

**PENGEMBANGAN E-KOMIK BERMUATAN BUDAYA ACEH
TENGGERA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNSUR
INTRINSIK TEKS FABEL**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

RANI MULIA
NIM. 220209132

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026 M / 1447 H**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN E-KOMIK BERMUATAN BUDAYA ACEH
TENGGERA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNSUR INTRINSIK
TEKS FABEL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Syarat Penyusunan Skripsi Untuk Mempromosi Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi S1-Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

Rani Mulia
220209132

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui Oleh

Pembimbing Skripsi

Ketua Program Studi PGMI



Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd
NIP. 198811172015032008



Yuni S. Ningsih, S.Ag., M.Ag
NIP. 197906172003122002

**PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK BERMUATAN BUDAYA ACEH
TENGGERA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNSUR INTRINSIK
TEKS FABEL**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal

Senin 10 Agustus 2026
26 Safar 1448 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd
NIP. 198811172015032008

Penguji I,

Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag
NIP. 197906172003122002

Penguji II,

Dr. Herawati, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 1982044042015032005

Penguji III,

Fanny Fajria. M.Pd
NIP. 199106202025212002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



Prof. Saiful Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 19501021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Rani Mulia
NIM : 2202090132
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Artikel : Pengembangan E-Komik Bermuatan Budaya Aceh Tenggara Sebagai Media Pembelajaran Unsur Intrinsik Teks Fabel

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan artikel ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UTN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 10 Agustus 2026

Yang Menyatakan



Rani Mulia
NIM. 220209132

ABSTRAK

Nama : Rani Mulia
NIM : 2202090132
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PGMI
Judul Skripsi : Pengembangan E-Komik Bermuatan Budaya Aceh Tenggara Sebagai Media Pembelajaran Unsur Intrinsik Teks Fabel
Pembimbing : Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd

Kata Kunci : Pengembangan, E-Komik, Budaya Aceh Tenggara, Unsur Intrinsik, Teks Fabel.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN 1 Pagar Air, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik teks fabel masih menghadapi beberapa kendala, yaitu penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada buku teks, rendahnya minat belajar peserta didik, serta belum terintegrasinya budaya Aceh Tenggara dalam media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan memahami unsur intrinsik teks fabel. Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara sebagai media pembelajaran unsur intrinsik teks fabel serta mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap *Development*, produk e-komik yang telah dirancang divalidasi oleh dua ahli materi, dua ahli media, dan dua ahli bahasa menggunakan lembar validasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh persentase sebesar 98,3% dari ahli materi, 95,5% dari ahli media, dan 82,9% dari ahli bahasa dengan kategori sangat layak, sehingga menghasilkan rancangan akhir e-komik yang siap diimplementasikan. Selanjutnya, pada tahap *Implementation*, e-komik digunakan dalam pembelajaran di kelas V SDN 1 Pagar Air dan dilakukan wawancara dengan guru kelas V untuk mengetahui kelayakan penggunaan media. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memberikan tanggapan positif terhadap e-komik karena tampilannya menarik, mudah digunakan, sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, membantu memahami unsur intrinsik teks fabel, serta mengenalkan budaya Aceh Tenggara melalui cerita yang disajikan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik teks fabel di kelas V SD/MI.

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta anugrah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan karya ilmiah ini. Ungkapan terima kasih penulis haturkan kepada Allah SWT atas segala kekuatan, ketabahan, serta kemudahan yang diberikan, juga atas petunjuk yang selalu memandu langkah hingga tercapai tujuan ini. Skripsi ini dengan sepenuh hati penulis persembahkan setinggi-tingginya kepada:

1. Cinta pertama dan panutan, Ayahanda tercinta Khairul Sahri, terima kasih selalu berjuang tanpa mengenal kata lelah dan menyerah demi mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, selalu mendidik, memotivasi, memberikan dukungan dan semangat serta mengajarkan kebaikan dalam hidup sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Sekali lagi, terimakasih untuk setiap cucur keringat dan kerja keras yang ayah tukarkan menjadi sebuah nafkah hingga anakmu bisa sampai di tahap ini. Ayah adalah sosok penguat di saat penulis merasa tidak yakin dengan diri sendiri, yang selalu memberikan keyakinan bahwa penulis mampu melewati setiap tantangan. Keteguhan, kesabaran, dan kepercayaan yang Ayah tanamkan menjadi kekuatan besar yang terus mendorong penulis untuk bangkit dan melangkah maju. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai bentuk penghargaan, cinta tulus, serta rasa terima kasih yang tidak akan pernah berkurang.
2. Ibunda tersayang yang menjadi pintu surga bagi penulis, Mujelipah yang menjadi alasan utama penulis bisa bertahan hingga saat ini. Terima kasih atas segala motivasi, semangat, harapan serta bersedia menjadi sandaran terkuat dari kerasnya dunia, terimakasih karena tidak pernah menuntut akan segala hal dan bahkan senantiasa mendampingi setiap langkah penulis untuk menjadi seseorang yang berpendidikan. Terima kasih atas kasih sayang tanpa batas yang diberikan, mendoakan tanpa henti dan kesabaran serta pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup penulis. Beliau adalah Wanita hebat yang tidak banyak mengeluh juga pandai menyembunyikan segala lukanya sendirian, dan beliau sumber kekuatan dan inspirasi bagi penulis, sekali lagi terima kasih untuk segala bentuk pengorbanan baik secara moral maupun finansial dan karya ini penulis persembahkan sebagai bukti nyata cinta yang tidak akan pernah luntur.
3. Abangda tercinta, Jaya Pahroji, S.Pd., sosok luar biasa yang telah menjadi pilar kekuatan dan sumber harapan selama perjalanan pendidikan ini. Terima kasih atas kesediaan menjadi tempat berbagi segala keluh kesah, menjadi pelabuhan yang aman, serta sumber inspirasi yang tidak pernah habis.

4. Adik-adik tersayang, M.Makbullah, Surya Ahmad, Terima kasih telah menjadi sumber semangat dan motivasi dalam setiap langkah perjuangan penulis. Meski kami kadang tidak akur, namun mereka alasan penulis terus berusaha menumpuh pendidikan dengan sungguh-sungguh, agar kelak mereka dapat menikmati kehidupan lebih layak. Semoga apa yang kakak perjuangkan hari ini dapat menjadi pijakan bagi masa depan kalian, Hiduplah lebih baik dari kakakmu ini, teruslah berjuang, dan jadilah pribadi yang selalu membawa kebanggaan bagi keluarga.
5. Sahabat tercinta yang senantiasa hadir dalam setiap perjalanan hidup penulis, Siti Jubaidah S.Pd., Mutiara Piska Putri S.Pd., Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, serta semangat yang tidak pernah putus, baik dalam keadaan suka maupun duka. Kehadiran kalian bukan hanya sebagai teman, tetapi juga sebagai tempat berbagi cerita, bertukar pikiran, serta saling menguatkan di saat penulis menghadapi berbagai tantangan. Semoga persahabatan ini tetap terjaga dan menjadi kenangan indah yang selalu menguatkan langkah kita ke depan.
6. Suluruh teman-teman PGMI Angkatan 2022, terima kasih atas semangat, motivasi, serta kenangan yang tak ternilai sepanjang perjalanan pendidikan ini. Pengalaman bersama kalian semua menjadi pelajaran yang akan selalu penulis ingat dengan rasa bangga.
7. Untuk seseorang istimewa, yang namanya telah tertulis di *Lauhul Mahfudz* sebagai bagian dari takdir penulis. Terima kasih sudah menjadi salah satu alasan kuat yang membuat penulis berjuang sampai titik akhir penyelesaian skripsi ini. Karya ini juga menjadi salah satu upaya penulis dalam memantaskan diri, walaupun kini penulis tidak mengetahui di mana keberadaannya, penulis meyakini doa serta semangatnya tetap mengiringi langkah.
8. *Last but not least*, penulis berterima kasih kepada sosok gadis yang selama ini diam-diam berjuang tanpa henti, seorang perempuan sederhana dengan hati kecil tetapi memiliki impian besar. Terima kasih kepada penulis yaitu diri sendiri, Rani Mulia. Anak perempuan pertama dan harapan orang tua. Terima kasih telah hadir di dunia ini, telah bertahan sejauh ini, dan terus berjalan melewati segala tantangan yang semesta hadirkan. Penulis bangga atas setiap langkah kecil yang telah diambil, atas semua pencapaian yang mungkin tidak dirayakan orang lain. Walau terkadang harapanmu tidak sesuai dengan apa yang semesta berikan, tetaplah belajar menerima dan mensyukuri apapun yang kamu dapatkan. Jangan Lelah untuk terus berusaha, berbahagialah dimanapun kamu berada rayakan apapun dalam hidupmu dan jadikan dimanapun dirimu berada sebagai sosok yang bermanfaat untuk dirimu sendiri maupun orang lain.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat beserta salam senantiasa tercurah kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW., beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikut beliau hingga akhir zaman. Berkat perjuangan beliau, umat manusia dapat menikmati nikmat iman, Islam, serta ilmu pengetahuan sebagaimana yang dirasakan hingga saat ini.

Alhamdulillah, dengan izin dan pertolongan Allah Swt., penulis telah menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, dengan judul "Pengembangan E-Komik Bermuatan Budaya Aceh Tenggara Sebagai Media Pembelajaran Unsur Intrinsik Teks Fabel."

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan, motivasi, doa, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dengan penuh rasa hormat dan tulus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof. Saifur Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh beserta seluruh dosen dan tenaga kependidikan yang telah memberikan pelayanan akademik selama penulis menempuh pendidikan.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) beserta seluruh staf Program Studi PGMI

yang telah memberikan arahan dan membantu penulis dalam proses administrasi selama penyusunan skripsi.

4. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd. selaku dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, serta dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, arahan, motivasi, kritik, dan saran kepada penulis sejak penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.
5. Bapak/Ibu validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang telah memberikan penilaian, masukan, kritik, dan saran sehingga media e-komik yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.
6. Kepala SDN 1 Pagar Air, guru kelas V dan kelas IV, serta seluruh dewan guru yang telah memberikan izin, bantuan, kesempatan, serta dukungan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian hingga selesai.
7. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda dan Ibunda, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, motivasi, serta pengorbanan yang tiada henti demi keberhasilan penulis dalam menyelesaikan pendidikan.
8. Untuk rekan seperjuangan dalam penelitian, Siti Jubaidah, penulis sangat menghargai kerja sama, bantuan, serta partisipasi aktif dalam mendukung keberhasilan penelitian ini

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan karya ilmiah ini di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri, bagi guru, peserta didik, peneliti selanjutnya, serta bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar.

