diperoleh dari hasil validasi instrumen penilaian (tes kinerja) oleh dua validator ahli bahasa dan ahli materi adalah 87,5. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa media komik “Singo Ulung” dinyatakan valid.

LAMPIRAN 12. Lembar dan Hasil Validasi Angket Respon Peserta Didik**LAMPIRAN 12.1 Kisi-kisi Angket Respon Peserta didik**

Variabel	Aspek	Indikator	Jumlah item	Nomor item
Efektifitas Produk	Tampilan	Ketertarikan peserta didik.	1	1
		Kemampuan produk dalam meningkatkan minat belajar.	1	6
	Efektifitas bagi peserta didik	Kemampuan produk dalam memperjelas materi.	1	7
		Kemampuan produk mampu menumbuhkan motivasi belajar.	1	10
		Produk memungkinkan peserta didik belajar mandiri.	1	11
		Mempermudah dalam memahami penyampaian guru	1	12
	Ketepatan desain produk terhadap kesan peserta didik	Gambar dapat diilustrasikan dengan mudah.	2	2.3
		Kesesuaian pemilihan latar	1	4
		Kesesuaian gambar dan pendukung lainnya.	1	5
		Membantu mempermudah peserta didik dalam membaca pemahaman.	2	8.9

- a. Pernyataan positif pada item nomor 1, 2, 3, 6, 9, dan 11
- b. Pernyataan negative pada item nomor 4, 5, 7, 8, 10, dan 12

LAMPIRAN 12.2 Lembar Validasi Angket Respon oleh Ahli Media

SURAT PERNYATAAN VALIDATOR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Validator : Kendid Mahmudi
Instansi : Universitas Jember
NIP : 199008092023211026

Dengan ini menyatakan ~~bersedia/tidak~~ **bersedia*** menjadi validator untuk instrument mahasiswa berikut

Nama Mahasiswa : Retno Rahayu
NIM : 190210204278
Judul Penelitian : Pengembangan Media komik Singo Ulung untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso.
Jenis Validasi : Instrumen Angket Respon Peserta didik

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 14 September 2023

Hormat saya,


(Kendid Mahmudi)

Keterangan

* = Coret salah satu

LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Petunjuk

- 1) Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
- 2) Kritik atau saran dituliskan pada bagian akhir lembar validasi ini.
- 3) Makna angka dalam skor penilaian adalah sebagai berikut:
 - 1 : Sangat kurang
 - 2 : Kurang
 - 3 : Sedang
 - 4 : Baik
 - 5 : Sangat Baik

B. Penilaian

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Isi						
1.	Kesesuaian kisi-kisi dengan angket peserta didik dan guru.				✓	
Aspek Konstruksi						
1.	Kejelasan petunjuk cara mengisi angket guru dan peserta didik.			✓		
2.	Kejelasan butir pernyataan angket guru dan peserta didik.				✓	
Aspek Bahasa						
1.	Butir pernyataan pada angket guru dan peserta didik mengenakan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓	
2.	Butir pernyataan pada angket guru dan peserta didik mengenakan kalimat komunikatif, sederhana, dan mudah dipahami.				✓	

C. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, rubrik untuk lembar validasi instrument angket respon peserta didik dalam penelitian ini dinyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi
3. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

LAMPIRAN 12.3 Lembar Validasi Angket oleh Ahli Materi

SURAT PERNYATAAN VALIDATOR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Validator : Muzayyin, S.Pd.

Institusi : UPTD SMP SDN 3 Bondowoso

NIP : 199208142022211009

Dengan ini menyatakan bersedia/ ~~tidak bersedia~~* menjadi validator untuk instrumen mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : Retno Rafiqy

NIM : 190210204278

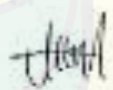
Judul Penelitian : Pengembangan Media kartu Stage Ujung untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didik Kelas IV UPTD SMP SDN Paksi 3 Bondowoso.

Jenis Validasi : Instrumen Angket Respon Peserta didik

Dengan surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bondowoso, 30 Juli 2024

Hormat saya,


(Muzayyin, S.P.d.)