Banda Aceh, 20 juli 2026

Penulis,

Rani Mulia
NIM. 2202090132

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK	iv
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Defenisi Oprasional	8
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Pembelajaran Digital	11
B. Media E-komik	20
C. Budaya Aceh Tenggara	27
D. Teks Fabel.....	31
E. Struktur Fabel	33
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Rancangan Penelitian	40
B. Langkah-Langkah Penelitian.....	42
C. Validasi Produk	44
D. Instrumen Penelitian	47
E. Teknik Pengumpulan Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian	54
B. Pembahasan.....	84
BAB V PENUTUP.....	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	108
DAFTAR LAMPIRAN	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Bagan Model Pengembangan ADDIE.....	42
Gambar 4. 1 Grafik Hasil Validasi Ahli Media, Materi dan Ahli Bahasa	76



DAFTAR TABEL

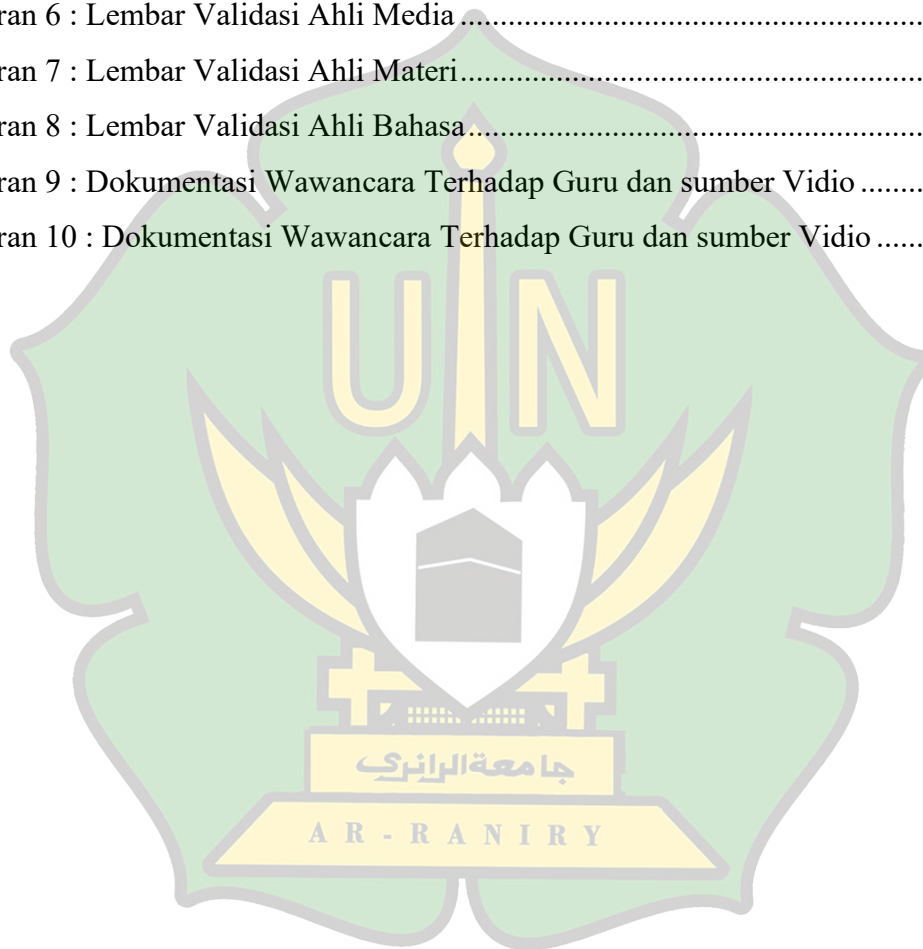
Tabel 2. 1 Ciri-ciri Isi Struktur Fabel.....	34
Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian	48
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Daftar Pertanyaan Wawancara terhadap Guru	49
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Daftar Pertanyaan Angket terhadap ahli Media	49
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Daftar Pertanyaan Angket Terhadap Ahli Materi	50
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Daftar Pertanyaan Angket Terhadap Ahli Bahasa.....	50
Tabel 3. 6 Instrumen Penilaian.....	51
Tabel 3. 7 Angket Validasi untuk Ahli Bahasa	51
Tabel 3. 8 Angket Validasi untuk Ahli Media	52
Tabel 3. 9 Kriteria Penilaian	52
Tabel 3. 10 Kriteria Kelayakan Produk.....	53
Tabel 4. 1 Komponen-komponen dalam E-komik	58
Tabel 4. 2 Data Hasil Validasi oleh Ahli Media	67
Tabel 4. 3 Hasil Validasi oleh Ahli Materi	70
Tabel 4. 4 Hasil Validasi oleh Ahli Bahasa	73
Tabel 4. 5 Persentase Keseluruhan Validasi E-komik	75
Tabel 4. 6 Revisi Produk E-Komik oleh Validasi Ahli Media dan Bahasa	77

جامعة الرانري

A R - R A N I R Y

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Daftar Riwayat Hidup.....	112
Lampiran 2 : SK Skripsi.....	113
Lampiran 3 : Surat Penelitian.....	114
Lampiran 4 : Surat Selesai Penelitian	115
Lampiran 5 : Surat Ketengan Lulus Plagiasi.....	116
Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Media	117
Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Materi.....	123
Lampiran 8 : Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	127
Lampiran 9 : Dokumentasi Wawancara Terhadap Guru dan sumber Vidio	131
Lampiran 10 : Dokumentasi Wawancara Terhadap Guru dan sumber Vidio	133



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar mempunyai tujuan yaitu menciptakan atau menyiapkan peserta didik agar mempunyai kemampuan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Salah satu usaha yang dilakukan untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah meningkatkan prestasi belajar siswa. Sekolah Dasar adalah pendidikan formal pertama untuk menyipakan potensi-potensi dasar siswa dalam rangka meniti pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, sehingga anak memiliki kemampuan atau bekal yang kuat dan berintraksi dalam kehidupan sosial kemasyarakatan. Oleh karena itu di sekolah dasar dilaksanakan proses belajar mengajar yang kondusif dalam semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, termasuk pelajaran Bahasa Indonesia.¹

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik tidak hanya diarahkan untuk memahami kaidah kebahasaan, tetapi juga mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan tersebut menjadi dasar bagi peserta didik dalam memahami berbagai informasi dan mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran lainnya. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dilaksanakan secara efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik sekolah dasar²

Sejalan dengan perkembangan pendidikan dan teknologi, pembelajaran Bahasa Indonesia juga perlu didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Penggunaan media yang sesuai dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah serta meningkatkan perhatian dan minat mereka selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang memanfaatkan media yang menarik juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta

¹ Suparlan, *Pendidikan dan pembelajaran SD\MI* (Lombok: Stit Palapa Grapindo, 2023), h. 31.

² Naina Rahma,.dkk. *Analisis Media Pembelajaran Menyimak Bahasa Indonesia pada Kelas Rendah di Sekolah Dasar Kelas II*, (Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 9, No. 2, 2024).

didik. Oleh karena itu, guru perlu memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya sesuai dengan materi, tetapi juga mampu menghubungkan pembelajaran dengan lingkungan dan pengalaman peserta didik.³

Secara karakteristik siswa butuh penjelasan pembelajaran berbasis digital (media visual) Pengembangan media e-komik untuk materi unsur intrinsik teks fabel di SD/MI menjadi sangat penting karena banyak siswa masih kesulitan memahami konsep tokoh, alur layar, tema, dan amanat hanya melalui teks tulis biasa. E-komik yang dikembangkan mampu mengubah materi yang abstrak menjadi cerita visual yang menarik dan mudah diikuti sehingga siswa lebih mudah mengidentifikasi unsur intrinsik fabel melalui ilustrasi, dialog, dan alur cerita yang disajikan. Karakteristik pengembangan e-komik meliputi tampilan visual yang menarik, bahasa yang sederhana yang mudah untuk difahami.⁴

Secara teori dual coding (Paivio) Menjelaskan bahwa penyajian materi melalui kombinasi verbal dan visual meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Hasil penelitian media visual di SD menunjukkan bahwa media yang menarik dan visual (gambar, infographik, vidio, e-komik) lebih efektif meningkatkan pemahaman siswa dibanding pembelajaran konvensional hanya berbasis buku cetak dan didukung dengan beberapa penelitian terdahulu yaitu menurut candrayani, membuktikan bahwa pembelajaran visual melalui media e-komik dan bermuatan budaya lokal efektif meningkatkan pemahaman, motivasi, dan prestasi belajar siswa serta meningkatkan literasi membaca siswa SD.⁵

Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada saat ini, siswa SD perlu dikenalkan media pembelajaran berbasis teknologi sejak dini agar mereka siap berdaya saing dan mampu mengikuti perkembangan zaman. Media e-komik digital menjadi penting karena menggabungkan visual menarik, bahasa sederhana dan teknologi yang membuat siswa lebih mudah memahami materi, meningkatkan minat belajar, serta

³ Rina Yuliana,dkk.,*Pengembangan Media Pembelajaran Rara Storytelling Berbasis Multiliterasi untuk Melatih Keterampilan Berbahasa Reseptif di SD,*”(DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik, 2022)

⁴ Marlina dan Subrata, *Keefektifan Media Komik Digital dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar*, (Sumatra Selatan: Afeksi, 2023),h.11.

⁵ Sadoski, Mark, Paivio, dan Allan, *A Dual Coding Theoretical Model Of Reading*, (London: Vol. 1, DE,2004), h.1362

mengembangkan literasi digital. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dan media teknologi di SD efektif dalam meningkatkan literasi membaca, motivasi, keterampilan teknologi, dan bahkan karakter siswa, sehingga e-komik tidak hanya media menarik tetapi juga alat strategis untuk menyiapkan generasi yang literat teknologi dan siap menghadapi masa depan.⁶

Berdasarkan urgensi pengembangan media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara untuk materi unsur intrinsik teks fabel atau dalam karakter hewan yaitu pada komik “naga kesiangan” sangat penting jika dilihat dari data dan temuan yang sudah ada. Penelitian e-komik bermuatan budaya berdampak positif signifikan terhadap peningkatan literasi membaca siswa, karena materi menjadi kontekstual, menarik dan memadukan teks dengan visual. Selain itu studi tentang budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD merekomendasikan pengembangan bahan ajar berbasis budaya lokal dan pelatihan guru, karena strategi ini tidak hanya memperkuat identitas dan karakter siswa, tetapi juga meningkatkan daya tarik dan relevansi materi. Namun, data menunjukkan bahwa mengintegrasikan budaya terutama budaya Aceh Tenggara seperti cerita rakyat naga kesiangan masih kurang dimanfaatkan sebagai bahan ajar resmi, meskipun cerita ini kaya akan nilai moral, harmoni hewan dan alam, dan unsur-unsur budaya yang relevan untuk pembelajaran unsur intrinsik teks fabel. Penelitian lain tentang buku bergambar siswa dalam cerita fabel layak dan diterima siswa, namun fokusnya belum spesifik pada pengembangan e-komik digital bermuatan budaya Aceh Tenggara materi unsur intrinsik dalam cerita teks fabel hewan. Di sisi lain, penelitian pengembangan bermuatan budaya lokal Aceh Tenggara seperti media e-komik visual menunjukkan bahwa dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa.⁷

Analisis potensi pengembangan media e-komik pada pembelajaran fabel menunjukkan bahwa pengembangan media e-komik pada pembelajaran unsur intrinsik teks fabel menunjukkan bahwa media ini memiliki peluang besar dalam meningkatkan literasi membaca, pemahaman teks fabel, serta keterlibatan dan motivasi siswa.

⁶ Esti Luin Nisa, dkk, *Dampak Media Digital Terhadap Perkembangan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Merdeka, 2025), h.269.

⁷ Nurul Hidayah, *Penggunaan Media Komik Digital Meningkatkan Pemahaman Keterampilan Membaca Teks Fabel di Kelas V SDN Alur Nangka Kabupaten Aceh Tenggara*, (Medan: Smart Mulia, 2023), h.5.

Penelitian e-komik berbasis kearifan lokal dan kontekstual membuktikan bahwa media e-komik signifikan meningkatkan kemampuan literasi dan sangat diminati siswa maupun guru. Namun, analisis kebutuhan media komik digital menunjukkan bahwa masih terdapat gap antara kebutuhan besar dan ketersediaan media, sehingga penelitian tentang potensi media e-komik dalam pembelajaran fabel sangat perlu sebagai langkah awal untuk mengembangkan media yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI

Penggunaan e-komik sebagai media pembelajaran teks fabel didasarkan pada Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia yang menyatakan bahwa manusia belajar lebih mendalam dari kata-kata dan gambar sekaligus daripada hanya dari kata-kata saja. Dalam konteks fabel, e-komik berfungsi sebagai jembatan kognitif yang memvisualisasikan karakter hewan (personifikasi) secara konkret, sehingga siswa tidak hanya sekadar membaca narasi, tetapi juga menangkap isyarat visual melalui ekspresi tokoh dan latar cerita.

Sejalan dengan teori tersebut, berbagai data penelitian pengembangan (*Research and Development*) menunjukkan hasil yang signifikan. Sebagai contoh, banyak studi tindakan kelas melaporkan bahwa penggunaan komik digital mampu meningkatkan pemahaman literal dan interpretatif siswa terhadap isi fabel hingga lebih dari 80% pada ketuntasan klasikal. Data menunjukkan bahwa elemen visual dalam e-komik efektif dalam mereduksi beban kognitif (*cognitive load*) siswa, sehingga mereka dapat lebih fokus pada penangkapan pesan moral atau amanat cerita. Selain itu, integrasi teknologi pada e-komik terbukti meningkatkan indeks motivasi belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan buku teks konvensional yang cenderung statis dan kurang menarik secara visual.

Salah satu bahan ajar cetak yang menarik perhatian siswa adalah media komik. Dalam penelitian Hidayah menyatakan media komik adalah “bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca”. Keuntungan penggunaan komik adalah efisien waktu karena komik media yang dapat digunakan siswa secara berulang-ulang untuk belajar mandiri, dan mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan. Solusi lain dalam

mengatasi masalah tersebut yaitu dengan mengembangkan media inovatif berbasis Kearifan lokal Aceh Tenggara yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan cerita rakyat. Pemanfaatan cerita rakyat dan fabel berbasis kearifan lokal merupakan strategi efektif dalam pendidikan dasar untuk menanamkan nilai karakter serta melestarikan budaya. Pendekatan ini relevan dengan kebutuhan pedagogis yang mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif siswa melalui media sastra.

Landasan teoritis pembelajaran Penggunaan cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia didukung oleh kemampuan teks sastra dalam menyampaikan pesan moral secara implisit maupun eksplisit, sehingga siswa dapat menyerap nilai-nilai karakter tanpa merasa dipaksa. Secara teoretis, cerita rakyat mengandung unsur intrinsik (seperti tema, tokoh, dan amanat) yang berfungsi sebagai kerangka untuk membedah nilai-nilai kearifan lokal yang relevan dengan kehidupan masyarakat. Pengintegrasian nilai-nilai ini sejalan dengan tujuan pendidikan karakter di sekolah dasar untuk membentuk pola pikir dan adaptasi sosial siswa.⁸ Berdasarkan kondisi pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Pagar Air, terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan konteks lokal.

Pembelajaran unsur intrinsik teks fabel di kelas V SD Negeri 1 Pagar Air masih menghadapi tantangan serius karena ketergantungan pada buku teks cetak yang monoton dan kurang interaktif, sehingga siswa cenderung kurang antusias dalam menganalisis elemen-elemen kunci seperti tema moral budaya lokal, tokoh hewan berpersonifikasi, latar cerita rakyat bermuatan budaya lokal, alur peristiwa maju-mundur, sudut pandang orang ketiga, serta amanat pendidikan karakter. Rendahnya minat belajar ini berdampak pada pemahaman siswa terhadap kearifan lokal dalam fabel seperti "Si Kancil dan Buaya" yang seharusnya menjadi media efektif untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya Indonesia dalam kurikulum Bahasa Indonesia SD/MI. Kurikulum 2013 dan sebagian kelas yang menggunakan kurikulum merdeka di SD Negeri 1 Pagar Air menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berbasis teknologi, namun sarana dan prasarana yang tersedia masih sangat terbatas.

⁸ Emzir dan Saiful, *Teori dan Pengajaran Sastra*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016),h.7.

Media yang ada saat ini belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan siswa dan guru dalam mengeksplorasi nilai-nilai budaya Aceh Tenggara melalui konten digital. Keterbatasan ini terlihat dari beberapa faktor, yaitu (1) ketergantungan pada buku teks atau media cetak yang tidak memadai untuk memfasilitasi interaksi aktif, (2) rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, (3) kurangnya variasi media yang dapat memperkaya dan memperdalam pemahaman siswa terhadap kearifan lokal, serta (4) minimnya sumber daya yang memberikan referensi visual dan interaktif yang relevan dengan konteks budaya Aceh Tenggara.⁹

Dalam konteks penelitian R&D, kebutuhan akan media e-komik berbasis model ADDIE menjadi solusi strategis melalui lima tahap sistematis: analisis kebutuhan siswa lokal Pagar Air, desain konten interaktif fabel bermuatan cerita rakyat Aceh Tenggara, pengembangan prototipe digital dengan animasi dan quiz, implementasi uji coba kelas, serta evaluasi validitas dan efektivitas untuk meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Kebutuhan ini muncul karena media yang saat ini digunakan tidak mampu memenuhi kebutuhan siswa dan guru dalam mengembangkan pemahaman terhadap unsur intrinsik teks fabel, terutama yang berhubungan dengan nilai-nilai budaya. Selain itu, media e-komik memiliki kelebihan utama dalam memperkenalkan konten visual yang menarik, memfasilitasi interaksi aktif, dan memudahkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya lokal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara sebagai alat pembelajaran unsur intrinsik teks fabel di SD Negeri 1 Pagar Air. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD/MI, dengan memperkaya pengalaman belajar siswa dan memberikan referensi digital yang relevan dengan konteks budaya Aceh Tenggara.

Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga untuk memperkuat hubungan antara media pembelajaran dan konteks budaya lokal dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Tahap analisis mencakup identifikasi karakteristik siswa, konteks kurikulum, dan keterbatasan media, tahap

⁹ Santosa dkk, *Pengembangan Media e-komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*, (Bandung: Jurnal Pendidikan,2020), h 45-58

desain, mencakup struktur konten dan format e-komik, tahap *development* adalah produksi, *implementation* adalah uji coba kelas dan *evaluation* adalah penilaian atau validitas semua ini konsisten dengan apa yang dijelaskan Branch sebagai prinsip dasar ADDIE.¹⁰

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Komik Bermuatan Budaya Aceh Tenggara Sebagai Media Pembelajaran Unsur Intrinsik Teks Fabel”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SD/MI.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan pengembangan media e-komik dengan bermuatan budaya Aceh Tenggara dalam pembelajaran siswa tentang unsur intrinsik pada teks fabel?
2. Apakah media e-komik dengan bermuatan budaya Aceh Tenggara layak dalam pembelajaran siswa tentang unsur intrinsik pada teks fabel?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan rancangan pengembangan media e-komik dengan bermuatan budaya Aceh Tenggara dalam pembelajaran siswa tentang unsur intrinsik pada teks fabel.
2. Untuk mengetahui kelayakan media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara dalam pembelajaran siswa tentang unsur intrinsik pada teks fabel.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil laporan kerja praktik ini dapat menjadi referensi atau kajian teoritis khususnya dalam bidang pengembangan multimedia bagi mahasiswa pada Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan juga membantu dalam memecahkan masalah pembelajaran pada materi teks fabel.

2. Manfaat praktis

¹⁰ Robert Maribe Branch, *Instruksional Desain The ADDIE Approach*, (Spinger science dan Business Media: 2009)

Adapun manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan peneliti di kelas V SD/MI, yaitu:

a. Bagi Siswa

Memberikan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami menjadikan siswa erat dengan teknologi dalam pembelajaran unsur intrinsik pada teks fabel.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran ini diharapkan memudahkan guru dalam mengajarkan siswa tentang unsur intrinsik teks fabel agar mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih variatif, inovatif, dan berpusat pada siswa.

c. Bagi Sekolah

Menjadi data pendukung pembelajaran dengan mengembangkan media e komik bermuatan budaya Aceh Tenggara. Sebagai masukan dalam pengembangan proses pembelajaran unsur intrinsik pada teks fabel.

d. Bagi peneliti

Menjadi referensi dalam pengembangan dan kajian lanjutan terkait media e-komik serta integrasi bermuatan budaya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

E. Defenisi Oprasional

Untuk menghindari kekeliruan dalam pemahaman kata ataupun istilah yang terdapat dalam proposal ini, maka penulis memaparkan penjelasan mengenai kata-kata ataupun istilah-istilah yang memungkinkan terjadinya kesalahan dalam memaknai kata tersebut, diantaranya:

1. Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran e-komik serta menguji keefektifannya melalui Model ADDIE. Secara operasional, pengembangan ini dimulai dari tahap *Analysis* (Analisis), di mana peneliti melakukan identifikasi masalah pembelajaran, analisis karakteristik siswa di SDN 1 Pagar Air, serta analisis materi teks fabel. Tahap kedua adalah *Design* (Perancangan), yaitu proses penyusunan kerangka isi e-komik, pembuatan e-komik, dan pemilihan unsur budaya Aceh Tenggara yang akan

diintegrasikan. Tahap ketiga, *Development* (Pengembangan), merupakan realisasi rancangan menjadi produk digital utuh yang divalidasi oleh ahli materi ahli dan penelitian ini bertujuan untuk membuat e-komik (komik digital) yang bisa dipakai lewat laptop sebagai media belajar yang relevan. Fokusnya adalah membantu siswa memahami unsur intrinsik teks fabel, yaitu cara mengenali tema, karakter hewan dalam cerita, jalan ceritanya (alur), latar tempat, sampai pesan moral atau nasihat yang ada di dalamnya.¹¹ Produk utama yang dihasilkan adalah

2. Media E-Komik

Media E-Komik dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital yang menyajikan cerita dalam bentuk komik elektronik dengan memadukan unsur gambar, teks, dialog, dan alur cerita yang dapat diakses menggunakan perangkat elektronik. E-komik dikembangkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk membantu peserta didik sekolah dasar memahami materi unsur intrinsik teks fabel secara lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam penelitian ini, e-komik juga memuat unsur budaya Aceh Tenggara yang diintegrasikan ke dalam cerita sehingga pembelajaran tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memperkenalkan budaya dan kearifan lokal kepada peserta didik.

3. Budaya Aceh Tenggara

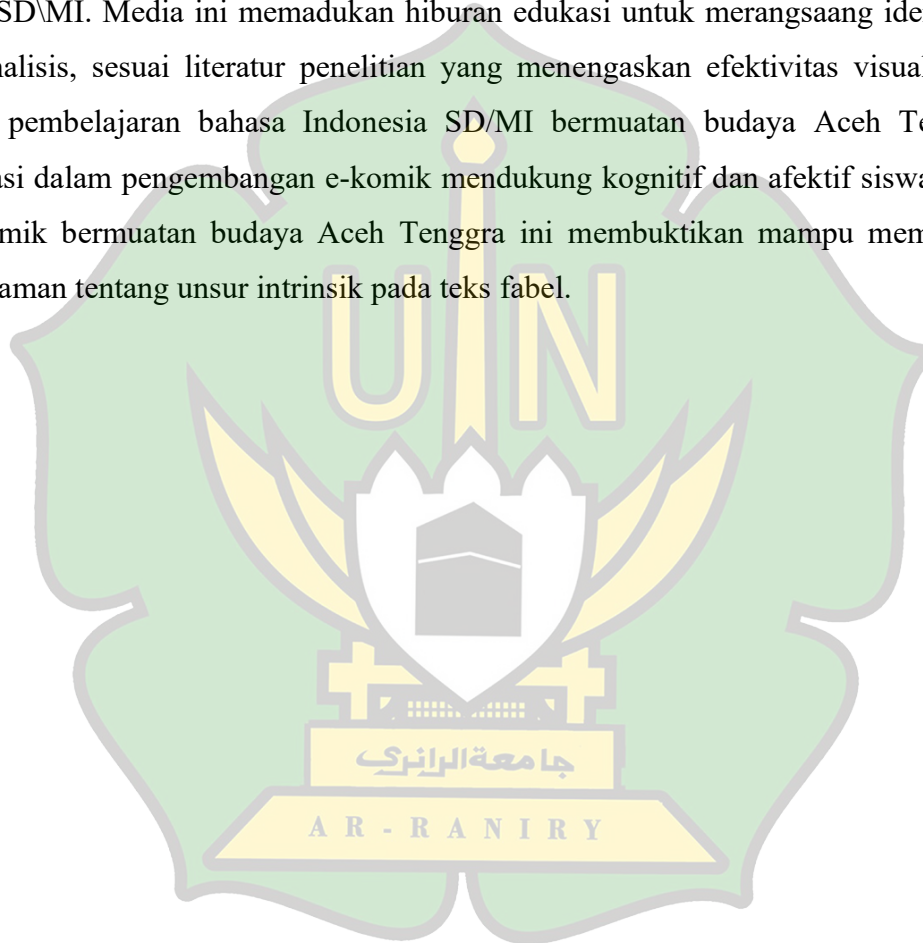
Kebudayaan Aceh Tenggara yang mengintegrasikan adalah legenda cerita rakyat dan hukum adat yang berada di Aceh Tenggara, latar geografis tentu saja terletak di Aceh Tenggara tepatnya di desa Darul Makmur, kec, Ketambe, terdapat juga nilai filosofis masyarakat Aceh Tenggara ke dalam alur cerita. Fokus media ini terletak pada penguatan pemahaman unsur intrinsik teks fabel, yang meliputi identifikasi tema, penokohan karakter hewan yang mencerminkan sifat manusia, latar atau tempat, alur cerita, serta pesan moral (amanat). Selanjutnya, pada tahap *Implementation* (Implementasi), media ini diterapkan dalam kegiatan pembelajaran nyata untuk melihat respon guru. Terakhir, tahap *Evaluation* (Evaluasi) dilakukan secara formatif di setiap tahapan maupun sumatif di akhir proses untuk mengukur efektivitas media dalam

¹¹ Putu Ayu, *Pengembangan Media E-Komik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Menggunakan Model ADDIE*, (Bali: Penelitian Pendidikan, 2021),h.45.

meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik fabel, sehingga diperoleh produk final yang berkualitas dan relevan dengan pembelajaran siswa.¹²

4. Materi Unsur Intrinsik Teks Fabel

Unsur intrinsik pada teks fabel adalah elemen inti pembangun cerita fabel berupa cerita moral, berupa tema, sudut pandang, alur, latar, tokoh dan penokohan, watak, tempat dan amanat yang disajikan melalui e-komik untuk disajikan dalam pembelajaran siswa SD/MI. Media ini memadukan hiburan edukasi untuk merangsang identifikasi dan analisis, sesuai literatur penelitian yang menegaskan efektivitas visual naratif dalam pembelajaran bahasa Indonesia SD/MI bermuatan budaya Aceh Tenggara. Integrasi dalam pengembangan e-komik mendukung kognitif dan afektif siswa, media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara ini membuktikan mampu memberikan pemahaman tentang unsur intrinsik pada teks fabel.