Keterangan

* = Coret salah satu

LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Petunjuk

- 1) Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
- 2) Kritik atau saran dituliskan pada bagian akhir lembar validasi ini.
- 3) Makna angka dalam skor penilaian adalah sebagai berikut:
 1 : Sangat kurang
 2 : Kurang
 3 : Sedang
 4 : Baik
 5 : Sangat Baik

B. Penilaian

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Isi						
1.	Kesesuaian kisi-kisi dengan angket peserta didik dan guru.				✓	
Aspek Konstruksi						
1.	Kejelasan petunjuk cara mengisi angket guru dan peserta didik.			✓		
2.	Kejelasan butir pernyataan angket guru dan peserta didik.				✓	
Aspek Bahasa						
1.	Butir pernyataan pada angket guru dan peserta didik mengenai ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓	
2.	Butir pernyataan pada angket guru dan peserta didik menggunakan kalimat komunikatif, sederhana, dan mudah dipahami.				✓	

C. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, rubrik untuk lembar validasi instrument angket respon peserta didik dalam penelitian ini dinyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi
3. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

LAMPIRAN 12.4 Lembar Validasi Angket Respon oleh Peserta Didik

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Identitas Siswa

Nama : Muhammad Husna
 No. Absen : 12
 Kelas : 1A

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Bacalah semua pernyataan dengan cermat dan teliti!
- 2) Pilihlah salah satu kriteria yang sesuai dengan pendapat kalian, dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada salah satu kriteria skor!
- 3) Tanyakan jika ada pernyataan yang kurang jelas atau kurang dimengerti!
- 4) Keterangan kriteria skor penilaian:
 - 1 : Sangat kurang
 - 2 : Kurang
 - 3 : Sedang
 - 4 : Baik
 - 5 : Sangat Baik

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Saya tertarik dengan mata pembelajaran bahasa Indonesia.			✓		
2.	Media pembelajaran dapat diilustrasikan dengan mudah.	✓				
3.	Media pembelajaran menampilkan cerita sesuai dengan kehidupan sehari-hari.					✓
4.	Latar gambar sesuai dengan cerita					✓
5.	Ilustrasi, warna dan gambar sesuai dengan jalannya cerita.					✓
6.	Media pembelajaran membantu saya dalam menumbuhkan minat belajar dalam membaca.					✓
7.	Media pembelajaran belum dapat menambah kosakata saya dalam Menyusun teks narasi.			✓		
8.	Media pembelajaran mempersulit saya dalam membaca teks narasi.		✓			
9.	Media pembelajaran meningkatkan					✓

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Identitas Siswa

Nama : Mya Wati
 No. Absen :
 Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Bacalah semua pernyataan dengan cermat dan teliti!
- 2) Pilihlah salah satu kriteria yang sesuai dengan pendapat kalian, dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada salah satu kriteria skor!
- 3) Tanyakan jika ada pernyataan yang kurang jelas atau kurang dimengerti!
- 4) Keterangan kriteria skor penilaian:
 - 1 : Sangat kurang
 - 2 : Kurang
 - 3 : Sedang
 - 4 : Baik
 - 5 : Sangat Baik

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Saya tertarik dengan mata pembelajaran bahasa Indonesia.				✓	
2.	Media pembelajaran dapat diilustrasikan dengan mudah.					✓
3.	Media pembelajaran menampilkan cerita sesuai dengan kehidupan sehari-hari.				✓	
4.	Latar gambar sesuai dengan cerita				✓	
5.	Ilustrasi, warna dan gambar sesuai dengan jalannya cerita.					✓
6.	Media pembelajaran membantu saya dalam menumbuhkan minat belajar dalam membaca.				✓	
7.	Media pembelajaran belum dapat menambah kosakata saya dalam Menyusun teks narasi.				✓	
8.	Media pembelajaran mempersulit saya dalam membaca teks narasi.	✓				
9.	Media pembelajaran meningkatkan					