¹² Rina Fitriani, *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis ADDIE Untuk Pemahaman Unsur Intrinsik Teks Fabel dengan Integrasi Budaya Lokal*, (Jakarta: Peneliti Net, 2025), h.203-208

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Digital

Di zaman saat ini penggunaan internet merupakan bagian terpenting dalam sisi kehidupan manusia. Baik dari sisi bersosialisasi dengan gaya baru yang lebih dikenal dengan media sosial (MedSos), bisnis yang bergerak ke arah digital, termasuk dalam dunia pendidikan. Semua tidak lepas dari perkembangan sebuah teknologi yang luar biasa yaitu internet, bahkan dapat dikatakan internet merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia saat ini dan dimasa yang akan datang. Dalam dunia pendidikan tentunya sudah jelas akan pengaruh internet karena pada dasarnya pendidikan tidak akan dapat lepas dari perkembangan teknologi, salah satu yang berkembang saat ini adalah belajar online di mana dengan belajar online peserta didik dapat dengan mudah mencari pengetahuan sesuai dengan kebutuhan dia dan tidak lagi tergantung dari kurikulum pendidikan formal yang pelaksanaan kelas nya telah terstruktur sesuai dengan waktu yang ditentukan sehingga peserta didiknya mau tidak mau harus mengikuti hal yang telah ditentukan. *Online learning* membuat mereka lebih merasakan merdeka belajar sesuai dengan apa yang didengungkan pemerintah kita saat ini.¹³

Menurut Darmawan dari penelitiannya: Jika berbicara *online learning* pasti sangat terkait dengan Konten Digital, yaitu materi pembelajaran yang dibuat dalam berbagai bentuk format teks, gambar, video, audio atau kombinasinya yang diubah oleh mesin pembaca ke dalam bentuk kode sehingga dapat dibaca contohnya media yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu media e-komik, yang bisa ditampilkan oleh mesin digital atau komputer serta dapat dishare atau diakses dengan mudah ke siswa.¹⁴

Pada era digital atau era informasi sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu. Kenyataannya dalam kehidupan manusia di era digital ini akan

¹³ Nugroho, Muhammad Toto, dkk. *Strategi Pembelajaran Interaktif di Era Digital*, (Jawa Tengah: Get Press Indonesia, 2024),h. 978-623-125-498-6.

¹⁴ Darmawan, Deni., *Pembelajaran Digital*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022),h.,20-95.

selalu berhubungan dengan teknologi. Teknologi pada hakikatnya adalah proses untuk mendapatkan nilai tambah dari produk yang dihasilkannya agar bermanfaat. Teknologi telah mempengaruhi dan mengubah manusia dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga jika sekarang ini 'gagap teknologi maka akan terlambat dalam menguasai informasi, dan akan tertinggal pula untuk memperoleh berbagai kesempatan maju. Informasi memiliki peran penting dan nyata, pada era masyarakat informasi (*information society*) atau masyarakat ilmu pengetahuan (*knowledge society*)

Aplikasi teknologi informasi dan komunikasi yang merupakan pengembangan teknologi, di antaranya adalah media komputer. Komputer merupakan alat dan aplikasi teknologi berbasis informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan sebagai perangkat utama untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat dengan memproses, menyajikan, dan mengelola informasi. Pengolahan data dengan komputer disebut dengan Pengelolaan Data Elektronik (*Electronic Data Processing EDP*). Pengelolaan Data Elektronik adalah proses manipulasi data menjadi suatu informasi yang lebih berguna. Data merupakan objek yang belum diolah dan akan dilakukan pengolahan yang sifatnya masih mentah. Sedangkan informasi adalah data yang telah diolah dan sifatnya menjadi data lain yang bermanfaat.¹⁵

1. Perkembangan Pembelajaran Digital

Perkembangan penggunaan teknologi informasi melalui beberapa tahap, yaitu tahap pertama, adalah penggunaan Audio Visual Aid (AVA) Penggunaan AVA yaitu alat bantu berbentuk audio (memanfaatkan pendengaran) dan Visual (memanfaatkan penglihatan) di kelas untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu juga agar pembelajar mengembangkan kemampuan berpikirnya. Tahap kedua, penggunaan komputer dalam pendidikan. Peningkatan produktivitas pendidikan dapat dicapai melalui penggunaan teknologi. Perkembangan teknologi telah mengubah masyarakat dari industri menjadi informasi, ditandai dengan tumbuh dan berkembangnya masyarakat berpendidikan yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi, seperti adanya komputer, baik dari segi perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*). Pengembangan sistem dapat berarti

¹⁵ Erinawati, dkk., *Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru*, (Jawa Tengah: Seruni FTI UNSA ,2021),h.,90-97.

menyusun suatu sistem yang baru menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. Pengembangan teknologi informasi dan komunikasi berbasis komputer memiliki beberapa tahapan dari mulai sistem itu direncanakan sampai dengan diterapkan, dioperasikan dan dipelihara.

Berbicara mengenai teknologi dalam pembelajaran, perannya tentu membawa dampak besar dalam cara Guru dan Dosen menyampaikan pengajarannya. Ruang lingkup kompetensi bagi seorang pengajar dalam pembelajaran digital meliputi perencanaan dan pengorganisasian pembelajaran, keterampilan penyajian baik verbal maupun non verbal, kerjasama tim, keterampilan strategi bertanya, keahlian dalam penguasaan materi pembelajaran, melibatkan pembelajar dalam pembelajaran dan koordinasi aktivitas belajarnya, pengetahuan tentang teori belajar, pengetahuan tentang pembelajaran digital, pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran, dan penguasaan media pembelajaran. Pendapat lain disampaikan bahwa terdapat pergeseran dan perbedaan paradigma pola pembelajaran antara pembelajaran yang tidak melibatkan teknologi dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi dan antara konsep pembelajaran di kelas (classroom setting) dengan pembelajaran terbuka atau pembelajaran digital yang tidak harus selalu di kelas. Model tersebut memiliki perbedaan dari segi gaya mengajar, teknik serta motivasi pembelajar dan pengajar. Model pembelajaran digital merupakan model masa depan yang efektif karena sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹⁶

2. Potensi Pembelajaran Digital

Menurut Kenji Kitao pada penelitiannya:

setidak-tidaknya ada beberapa potensi atau fungsi pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sebagai alat komunikasi, alat mengakses informasi, dan alat pendidikan atau pembelajaran.¹⁷

a. Potensi Alat Komunikasi

¹⁶ Rusman., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2021),h., 40-120

¹⁷ Ahmad, Shabir, dkk., *Education Requirements, Enabling Technologies, and Future Directions*, (London: Academic Press, 2023)

Dengan menggunakan pembelajaran digital, dapat berkomunikasi ke mana saja secara cepat. Misalnya, dapat berkomunikasi dengan menggunakan e-mail, atau berdiskusi melalui chatting maupun mailing list. Berkomunikasi dengan e-mail atau chatting berbeda dan lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan menggunakan telepon dan *facsimile* (fax) yang juga sama-sama mampu menyampaikan informasi sangat cepat. Pada komunikasi yang menggunakan telepon, semakin jauh jarak orang yang berkomunikasi, semakin mahal pula biaya pulsa telepon yang harus dibayar. Pembayaran akan semakin mahal lagi manakala waktu berkomunikasi berlangsung lebih lama sesuai dengan banyaknya informasi yang disampaikan. Di sisi lain, berkomunikasi melalui pembelajaran digital, pulsa telepon yang dibayar hanyalah pulsa lokal. Tidak ada pengaruh jarak atau jauh dekatnya orang yang dihubungi (komunikasi). Cukup membayar biaya pulsa telepon lokal di samping biaya langganan bulanan kepada Service Provider (ISP), maka berbagai informasi atau dokumen yang perlu dikomunikasikan dapat terkirimkan dengan sangat cepat. Manakala dokumen yang akan dikirimkan cukup banyak, maka dokumen tersebut dapat disiapkan secara cermat terlebih dahulu dan kemudian dikirimkan sebagai lampiran e-mail (attachment). Dengan demikian, kemungkinan kesalahan penyampaian informasi dapat dihindarkan.

b. Potensi Akses informasi

Melalui pembelajaran digital, dapat diakses berbagai informasi seperti prakiraan cuaca, perkembangan sosial, ekonomi, budaya, politik, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang disajikan oleh berbagai sumber tanpa harus berlangganan. Pembelajar dapat mengakses berbagai referensi, baik yang berupa hasil penelitian, maupun artikel hasil kajian dalam berbagai bidang. Pembelajaran digital merupakan perpustakaan yang terbesar dari perpustakaan yang ada di mana pun, sehingga pembelajar tidak harus langsung pergi ke perpustakaan untuk mencari berbagai referensi. Melalui pembelajaran digital informasi dalam berbagai bidang yang tersedia atau perkembangan yang terjadi di seluruh penjuru dunia (*global world*) dapat diakses dengan cepat diketahui

oleh banyak orang.¹⁸ Begitu pula dengan informasi yang menyangkut bidang pendidikan atau pembelajaran mudah, banyak, dan cepat untuk diakses. Pembelajar tidak harus hadir langsung di ruang kelas/kuliah untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, namun cukup hanya duduk saja dari tempat masing-masing di depan komputer (tentunya menggunakan komputer yang dilengkapi fasilitas koneksi ke pembelajaran digital) dan menggunakannya. Pembelajar dapat berinteraksi dengan sumber belajar, baik yang berupa materi pembelajaran itu sendiri maupun dengan pengajar yang membina atau bertanggung jawab mengenai materi pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran digital ini pembelajar memiliki pilihan atau alternatif untuk belajar secara tatap muka atau melalui pembelajaran digital¹⁹

c. Potensi Pendidikan dan Pembelajaran

Perkembangan teknologi pembelajaran digital yang sangat pesat dan merambah ke seluruh penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai negara, institusi, dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk di dalamnya untuk pendidikan dan pembelajaran. Upaya yang dilakukan adalah mengembangkan perangkat lunak (program aplikasi) yang dapat menunjang peningkatan mutu pendidikan atau pembelajaran. Perangkat lunak yang telah dihasilkan akan memungkinkan para pengembang pembelajaran (*instructional developers*) bekerja sama dengan ahli materi pembelajaran (*content specialists*) mengemas materi pembelajaran elektronik (pembelajaran digital material). Materi pembelajaran elektronik dikemas dan dimasukkan ke dalam jaringan sehingga dapat diakses melalui pembelajaran digital, kemudian dilakukan disosialisasikan ketersediaan program pembelajaran tersebut agar dapat diketahui oleh masyarakat luas khususnya para pembelajar. Para pengajar juga perlu memiliki kemampuan mengelola dengan baik penyelenggaraan kegiatan pembelajaran digital melalui internet. Pembelajaran melalui pembelajaran digital dapat diberikan dalam beberapa format, di antaranya, (1) "*Electronic*

¹⁸ Novi Indrayani, Hariyono Hariyono dan Sophya Hadini, *Buku Ajar Literasi Digital*, (Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2024),h.13-15

¹⁹ Sanaky, Hujair AH., *Pengembangan Media Pembelajaran Digital*. (Yogyakarta: K-Media, 2021),h.,15-90.

mail (delivery of course materials, sending in assignments, getting and giving feedback, using a course listserv., i.e., electronic discussion group, (2) Bulletin boards/newsgroups for discussion of special group, (3) Downloading of course materials or tutorials, (4) Interactive tutorials on the Web, dan (5) Real time, interactive conferencing using MOO (Multiuser Object Oriented) systems or digital Relay Chat.