LAMPIRAN 12.5 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Skor Angket	Nilai ($\frac{St}{Smt} \times 100\%$)
1.	Agung Maulana Ishaq	56	93
2.	Lutfi Hoiron	53	88
3.	Muhammad Ramadani	57	95
4.	Hasyim	56	93
5.	Leha	56	93
6.	Moch. Sholeh	57	95
7.	Muhammad Ahlul Ibad	53	88
8.	Muhammad Ali Zein	56	93
9.	Muh. Sulton Al-Karomah	54	90
10.	Muh. Wasil	50	83
11.	Sakinatul Adila	54	90
12.	Ulfiyatul Husna	53	88
13.	Zamrotul Jinani	54	93
14.	Mohammad Rahmadani	50	83
15.	Muhammad Riski Aditia Saputra	50	83
Total		809	1348

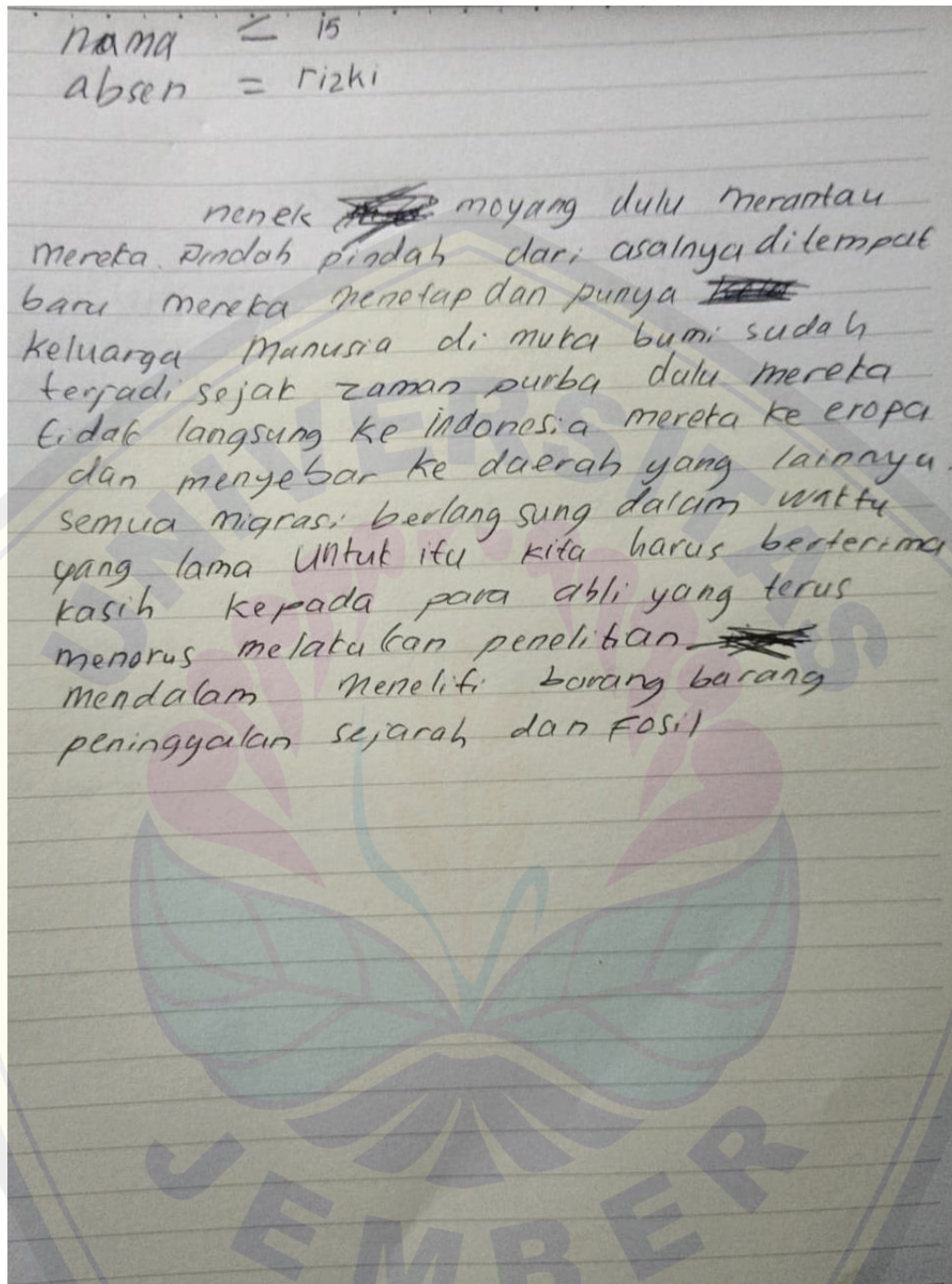
LAMPIRAN 13. Hasil Uji Coba Media Komik Singo Ulung