3. Fungsi Pembelajaran Digital

Karakteristik atau potensi pembelajaran digital dipandang sudah memadai sebagai dasar pertimbangan untuk penyelenggaraan kegiatan pembelajaran melalui pembelajaran digital. Sebagai media pembelajaran terdapat tiga fungsi pembelajaran digital di dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai suplemen, komplemen, dan substitusi.

a. Fungsi Suplemen

Fungsi sebagai suplemen (tambahan) yaitu pembelajar mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Tidak ada kewajiban/keharusan bagi pembelajar untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Walaupun materi pembelajaran elektronik berfungsi sebagai suplemen, namun jika memanfaatkannya tentu saja pembelajar akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan. Peran pengajar adalah selalu mendorong, menggugah, atau menganjurkan para pembelajarnya mengakses materi pembelajaran elektronik yang telah disediakan.

b. Fungsi Komplemen

Fungsi sebagai komplemen (pelengkap), yaitu materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima pembelajar di dalam kelas. Materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi reinforcement (penguatan) yang bersifat enrichment

(pengayaan) atau remedial (pengulangan pembelajaran) bagi pembelajar di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Pembelajar dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu (1) fast learners, yaitu kelompok pembelajar yang cepat kemampuan belajarnya, (2) average or moderate learners, yaitu kelompok pembelajar berkemampuan rata-rata, dan (3) slow learners, yaitu kelompok pembelajar yang lamban kemampuan belajarnya. Kelompok pembelajar average learners biasanya kurang diperhatikan dalam pengelolaan kelas (classroom management) karena mereka ini dipandang sebagai pembelajar yang tidak terlalu bermasalah.

c. Fungsi Substitusi

Pembelajar diberi beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran. Tujuannya untuk membantu mempermudah pembelajar mengelola kegiatan pembelajarannya sehingga dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainnya dengan kegiatan pembelajarannya. Ada tiga alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih pembelajar, yaitu (1) mengikuti kegiatan pembelajaran yang disajikan secara konvensional (tatap muka) saja, (2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui pembelajaran digital, atau sepenuhnya melalui pembelajaran digital. Alternatif model pembelajaran yang dipilih oleh pembelajar tidak menjadi masalah dalam penilaian. Setiap pembelajar yang mengikuti salah satu model penyajian materi pembelajaran akan mendapatkan pengakuan atau penilaian yang sama. Jika pembelajar dapat menyelesaikan program pembelajarannya dan lulus melalui cara konvensional atau sepenuhnya melalui pembelajaran digital, atau bahkan melalui perpaduan kedua model ini, maka lembaga penyelenggara pendidikan akan memberikan pengakuan yang sama. Fleksibilitas ini sangat membantu pembelajar untuk mempercepat penyelesaian pembelajarannya.²⁰

4. Desain Pembelajaran Digital

Salah satu kegiatan awal dalam pengembangan pembelajaran digital adalah membuat desain. Desain tidak dapat dibuat secara instan namun perlu pekajian dan

²⁰ Muh Hussain Rifai, dkk., *Media Pembelajaran Digital Desain Produksi dan Implementasi*, (Padang: Get Press Indonesia, 2025),h. 13-20

penelaahan yang komprehensif. Untuk itu diperlukan prinsip-prinsip dalam proses desain itu. Pembelajaran digital mencakup upaya yang ditempuh pembelajar dengan prinsip-prinsip kebebasan, kemandirian, keluwesan, keterkinian, kesesuaian, mobilitas, dan efisiensi. Prinsip kebebasan artinya sistem pembelajaran sifatnya demokratis karena dirancang agar bebas bisa diikuti oleh siapa saja. Apalagi pembelajar sifatnya heterogen baik dalam kondisi atau karakteristik nya yang meliputi motivasi, kecerdasan, latar belakang pendidikan, kesempatan maupun waktu untuk belajar. Oleh karena itu, isi program pembelajaran, cara penyajian program, dan proses pembelajaran dirancang secara khusus, yaitu tidak terbatas pada materi pembelajaran. yang telah ditentukan sebelumnya, tempat, jarak, waktu, usia, jender dan persyaratan non akademik lainnya.

Prinsip kemandirian diwujudkan dengan adanya kurikulum atau program pembelajaran yang dapat dipelajari secara mandiri (*independent learning*), belajar perorangan atau belajar kelompok. Pengajar hanya sebagai fasilitator yang memberikan bantuan atau kemudahan kepada pembelajar untuk belajar, sehingga bantuan yang diberikan pengajar seminimal mungkin atau tidak dominan disesuaikan dengan keadaan pembelajar tersebut. Materi pembelajaran pun dirancang agar pembelajar dapat belajar mandiri yang dapat dipelajari sendiri, memberikan bimbingan, dan rancangan ujian dengan pendekatan belajar tuntas (*mastery learning*). Peranan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran digital sangat penting, maka perlu mengembangkan materi pembelajaran yang baik dalam kualitas dan kuantitasnya. Oleh karena itu sudah seharusnya dilakukan suatu kajian atau evaluasi terhadap materi pembelajaran sehingga mempunyai standar yang sama. Hasil kajian ini sebagai bahan masukan untuk perbaikan dalam pengembangan materi pembelajaran yang baru.²¹

Prinsip keluwesan memungkinkan pembelajar untuk fleksibel mengatur jadwal dan kegiatan belajar, mengikuti ujian atau penilaian kemajuan belajar, dan mengakses sumber belajar sesuai dengan kemampuan pembelajar. Prinsip kesesuaian menunjukkan pada program belajar yang relevan dengan kebutuhan

²¹ Andri Kurniawan, Wiwik Hidayati, dkk., *Strategi dan Inovasi dalam Pengembangan Media Pembelajaran*, (Padang: Get Press Indonesia, 2025),h. 70-71

pembelajar sendiri, tuntutan lapangan kerja, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, atau perkembangan yang terjadi di masyarakat. Pembelajar belajar sesuai dengan keinginan, minat, kemampuan, dan pengalamannya sendiri.

Prinsip mobilitas memungkinkan pembelajar belajar dengan cara berpindah tempat sesuai dengan keadaan yang memungkinkan untuk terjadinya proses pembelajaran. Pembelajar pun dapat belajar dengan jenis, jalur, dan jenjang yang setara atau dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi disesuaikan dengan persyaratan yang berlaku. Prinsip efisiensi adalah memberdayakan berbagai macam sumber daya, seperti sumber daya manusia atau teknologi yang tersedia dengan seoptimal mungkin agar pembelajar bisa belajar.

Pembelajaran digital memerlukan sebuah desain lanjutan atau desain yang lebih tinggi yang disebut dengan "Advanced Methode in *Distance Education*" dan langsung diaplikasikan pada salah satu bentuk (*tool*) pembelajaran digital yaitu *Web Cources Tool* (WebCT). Dengan menggunakan model ini akan diperoleh keberhasilan dalam pembelajaran digital. WebCT memfasilitasi format diskusi dengan menggunakan kriteria sebagai berikut: (1); Adanya inisiatif dari individu pembelajar untuk terlibat dalam diskusi, (2); Penyaluran post yang masuk, (3); Ekspresi atau reaksi dari post yang masuk, (4); Post atau bahan-bahan diskusi yang di post atau ditampilkan bersifat relevan, (5); Adanya kontribusi atau pulan aktif dari peserta dalam kegiatan diskusi secara aktif, tanpa peran serta semua pihak diskusi tidak pernah akan berjalan dengan baik.

B. Media E-komik

1. Pengertian E-komik

Media pembelajaran adalah suatu modiator yang dipergunakan sebagai penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Media e-komik ini merupakan bentuk karya digital yang disajikan dalam format fanel gambar, serta mempunyai tokoh dalam cerita. E-komik biasanya berisi cerita fiksi, sama seperti karya sastra lainnya, namun e- komik tidak hanya cerita bergambar yang semata menghibur seperti yang biasa dikira orang, akan tetapi e-komik mempunyai arti

lebih yaitu bentuk koneksi bergambar digital yang mempunyai daya penyampaian penjelasan dengan cara lebih mudah dipahami.²² Media e-komik dalam pembelajaran memiliki peran sangat penting karena media e-komik dapat membangunkan, meningkatkan proses pembelajaran, serta mampu menumbuhkan minat belajar. Media e-komik digital merupakan bentuk komik yang memanfaatkan teknologi digital, melibatkan gambar, dan animasi. Media ini digunakan pendidikan baik secara personal maupun klasikal dalam proses pembelajaran di kelas. Keunggulan media e-komik digital terletak pada kemampuannya untuk memadukan elemen visual, dan animasi, sehingga menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih komunikatif dan dinamis.²³

Menurut Mawarda, dalam penelitiannya menyatakan media e-komik yang dikembangkan memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional sebelumnya yang berupa presentasi PowerPoint yang hanya memuat teks dan gambar yang kurang menarik. E-komik ini menyajikan ilustrasi karakter dan alur cerita secara lebih mendalam dan naratif, sehingga membantu siswa memahami jalan cerita legenda atau cerita rakyat secara lebih menyeluruh dan kontekstual.²⁴ Beberapa penelitian terkait pengembangan media pembelajaran e-komik dengan kualifikasi sangat baik yang dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa. Media e-komik digital dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar. Media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media komik dapat membantu siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mampu memecahkan masalah secara mandiri. Media e-komik layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan jika media e-komik merupakan bentuk kartun dengan alur yang ringan dan mudah dipahami oleh peserta didik.

²²Khasanah, dkk., *Pengembangan Komik Digital Interaktif untuk Pembelajaran Tematik. Jurnal Media Digital Pendidikan*, (Lampung: 2021),h.90-105.

²³Aulia, dkk., *Karakteristik Visual Komik sebagai Media Komunikasi Edukatif*. (Jakarta: Komunikasi Visual dan Multimedia 2020),h.38.

²⁴Mawarda ddk, *Pengembangan Media Pembelajaran E-komik Cerita Rakyat Lahilote Berbasis Budaya Lokal di Sekolah Dasar*, (Gorontalo: Sinergi, 2025),h.6.

Melalui media e-komik, peserta didik dapat dengan jelas memahami isi atau pesan yang disampaikan melalui rangkaian gambar yang disusun sesuai cerita dan kreativitas penciptanya. Peran utama e-komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media e-komik dalam pembelajaran memiliki peran penting karena e-komik memiliki kelebihan sebagai bentuk komunikasi visual yang mudah dipahami oleh pembacanya.

2. Karakteristik E-Komik

Ciri-ciri e-komik terdiri dari sejumlah situasi naratif yang erat kaitannya dengan sifat humor, hingga karakter e-komik yang harus diketahui untuk dapat dialami, serta dapat menarik perhatian pembaca. Cerita dalam komik dapat mengisahkan tentang pengalaman hidup tokoh utama, sehingga pembaca dapat mengenalinya melalui ekspresi emosional yang ditampilkan. Hal ini memungkinkan pembaca untuk merasakan dan memahami perasaan serta tindakan tokoh utama dalam e-komik tersebut. Keberhasilan komik dalam menggambarkan emosi tokoh dapat membangun keterhubungan emosional antara pembaca dan cerita. Bahan ajar komik digital dirancang untuk menumbuhkan rasa belajar, minat, motivasi serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Komik digital dapat diakses melalui *smart phone* sehingga memiliki khas tersendiri. Rancangan tersebut berupa audio, sentuhan layar maupun animasi. Ciri-ciri komik adalah: disampaikan melalui gambar dan bahasa agar mudah difahami.

- a. Pembaca komik secara langsung dapat terlibat didalamnya atau ikut berperan aktif secara emosional.
- b. Bahasa yang digunakan dalam komik mudah difahami dan tidak sulit bagi pembacanya.
- c. Isi cerita komik membuat pembaca komik mempunyai rasa kepahlawanan.
- d. Penggambaran watak dalam komik digambarkan secara sederhana pembaca lebih mudah memahami karakteristik ketokohan.²⁵

²⁵ Happy Susanto, dkk. *Komik Digital Reyog Sebagai Upaya Membangun Karakter Religius anak*, (Ponorogo: Muadbid,2022),h. 157.