Berdasarkan kegiatan uji coba produk dalam skala kecil yang dilakukan di kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 dengan total 15 peserta didik. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut.

No	Pernyataan	Jawaban Ya		Jawaban Tidak		Keterangan
1	Penggunaan media komik jelas dan mudah dipami.	12	80%	3	20%	Efektif
2	Terdapat kesalahan cetak/ketik dalam media komik.	1	10%	14	90%	Sangat efektif
3	Bahasa dalam media komik mudah dipahami.	12	80%	3	20%	Efektif
4	Waktu yang digunakan dalam pelaksanaan mencukupi.	13	86,6%	2	13,3%	Sangat efektif
5	Alur cerita dalam media komik mudah dipahami.	12	80%	3	20%	Efektif
6	Alur cerita dalam media komik menarik.	13	86.6%	2	13,3%	Sangat efektif
7	Urutan media komik tepat.	12	80%	3	20%	Efektif
8	Ilustrasi yang ada dalam media komik mendukung kegiatan pembelajaran.	14	90%	1	10%	Sangat efektif
9	Media komik memotivasi peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.	13	86,6%	2	13,3%	Sangat efektif
10	Media komik menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.	14	90%	1	10%	Efektif

Berdasarkan hasil perhitungan terhadap angket respon uji coba penggunaan produk didapatkan perolehan skor 80% dan skor maksimal 90%. Rentang skor menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan sangat efektif.

LAMPIRAN 14. Lembar Hasil Sebelum Menggunakan Media



Nama = II

Jbsen = ddila

Nenek Moyang

Suku Nenek Moyang orang tuanya berbeda beda ada yang Aceh atau bugis ada pula yang asal leluhurnya lebih jauh misalnya dari pakistan ~~Arab~~ Arab atau negara lain Menurut para ahli dulu manusia pindah mereka berpencar ke eropa asia dan ke indonesia sejalan berkembangnya peradapan dan kebudayaan manusia berkembang pula interaksi dengan antar masyarakat semua proses migrasi berlangsung dalam rentang waktu yang sangat lama kita tau dari ~~para ahli~~ ~~para ahli~~ yang para ahli yang terus menerus meneliti barang barang peninggalan sejarah

LAMPIRAN 15. Lembar Hasil Setelah Menggunakan Media

LEMBAR TES KINERJA

Instansi : UPTD SPF SDN Pakisan 3
 Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi : Teks Narasi
 kelas/semester : IV/Genap

Nama : Ulfir
 No.Absen : 12

Petunjuk pengisian:

1. Bacalah komik singo ulung dengan teliti.
2. Setelah membaca komik singo ulung cari dan susunlah ide pokok pertama dan kalimat pendukung.

Judul teks narasi

Komik singo ulung

Ide pokok pertama dan kalimat pendukung

Juk sengon dari banyuwangi
 Juk seng bertelana dari banyuwangi ke hutan belantara

Ide pokok kedua dan kalimat pendukung

Bertemu jasiman
 Juk seng bertemu jasiman saat sedang istirahat di bawah pohon belimbing

Ide pokok ketiga dan kalimat pendukung

Mereta dari perguruan yang sama
~~Juk seng~~ Juk seng dan jasiman bertemu dan mereka sadar dari perguruan yang sama

Ide pokok keempat dan kalimat pendukung

Jasiman mengajak jut seng ke desa
 Jasiman mengajak jut seng ke desa dan memperkenalkan desa pada jut seng

Ide pokok kelima dan kalimat pendukung

Jut seng dipilih menjadi kepala desa
 jut seng dipilih menjadi kepala desa karena ketekunannya dan sikapnya. Oleh penduduk desa tak bernama

Setelah membuat kerangka, gabungkan seluruh ide pokok dan kalimat pendukung menjadi karangan teks narasi dengan struktur awal-tengah-akhir menggunakan konjungsi. Tulislah dalam tabel di bawah ini.