Kesimpulan dari uraian di atas adalah bahwa e-komik dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Cerita-cerita dalam e-komik saling terkait dan berfokus pada kehidupan tokoh utama, memungkinkan pembaca untuk mengenali diri mereka sendiri melalui ekspresi emosional dan kepribadian tokoh tersebut. Cerita dalam komik cenderung penuh aksi, singkat, dan mampu menarik perhatian pembaca dengan cepat.²⁶

3. Jenis - Jenis E-Komik

Banyak komik digital atau e-komik yang mengadaptasi cerita rakyat dan legenda daerah kedalam format yang lebih moderen, sehingga tetap relevan dalam pembelajaran siswa SD/MI. E-komik juga memiliki beberapa jenis terdiri dari: a)

- a. Komik webtoon/online e-komik vertikal dibaca melalui aplikasi web contohnya Webtoon, Canva Flipbook, terdiri dari 20-30 panel.
- b. Komik *One-Shot* Cerita tunggal terdiri dari 1 file atau PDF ada 20 panel atau lebih.
- c. Komik Flipbook interaktif dibuat dari PDF Canva dengan efek flip halaman buku digital.
- d. Komik AR/Animas e-komik augmentasi atau animasi 3D yang berbentuk video panel bergerak atau bersuara.
- e. Komik Pendidikan Jenis e-komik ini berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi pembelajaran²⁷

4. Kelebihan E-Komik

Penggunaan e-komik sebagai media dalam menyampaikan informasi memiliki berbagai nilai positif yang sangat menguntungkan bagi pembacanya. Adapun kelebihan e-komik diantaranya:

- a. Media pembelajaran e-komik dapat dipakai untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar dikelas

²⁶ Nafala Nur, *Peran Komik Digital dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar*, (Jakarta: Jurnal Litrase Anak Indonesia, no. 1 2022),h. 35.

²⁷ Anita Candra Dewi, *Komik Digital Sebagai Sarana Pelestarian Sastra dan Budaya Lokal*, (Makassar, Sultra Elementri school, 2024),h.1129.

- b. Menjelaskan informasi yang sulit dijelaskan secara verbal sehingga media e- comik membantu menjelaskan secara lebih nyata.
 - c. Media e-comik memakai bahasa yang mudah dipahami dan disesuaikan dengan karakteristik siswa.
 - d. Media e-comik memiliki informasi-informasi tambahan mengenai kehidupan sehari-hari dan kondisi lingkungan sekitar agar menambah informasi dan kepedulian siswa terhadap lingkungan disekitarnya.
5. Kekurangan E-komik

Media hasil pengembangan ialah cakupan materi media terbatas pada materi unsur intrinsik teks fabel.

6. Perbedaan Komik dan E-Komik

Menurut Khotimah dan Ratnawuri Pada dasarnya komik dan e-komik banyak memiliki kesamaan, yang menjadi pembeda yaitu:

- a. Komik pada umumnya terdiri atas kumpulan lembar kertas yang berisi gambar berwarna dan teks.
 - b. Sedangkan E-Komik terdiri atas kumpulan gambar dan teks yang diakses melalui smartphone, laptop, atau perangkat lunak lainnya
7. Unsur Unsur E-Komik

Komik memiliki pandangan hanya media visual yang didalamnya hanya sebuah kumpulan gambar gambar dan tulisan yang disusun berurutan sehingga menjadi sebuah alur cerita. Namun terdapat unsur unsur pada komik menurut masdiono sebagai berikut²⁸

a. Halaman pembuka

Pada Halaman pembuka ini memiliki elemen yang terdiri dari judul serial, judul cerita, credits (keterangan penerbit, waktu)

b. Halaman isi

Pada halaman isi memiliki elemen yang terdiri dari narasi, panel terbuka, panel tertutup.

²⁸ Rahmadani, Siti. "Pengembangan E-Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Fabel Siswa SD." *Jurnal ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8 No. 2, 2024, hlm. 55-67.

c. Sampul e-komik

Pada sampul komik memiliki elemen yang terdiri dari nama serial, judul komik, nama penerbit, dan pembuat komik.

d. *Splash page*

Halaman ini sama halnya dengan halaman penuh, umumnya pada panelnya tidak memiliki bingkai atau line. Pada halaman ini terdiri dari kreator, dan judul.

e. *Double-spread page*

Halaman ini merupakan dua halaman penuh yang tergabung antara variasi pada panel panelnya, guna untuk memberikan kesan “wah” pada pembacanya.

Adapun unsur yang peneliti angkat sebagai berikut:

1. Bagian Depan

Pada bagian depan mencakup pada cover serta judul komik, keterangan pengarang komik, keterangan tentang penerbit atau pemegang hak cipta.

2. Bagian isi

Pada bagian isi mencakup panel, balon percakapan, *Splash page*, narasi.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir mencakup sebuah ringkasan cerita. Pada unsur unsur berikut peneliti mengembangkan media komik dengan halaman depan, bagian pembuka, halaman isi, sampul komik, *splash page*, dan *double-spread page*, bagian akhir.

Dalam pengembangan media e-komik harus mempunyai model atau metode yang akan dipakai dalam merancang pengembangan e-komik oleh sebab itu, pengembangan e-komik model ADDIE bermuatan budaya Aceh Tenggara tentang unsur intrinsik teks fabel ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi

tahap analisis kebutuhan, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan evaluasi.²⁹

Beberapa teori dalam pengembangan media pembelajaran memegang peran penting dalam proses pembelajaran, karena berfungsi sebagai jembatan antara guru dan peserta didik untuk menyampaikan materi secara lebih efektif dan mudah dipahami. Salah satu bentuk media yang relevan dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar adalah e-komik, yaitu komik digital yang disajikan dalam bentuk panel gambar dengan narasi ringkas dan tokoh fabel atau karakter budaya yang jelas. E-komik tidak sekadar menampilkan gambar dan cerita lucu, tetapi merupakan media komunikasi visual yang terstruktur, mampu mengemas konsep, nilai, dan pesan moral dalam tampilan yang menarik dan mudah diakses. E-komik dalam konteks pembelajaran bahasa dan sastra berfungsi sebagai media naratif yang menggabungkan elemen visual, teks, dan sering kali unsur interaktif seperti animasi visual dari efek digital. Dengan format panel yang berurutan, e-komik membantu siswa mengikuti alur cerita secara sistematis, sehingga membentuk daya bayang dan pemahaman yang lebih kuat terhadap isi cerita. E-komik juga dapat menjadi media yang sangat efektif untuk meningkatkan literasi visual, literasi budaya, dan literasi sastra siswa. Literasi visual dibangun melalui kemampuan siswa membaca dan menafsirkan informasi dari gambar, warna, simbol, serta tata letak panel. Literasi budaya terbentuk ketika isi e-komik memuat konteks sosial, tradisi, tokoh masyarakat, dan nilai kebudayaan lokal yang relevan dengan situasi siswa. Sementara literasi sastra berkembang melalui pemahaman siswa terhadap struktur cerita, tokoh, konflik, dan amanat yang tersurat maupun tersirat dalam teks fabel atau cerita rakyat. Dengan demikian, e-komik merupakan media multidimensi yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan budaya dalam satu paket pembelajaran.³⁰

Ciri khas e-komik dalam pembelajaran juga tampak pada fleksibilitas tata letak dan penggunaan bahasa yang sederhana namun bermakna. Panel-panel gambar dapat disusun secara vertikal, horizontal, atau kombinasi keduanya, sehingga sesuai dengan karakteristik bacaan digital di perangkat gawai. Bahasa yang digunakan cenderung

²⁹ Putu Gde, *Pengembangan E-komik Dengan Model ADDIE Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Fabel*, (Jampel: Wicaksana Agung, 2019),h.54.

³⁰ Riyana, Cepi. *Pengembangan Bahan Ajar Digital*, (Bandung: Wacana Prima, 2023),h. 50-120.

ringkas, alami, dan dekat dengan bahasa sehari-hari siswa, namun tetap mempertahankan unsur sastra dan nilai edukatif. Penggunaan balon dialog, narasi, serta penjelasan singkat dalam panel membantu siswa memahami konteks situasi tanpa perlu menjelaskan panjang lebar. Hal ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran teks fabel, karena cerita fiksi pendek yang bersifat simbolik membutuhkan penjelasan visual yang jelas agar pesan moralnya tidak terlalu abstrak bagi siswa.

Teknis dalam pengembangan e-komik dalam pembelajaran dapat dikembangkan sesuai dengan tujuan dan konteks sekolah. Komik fabel, misalnya, sangat cocok untuk pembelajaran yang menekankan aspek digital dan keterlibatan siswa melalui gawai, karena format vertikalnya praktis untuk dibaca di layar kecil dan memungkinkan alur cerita yang lebih panjang namun tetap terasa ringan. Komik one-shot lebih tepat digunakan untuk materi yang terfokus pada satu tema, satu fabel, atau satu legenda, sehingga ringkas, terukur, dan mudah dijadikan bahan evaluasi.

Dengan memadukan muatan budaya Aceh Tenggara dan unsur intrinsik teks fabel, e-komik menjadi media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga edukatif dan kontekstual. Siswa tidak hanya belajar tentang struktur teks fabel, tetapi juga belajar tentang identitas budayanya sendiri, sehingga pembelajaran sastra sekaligus menjadi sarana pelestarian dan pengenalan kearifan lokal. Melalui pengembangan e-komik dengan pendekatan yang sistematis, misalnya dengan model ADDIE, pembelajaran dapat dirancang secara terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan budaya dan materi fabel, desain storyboard, pengembangan e-komik, implementasi di kelas, hingga evaluasi efektivitas terhadap peningkatan minat, pemahaman, dan apresiasi siswa terhadap sastra dan budaya daerah.

C. Budaya Aceh Tenggara

Kabupaten Aceh Tenggara merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Aceh yang pembentukannya ditetapkan dengan Undang-Undang No. 4 Tahun 1974 tentang Pembentukan Kabupaten Aceh Tenggara. desa tertinggal adalah sebanyak 167 desa, dengan batas wilayah sebagai berikut : sebelah Utara berbatasan dengan Kabupaten Gayo Lues, sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Karo dan Kabupaten Aceh Timur, sebelah Selatan berbatasan dengan Kabupaten Aceh Selatan, Aceh Singkil, Kabupaten Dairi dan sebelah Barat berbatasan dengan Kabupaten Aceh Selatan. Budaya

lokal merupakan identitas suatu daerah yang terbentuk dari kebiasaan, nilai, adat istiadat, bahasa, dan karya sastra yang diwariskan secara turun-temurun oleh masyarakat setempat.³¹

Kabupaten Aceh Tenggara memiliki panorama alam yang menakjubkan. Daerah ini dikelilingi oleh wilayah perbukitan dan pegunungan yang sangat indah. Kabupaten Aceh Tenggara merupakan zona inti dari Kawasan Ekosistem Gunung Leuser. Hutan Gunung Leuser merupakan salah satu hutan yang menjadi paru – paru dunia. Kawasan Ekosistem ini sangat dilindungi dan menjadi perhatian besar dunia internasional. Kawasan ini memiliki luas hutan lindung yang cukup terjaga keasriannya dan menjadi sumber manfaat yang utama untuk kesinambungan ekosistem di sekitarnya. Kondisi hutan lindung sebahagian besar masih terjaga dengan baik, pemerintah daerah maupun pusat sangat melindungi daerah hutan ini agar terhindar dari perambahan liar oleh oknum-oknum yang merusak hutan.

Budaya lokal memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena dapat dijadikan sebagai sumber belajar kontekstual yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran bertujuan untuk menanamkan nilai karakter, memperkuat identitas daerah, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Pemanfaatan budaya lokal dalam media pembelajaran, khususnya media berbasis digital seperti e-komik, dinilai efektif karena mampu menggabungkan unsur visual, naratif, dan nilai budaya dalam satu kesatuan yang menarik. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dan lingkungan sosial budaya peserta didik.³²

1. Kebudayaan Aceh Tenggara

Aceh Tenggara merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Aceh yang memiliki kebudayaan khas dan beragam, terutama yang berkembang dalam kehidupan masyarakat. Alas Kebudayaan tersebut tercermin dalam adat istiadat, bahasa daerah, tradisi, kesenian, hubungan kekerabatan, serta kebiasaan masyarakat dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Kebudayaan Aceh Tenggara tidak hanya berfungsi

³¹ Syahputra, A., Sekedang., dkk, *Sejarah dan Tradisi Budaya Masyarakat Alas di Kabupaten Aceh Tenggara*, (Medan: Pendidikan Tambusai, 2022),h.117.

³²Andika Syahputra S., dkk, *Sejarah dan Tradisi Budaya Masyarakat Alas di Kabupaten Aceh Tenggara* (Aceh Tenggara: Jurnal Pendidikan Tambusai Tahun 2022),h.117.

sebagai identitas daerah, tetapi juga mengandung nilai-nilai yang menjadi pedoman dalam membentuk sikap dan perilaku masyarakat. Kekhasan nilai budaya Aceh Tenggara dapat dilihat dari kuatnya nilai kebersamaan dan kekeluargaan, yaitu sikap saling membantu, menghargai, dan menjaga hubungan baik antar sesama dalam bahasa alas disebut *kendukhi khak-khak*. Suatu upacara syukuran sekaligus memohon perlindungan dari Allah SWT agar nantinya panen dapat berhasil. Pelaksanaan *kendukhi* ini dilakukan Mata air (*Nuntu Lawe*) yang mengairi persawahan masyarakat yang tinggal disuatu desa. *Kendukhi khak-khak* tidak hanya dilakukan oleh sebuah desa saja, melainkan juga dianjurkan bagi petani dengan yang mata airnya sama. *Khak- khak* dalam bahasa alas berarti bendunga, sehingga bagi petani yang memakai bendungan yang sama dianjurkan agar melaksanakan *kendukhi khak-khak* bersama dilokasi. Nilai gotong royong juga menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat, yang ditunjukkan melalui kebiasaan bekerja dan menyelesaikan suatu kegiatan secara bersama-sama. Selain itu, terdapat nilai saling menghormati dan menghargai, terutama terhadap orang yang lebih tua, tokoh masyarakat, serta sesama anggota masyarakat. Nilai tersebut mencerminkan pentingnya sopan santun dan tata krama dalam kehidupan sosial.

Kekhasan lainnya terlihat pada nilai kepedulian terhadap alam dan lingkungan. Kehidupan masyarakat Aceh Tenggara yang memiliki hubungan erat dengan lingkungan alam, seperti sungai, hutan, dan wilayah pertanian, melahirkan kebiasaan untuk menjaga dan menghargai alam sebagai bagian dari kehidupan atau disebut dalam bahasa alas (*dukhung ikan*) tradisi *dukhung ikan* atau tangkap ikan dilakukan dalam setahun dua kali pada tradisi rakyat Aceh Tenggara ketika panen hasil kolam ikan mereka bersama-sama dalam memanen ikan baik dari orang dewasa sampai anak-anak ikut serta dalam acara tradisi ini, nilai moral tradisi ini ialah tentunya mengajarkan berbagi sesama lain dan juga bergotong royong bersama. Nilai religius juga menjadi landasan dalam kehidupan masyarakat, yang tercermin dalam sikap bersyukur, menjalankan ajaran agama, serta membedakan perilaku yang baik dan buruk. Di samping itu, budaya Aceh Tenggara mengandung nilai tanggung jawab, kejujuran,

kesederhanaan, dan kepedulian terhadap sesama yang diwariskan melalui keluarga, adat, dan cerita yang berkembang di masyarakat.

Nilai-nilai tersebut menjadi kekhasan budaya Aceh Tenggara karena tidak hanya berupa tradisi atau bentuk budaya yang dapat dilihat, tetapi juga mengandung nilai kehidupan yang diwariskan dari generasi ke generasi. Oleh karena itu, kebudayaan lokal dapat dijadikan sumber pembelajaran yang dekat dengan kehidupan siswa. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, nilai budaya tersebut dapat diintegrasikan melalui cerita rakyat dan fabel yang mengangkat lingkungan, kehidupan masyarakat, tokoh, serta kebiasaan lokal Aceh Tenggara. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami unsur intrinsik cerita, tetapi juga dapat mengenal, Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya Aceh Tenggara, seperti e-komik, menjadi salah satu upaya untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal melalui pembelajaran yang menarik. Penyajian cerita dalam bentuk visual dan naratif dapat membantu siswa memahami nilai budaya secara lebih konkret dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Integrasi budaya lokal dalam e-komik juga diharapkan dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap daerah asal serta menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia lebih kontekstual, bermakna, dan dekat dengan kehidupan siswa.

2. Cerita Rakyat Aceh Tenggara

Cerita rakyat merupakan bagian dari sastra lisan yang berkembang di tengah masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun.³³ Cerita rakyat Aceh Tenggara mengandung berbagai nilai kehidupan yang mencerminkan budaya, adat istiadat, dan pandangan hidup masyarakat setempat. Cerita-cerita tersebut umumnya mengangkat tema tentang kebaikan, kejujuran, kecerdikan, kerja keras, serta akibat dari perbuatan baik dan buruk. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, cerita rakyat memiliki kesamaan struktur dengan teks fabel, terutama pada unsur intrinsiknya seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat. Perbedaan utamanya terletak pada tokoh, yang cerita rakyat dapat menggunakan tokoh manusia, sedangkan fabel menggunakan tokoh binatang yang berperilaku seperti manusia.

³³ Pemerintah Kabupaten Aceh Tenggara, *Pokok-Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah Kabupaten Aceh Tenggara*, (Kuta Cane: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Aceh Tenggara, 2023)

Namun demikian, keduanya sama-sama bertujuan menyampaikan pesan moral kepada pembaca.

Cerita rakyat selain merupakan bagian dari kebudayaan masyarakat, juga berfungsi sebagai sarana menyampaikan nilai budaya itu. Sebagai genre dari karya sastra, cerita rakyat dapat berupa dongeng, mitos, legenda, cerita rakyat itu berkembang dan disebarluaskan secara lisan di kalangan masyarakat. Masyarakat Alas di Kabupaten Aceh Tenggara memiliki kekayaan budaya beragam cerita rakyat, baik yang bersifat dongeng, mitos, maupun legenda. Cerita rakyat Alas juga mengandung nilai-nilai sejarah yang positif sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan si penutur cerita kepada pendukung budayanya. Cerita Si Keramin, Si Layar, Si Mugan, Si Kepar, Putri Bunga Lenggin, Naga Kesiangan, Amat Mude, Periedende, dan Guru Leman adalah cerita rakyat dari suku bangsa Alas. Kisah kedelapan cerita rakyat ini merupakan representasi dari hasil pemikiran dan kepercayaan orang Alas yang termasuk dalam kebudayaan lokal mereka. Cerita rakyat itu memperlihatkan gambaran yang melingkupi dinamika dan perubahan masyarakat dari waktu ke waktu mulai dari kehidupan prasejarah sampai dengan masuknya Belanda ke Tanah Alas pada tahun 1904. Masuknya Belanda ke Tanah Alas tahun 1904 telah merubah struktur politik, sosial dan budaya masyarakat Alas. Namun kepercayaan, pemikiran, dan pemahaman terhadap manusia dan lingkungannya yang masih tertanam didalam memori kolektif seperti yang dipresentasikan cerita rakyat Alas dengan unsur-unsur pendidikan, agama, dan adat-istiadat serta sejarah lokal dimana nilai-nilainya yang masih berlaku hingga sekarang.³⁴

Pengembangan e-komik yang memuat cerita rakyat Aceh Tenggara dengan tokoh binatang dapat menjadi jembatan antara budaya lokal dan materi unsur intrinsik teks fabel. Cerita rakyat yang diadaptasi ke dalam bentuk fabel memungkinkan siswa memahami unsur intrinsik teks secara lebih konkret dan kontekstual. Selain itu, penggunaan e-komik berbasis budaya lokal dapat

³⁴ Hasbullah, S.S., *Cerita Rakyat Alas*, (Banda Aceh: Balai Plestarian Budaya Aceh, 2018),h.1-

meningkatkan minat baca, motivasi belajar, serta pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik teks fabel.

Dengan demikian, cerita rakyat Aceh Tenggara tepatnya pada legenda “naga kesiangan” memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai media e-komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI. Integrasi cerita rakyat atau legenda ke dalam media e-komik tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran unsur intrinsik teks fabel, tetapi juga berkontribusi dalam pelestarian budaya lokal dan penguatan karakter siswa.

D. Teks Fabel

1. Pengertian Teks Fabel

Teks fabel merupakan salah satu jenis teks naratif yang menceritakan kisah tentang kehidupan binatang yang berperilaku seperti manusia. Tokoh-tokoh binatang dalam fabel digambarkan mampu berbicara, berpikir, dan bertindak layaknya manusia, sehingga cerita yang disampaikan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh pembaca, khususnya anak-anak. Teks fabel biasanya mengandung pesan moral atau nilai-nilai kehidupan yang dapat dijadikan teladan dalam kehidupan sehari-hari. Fabel termasuk ke dalam karya sastra imajinatif yang bertujuan untuk memberikan hiburan sekaligus pendidikan. Cerita fabel sering kali digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia karena memiliki alur yang sederhana, tokoh yang jelas, serta pesan moral yang kuat. Melalui teks fabel, pembaca diajak untuk memahami sikap baik dan buruk melalui peristiwa-peristiwa yang dialami oleh tokoh-tokohnya.³⁵

Beberapa ahli mengemukakan pendapat mengenai pengertian fabel. Menurut Aminuddin, fabel adalah cerita yang menampilkan binatang sebagai tokoh utama yang bersifat simbolis dan mewakili sifat-sifat manusia. Menurut Tarigan, fabel merupakan cerita rekaan yang bertujuan menyampaikan ajaran moral melalui perilaku tokoh binatang. Sementara itu, menurut Kemendikbud, teks fabel adalah cerita yang mengisahkan kehidupan binatang dengan watak dan perilaku menyerupai manusia serta mengandung nilai moral yang dapat dipetik oleh pembaca. Menurut Nurgiyantoro, pengertian fabel atau cerita binatang adalah salah satu bentuk cerita tradisional yang

³⁵ Fauzia Putri M. H., *Pengembangan Buku Cerita Fabel Pada Siswa Sekolah Dasar*, (Lombok Tengah: Educational Pendidikan dan Pengajaran, 2025), h.10.

menampilkan binatang sebagai tokoh ceritanya. Binatang-binatang tersebut memiliki pikiran dan dapat berpikir serta berinteraksi layaknya manusia yang hidup bermasyarakat dengan kompleksnya permasalahan hidup, persis seperti manusia. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks fabel adalah karya sastra naratif yang menggunakan binatang sebagai tokoh cerita untuk menyampaikan pesan moral secara tidak langsung. Teks fabel tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter yang menanamkan nilai-nilai kebaikan kepada pembacanya.

2. Jenis- Jenis Teks Fabel

Ditinjau dari pemberian watak dan latarnya, dibedakan fabel alami dan fabel adaptasi. Fabel alami menggunakan watak tokoh binatang seperti pada kondisi alam nyata. Misalnya, kura-kura diberi watak lamban, singa buas dan ganas. Selain itu, fabel alami menggunakan alam sebagai latar (hutan, sungai, kolam, dsb). Fabel adaptasi adalah fabel yang memberikan watak tokoh dengan mengubah watak aslinya pada dunia nyata dan menggunakan tempat-tempat lain sebagai latar (di rumah, di jalan raya). Misalnya, landak yang pemalu berulang tahun di rumah makan. Ditinjau dari kemunculan pesan dibedakan fabel dengan koda dan tanpa koda. Fabel dengan koda berarti fabel dengan memunculkan secara eksplisit pesan pengarang di akhir cerita. Sebaliknya, fabel tanpa koda tidak memberikan secara eksplisit pesan pengarang di akhir cerita.

Berdasarkan asal usul dan ruang lingkup, teks fabel dibagi menjadi beberapa jenis:

- a. Teks kedaerahan adalah fabel yang bersumber dari daerah dengan tradisi seadanya di ruang lingkup daerah itu sendiri.
- b. Teks fabel nusantara adalah fabel yang bersumber dari daerah dan sudah menjalar ke semua nusantara.
- c. Teks fabel internasional adalah fabel yang berasal dari suatu negara dan telah menyebar ke seluruh dunia.³⁶

3. Ciri- ciri Teks fabel

³⁶ The King, E., *Bestie Book Bahasa Indonesia*, alih bahasa oleh Eka (Jakarta Selatan: Cmedia, 2022), h.30.