Jujuk Sengon berkelana dari banguwangi ke hutan belantara kemudian dia bertemu jasiman saat sedang beristirahat di bawah pohon ~~belimbing~~ ~~sebelum~~ setelah itu jut seng dan jasiman bertemu dan mereka sadar berasal dari perguruan yang sama. jasiman mengajak jut seng ke desa dan memperkenalkan desanya pada jut seng akhirnya jut seng diangkat menjadi kepala desa karena sikap dan ketekunan serta cintanya pada desa oleh penduduk desa tak bernama.

90

$$5+4+5-1+5 = \frac{18}{20} \times 100 = 90$$

LEMBAR TES KINERJA

Instansi : UPTD SPF SDN Pakisan 3
 Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi : Teks Narasi
 kelas/semester : IV/Genap

Nama : *Soleh*
 No.Absen : *6*

Petunjuk pengisian:

1. Bacalah komik singo ulung dengan teliti.
2. Setelah membaca komik singo ulung cari dan susunlah ide pokok pertama dan kalimat pendukung.

Judul teks narasi

Komik Singo Ulung

Ide pokok pertama dan kalimat pendukung

*Tuk Seng berkelana
 Tuk Seng merupakan pendakwan dari banyuwangi
 berkelana*

Ide pokok kedua dan kalimat pendukung

*Sekelompok jisman
 jisman adalah pendak dan pelindung desa*

Ide pokok ketiga dan kalimat pendukung

*berada
 jisman dan tuk seng berada kemudian
 berteman karena mereka satu perguruan*

Ide pokok keempat dan kalimat pendukung

Pada ke desa
Jasiman mengajak Juk sang ke desanya
dan mempertenangkannya pada penduduk desa

Ide pokok kelima dan kalimat pendukung

Juksang menjadi kepala desa
Setelah mengabdikan Juk sang atasannya terpilih
menjadi kepala desa

Setelah membuat kerangka, gabungkan seluruh ide pokok dan kalimat pendukung menjadi karangan teks narasi dengan struktur awal-tengah-akhir menggunakan konjungsi. Tulislah dalam tabel di bawah ini.

Juksang ~~menjadi~~ merupakan penduduk dari banyuwangi ia berkelana kemudian bertemu dengan Jasiman yang merupakan penduduk asli dan pelindung desa tak bernama. Mereka beradu dan setelah itu berteman akhirnya Jasiman mengajak Juk sang pergi ke desanya. Setelah di desa Jasiman memperkenalkan Juksang pada penduduk desa. Akhirnya Juksang mengabdikan di desa tak bernama itu dan terpilih menjadi kepala desa.

Cal! Tidak ada tanda baca!

$4+4+4+3+1 = \frac{16}{20} \times 100 = 80$

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

LAMPIRAN 16. Data Nilai Tes Peserta didik UPTD SPF SDN 3 Bondowoso

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1.	Agung Maulana Ishaq	80	Tuntas
2.	Lutfi Hoiron	75	Tuntas
3.	Muhammad Ramadani	70	Tuntas
4.	Hasyim	80	Tuntas
5.	Leha	95	Tuntas
6.	Moch. Sholeh	80	Tuntas
7.	Muhammad Ahlul Ibad	75	Tuntas
8.	Muhammad Ali Zein	50	Tidak Tuntas
9.	Muh. Sulton Al-Karomah	70	Tuntas
10.	Muh. Wasil	80	Tuntas
11.	Sakinatul Adila	85	Tuntas
12.	Ulfiyatul Husna	90	Tuntas
13.	Zamrotul Jinani	85	Tuntas
14.	Mohammad Rahmadani	45	Tidak Tuntas
15.	Muhammad Riski Aditia Saputra	85	Tuntas

LAMPIRAN 17. Surat Uji Coba



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-332475
Laman: <http://fkkip.unej.ac.id> e-mail: fkkip@unej.ac.id

Nomor : 19853/UN25.1.5/SP/2024
Perihal : Permohonan Izin Uji Coba Produk

04 Desember 2024

Yth. Kepala Sekolah
SDN Pakisan 3
di Bondowoso

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Retno Rahayu
NIM : 190210204278
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Rencana Pelaksanaan : Desember 2024

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Uji Coba Produk di SDN Pakisan 3 yang Saudara pimpin dengan judul "Pengembangan Media Komik "SINGO ULUNG" Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta Didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



a n Dekan.
Wakil Dekan Bidang Akademik.
Drs. Nurman, Ph.D.
NIP. 196506011993021001



LAMPIRAN 18. Surat Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121

Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-332475

Laman: <http://fkip.unej.ac.id> e-mail: fkip@unej.ac.id

Nomor : 9525/UN25.1.5/SP/2025

10 Juli 2025

Perihal : Permohonan Izin Observasi

Yth. Kepala Sekolah
SDN Pakisan 3
di Bondowoso

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Retno Rahayu
NIM : 190210204278
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Rencana Pelaksanaan : 14 Juli 2025

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Observasi di SDN Pakisan 3 yang Saudara pimpin dengan judul "Pengembangan Media Komik "SINGO ULUNG" Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta Didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,
Prof. Nurhman, Ph.D.
196506011993021001



LAMPIRAN 19. Surat Izin Uji Coba



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121

Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-332475

Laman: <http://fkip.unej.ac.id> e-mail: fkip@unej.ac.id

Nomor : 10538/UN25.1.5/SP/2025

30 Juli 2025

Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah
SDN Pakisan 3
di Bondowoso

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Retno Rahayu
NIM : 190210204278
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Rencana Pelaksanaan : 07 Agustus 2025

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Penelitian di SDN Pakisan 3 yang Saudara pimpin dengan judul "Pengembangan Media Komik "Singo Ulung" Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta Didik Kelas IV UPTD SPF SDN PAKISAN 3 BONDOWOSO". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Prof. Nuriman, Ph.D.

NIP. 196306011993021001



LAMPIRAN 20. Surat Selesai Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN BONDOWOSO
DINAS PENDIDIKAN
 UNIT PELAKSANA TEKHNIS DAERAH SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SEKOLAH DASAR NEGERI PAKISAN 3
 KECAMATAN TLOGOSARI
 BONDOWOSO
Jl. Perhutani RT 19 RW 04 Desa Pakisan Email: sdnpakistan3@gmail.com Kec. Tlogosari Kode Pos 68272

KEPUTUSAN KEPALA SEKOLAH
NOMOR : 400.3.6.6/38/ 430.9.9.2.003/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mustamar S.Pd.
 NIP : 19660818 199111 1 001
 Pangkat / golongan : Pembina Tk. 1 / IV b
 Jabatan : Kepala UPTD SPF SDN Pakisan 3

Menerangkan bahwa Menerangkan bahwa :

Nama : Retno Rahayu
 NIM : 190210204278
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah
 Dasar Universitas : Universitas Jember

Telah mengadakan riset/penelitian dalam rangka pengembangan kompetensi akademik di UPTD SPF SDN Pakisan 3 pada tanggal 15 Agustus 2025 dengan judul :

“Pengembangan Media Komik Singo Ulung untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Peserta didik Kelas IV UPTD SPF SDN Pakisan 3 Bondowoso”.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Tlogosari
 Pada tanggal : 16 Agustus 2025
 Kepala Sekolah

MUSTAMAR S.Pd.
 Pembina Tk. 1 / IV b
 NIP.19660818 199111 1 001

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 21. Dokumentasi Kegiatan



(Observasi pada 25 Agustus 2025)



(Wawancara guru di ruang guru)



(Percobaan media pembelajaran komik “Singo Ulung”)