Teks fabel memiliki ciri-ciri utama berupa tokoh yang diperankan oleh hewan yang memiliki sifat dan perilaku seperti manusia. Ceritanya bersifat imajinatif, menggunakan alur sederhana, serta mengandung pesan atau amanat yang dapat memberikan pembelajaran kepada pembaca. Selain itu, teks fabel biasanya menggambarkan nilai-nilai moral seperti kejujuran, persahabatan, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai, adapun ciri-ciri dari teks fabel terdiri sebagai berikut:

- a. Fabel mengambil tokoh para binatang.
- b. Watak tokoh para binatang digambarkan ada yang baik dan ada yang buruk (seperti watak manusia).
- c. Tokoh para binatang bisa berbicara seperti manusia.
- d. Cerita memiliki rangkaian peristiwa yang menunjukkan kejadian sebab-akibat. Rangkaian sebab-akibat diurutkan dari awal sampai akhir.
- e. Fabel menggunakan latar alam (hutan, sungai, kolam, dll).
- f. Ciri bahasa yang digunakan (a) kalimat naratif/peristiwa (Katak mendatangi Ikan yang sedang kehujanan, Semut menyimpan makanan di lubang), (b) kalimat langsung yang berupa dialog para tokoh, dan (c) menggunakan kata sehari-hari dalam situasi tidak formal (bahasa percakapan).³⁷

4. Struktur teks Fabel

Teks fabel memiliki struktur yang sama dengan teks lainnya. Yang membedakan adalah koda. Koda sendiri bisa ada dan tidak ada dalam sebuah fabel seperti yang telah dijelaskan dalam jenis fabel.³⁸ Teks fabel memiliki struktur yang terdiri dari orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda.

- a. Orientasi : Bagian awal cerita yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat, waktu, dan watak tokoh.
- b. Komplikasi : Konflik atau permasalahan antar tokoh yang berkembang hingga mencapai klimaks.
- c. Resolusi : Bagian yang berisi penyelesaian atau pemecahan masalah.

³⁷ The King, E., *Bestie Book Bahasa Indonesia*, h.31.

³⁸ Gusti Reza Pahlevi, dkk. *Struktur, Unsur, dan Ejaan Bahasa Indonesia dalam Teks Fabel*, (Padang: Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, FBS, UNP, 2021), h.47.

- d. Koda : Bagian akhir fabel yang berisi perubahan pada tokoh dan nilai moral yang dapat dipetik dari cerita.

Tabel 2. 1 Ciri-ciri Isi Struktur Fabel

No	Struktur	Ciri Isi
1.	Orientasi	Pengenalan tokoh, latar, wartak tokoh dan konflik.
2.	Komplikasi	Hubungan sebab akibat sehingga muncul masalah hingga mencapai kelimaks.
3.	Resolusi	Penyelesaian masalah.
4.	Koda	Nilai moral yang diungkapkan pengarang secara implisit pada akhir cerita

5. Unsur Intrinsik dalam Teks Fabel

Lufianto Kata fabel fabel berasal dari bahasa Latin yaitu fabulat yang artinya cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Cerita binatang berarti cerita yang memiliki tokoh utama binatang. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, fabel berarti cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang (berisi pendidikan moral dan budi pekerti). Oleh karenanya cerita binatang juga disebut dengan cerita moral, yakni cerita yang mengandung unsur moral (baik dan buruknya perilaku manusia) dalam nuansa binatang. Fabel memang bersifat khayali atau tidak sungguh-sungguh terjadi dalam dunia nyata sehingga sering juga disebut sebagai cerita rekaan, atau cerita yang direka reka oleh pengarangnya. Menyusun teks cerita moral fabel harus memiliki daya imajinasi yang tinggi. Semakin tinggi imajinasi yang dimiliki oleh penyusun semakin bagus cerita yang dihasilkan. Pengembangan keterampilan menyusun teks cerita moral fabel melalui beberapa tahap, namun yang paling utama yaitu mengembangkan unsur-unsur cerita untuk dituangkan dalam bentuk tulisan yang terstruktur.³⁹

³⁹ Etika Purnama Sari, dkk., *Kemampuan Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Hampan Perak Menggunakan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS)*, (Medan, Basicedu, 2023),h.3.

Unsur intrinsik merupakan unsur-unsur pembangun yang terdapat di dalam sebuah karya sastra dan membentuk keseluruhan cerita secara utuh. Unsur intrinsik dalam teks fabel sangat penting untuk dipahami karena membantu siswa dalam menangkap makna, pesan, dan struktur cerita. Menurut Pradopo, unsur intrinsik dalam sebuah karya sastra merupakan memiliki ciri yang konkret. Ciri-ciri tersebut meliputi jenis sastra (genre), pikiran, perasaan, gaya bahasa, gaya penceritaan, dan struktur karya sastra. Selanjutnya, analisis struktur intrinsik menurut Sangidu disebut sebagai pendekatan struktural dan strukturalisme. Strukturalisme merupakan suatu disiplin yang memandang karya sastra sebagai suatu struktur yang terdiri atas beberapa struktur yang saling berkaitan satu sama lain, termasuk adanya unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam membuat karya.⁴⁰

“Amat Mude si anak Rusa yang jujur”

Pada zaman dahulu, di Hutan Tanah Alas hiduplah Raja Rusa dan Permaisuri Rusa. Mereka hidup bahagia, tetapi belum memiliki anak. Raja Rusa sangat berharap memiliki seorang anak laki-laki yang kelak dapat memimpin kerajaan hutan. Tidak lama kemudian, Permaisuri Rusa melahirkan seekor anak rusa kecil yang diberi nama Amat Mude. Seluruh penghuni hutan merasa senang atas kelahiran anak itu. Namun, kebahagiaan itu tidak berlangsung lama karena Raja Rusa jatuh sakit lalu meninggal dunia setelah Amat Mude lahir.

Karena Amat Mude masih kecil, kerajaan dipimpin sementara oleh pamannya, seekor Rusa Tua. Awalnya paman Amat Mude terlihat baik, tetapi sebenarnya ia memiliki sifat licik dan serakah. Ia tidak ingin menyerahkan tahta kerajaan kepada Amat Mude saat dewasa nanti. Dengan berbagai alasan, Paman Rusa memindahkan Amat Mude dan ibunya ke sebuah pondok kecil di tepi hutan. Bahkan suatu hari, mereka dibawa jauh dari istana agar tidak lagi tinggal di lingkungan kerajaan.

Amat Mude tumbuh menjadi anak rusa yang rajin, sabar, dan baik hati. Setiap hari ia membantu ibunya mencari makanan dengan memancing di Sungai Lawe Alas. Ia menggunakan kail sederhana yang dibuat dari tusuk konde milik ibunya. Suatu hari

⁴⁰ Salma., *Cerita Fabel Dan Unsur Intrinsik*, (Yogyakarta: deepublish Budi Utama,2021),h.3-10.

Amat Mude berhasil menangkap lima ekor ikan besar. Ikan-ikan itu dibawa pulang, lalu sebagian dijual oleh ibunya ke pasar hutan dan sebagian lagi dimasak untuk dimakan bersama.

Di pasar, ibu Amat Mude bertemu dengan Beruang Saudagar, sahabat Raja Rusa semasa hidupnya. Beruang Saudagar membeli semua ikan tersebut. Saat ikan dibelah, ternyata di dalam perut ikan terdapat butiran emas berbentuk telur ikan. Beruang Saudagar merasa kasihan kepada Amat Mude dan ibunya sehingga ia membantu mereka dengan memberi makanan dan membangunkan rumah yang lebih baik. Sejak saat itu kehidupan mereka mulai membaik, tetapi Amat Mude tetap menjadi anak yang rendah hati dan rajin bekerja.

Suatu hari Raja Hutan mendengar tentang Amat Mude yang terkenal jujur dan pemberani. Raja Hutan kemudian memanggil Amat Mude ke istana dan memerintahkannya mengambil Kelapa Gading di sebuah pulau di tengah laut. Amat Mude menerima tugas itu dengan berani. Dalam perjalanan menuju pulau, ia bertemu dengan Ikan Lenggang Raye, Raja Buaya, dan Naga Laut. Karena melihat Amat Mude sangat sopan dan baik hati, mereka membantu mengantarnya ke pulau tersebut. Sebelum berpisah, Naga Laut memberikan sebuah cincin ajaib untuk membantu Amat Mude saat mengalami kesulitan.

Sesampainya di pulau, Amat Mude berhasil memetik Kelapa Gading. Tiba-tiba muncul Putri Merak Niwer Gading yang cantik dan ramah. Putri Merak kagum melihat keberanian dan kebaikan hati Amat Mude. Setelah itu Amat Mude kembali ke istana dan menyerahkan Kelapa Gading kepada Raja Hutan. Semua penghuni istana merasa kagum atas keberhasilannya.

Paman Rusa akhirnya menyadari kesalahannya. Ia merasa malu karena telah berlaku jahat kepada Amat Mude dan ibunya. Dengan tulus ia meminta maaf dan menyerahkan tahta kerajaan kepada Amat Mude. Akhirnya Amat Mude menjadi Raja Hutan yang bijaksana. Ia memimpin kerajaan dengan adil dan penuh kebaikan sehingga seluruh penghuni hutan hidup damai dan bahagia.⁴¹

a. Tema

⁴¹ Hasbullah, S.S., *Cerita Rakyat Alas*, h.15.

Tema merupakan ditentukan dengan adanya gagasan pokok atau ide utama yang mendasari sebuah cerita. Tema dalam teks fabel umumnya berkaitan dengan nilai moral, seperti kejujuran, kerja keras, kesombongan, persahabatan, atau akibat dari perbuatan baik dan buruk yang dilakukan oleh tokoh-tokohnya. Tema yang bisa kita ambil dalam teks fabel diatas adalah, ” kejujuran, kerja keras, dan kebaikan hati akan membawa kebahagiaan”.⁴²

b. Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah pelaku yang terdapat dalam cerita, sedangkan penokohan adalah cara pengarang menggambarkan watak atau sifat tokoh tersebut. Dalam teks fabel, tokoh utama dan tokoh pendukung biasanya berupa binatang yang memiliki karakter tertentu, seperti cerdik, licik, rajin, malas, atau sombong. Adapun tokoh dari cerita teks fabel tersebut adalah “Amat Mude, Paman Rusa, Permaisuri Rusa, Raja Rusa, Beruang Saudagar, Naga Laut, Ikan Lenggang Raye, Raja Buaya, Putri Merak Niwer Gading, Raja Hutan”. Watak tokoh dalam fabel sering kali dibuat jelas agar pesan moral mudah dipahami oleh pembaca oleh sebab itu penokohan dalam cerita teks fabel tersebut adalah “ Amat Mude digambarkan sebagai anak yang rajin, jujur, sabar, dan pemberani. Paman Rusa digambarkan sebagai tokoh yang licik dan serakah. Permaisuri Rusa digambarkan sebagai ibu yang penyayang dan sabar. Beruang Saudagar digambarkan sebagai tokoh yang baik hati dan suka menolong. Naga Laut digambarkan sebagai tokoh yang bijaksana dan penolong. Putri Merak Niwer Gading digambarkan sebagai tokoh yang ramah dan baik hati.”.

c. Alur

Alur merupakan rangkaian peristiwa yang disusun secara kronologis dalam sebuah cerita. Alur dalam teks fabel umumnya menggunakan alur maju, dimulai dari pengenalan tokoh, munculnya konflik, klimaks, hingga penyelesaian masalah. Alur yang sederhana membuat cerita fabel mudah diikuti dan dipahami. Dalam cerita tersebut terdapat alur maju yang dimana orientasi nya mengarah pada orientasi pertama adanya “perkenalan” kemudian “konflik” dan diakhir adanya “amanat”.

d. Latar

⁴² Ibnu Habil, dkk., *Unsur Intrinsik dan Nilai Moral dalam 5 Dongeng Anak Dunia*, (Banda Aceh: Pena Jurnal Pendidikan dan Sastra, 2026),h.28.

Latar adalah keterangan mengenai tempat, waktu, dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar dalam teks fabel biasanya mengambil tempat di alam, seperti hutan, sungai, padang rumput, atau kebun. Latar waktu dan suasana digunakan untuk mendukung jalannya cerita dan memperkuat pesan moral yang ingin disampaikan. Terdapat dengan jelas latar dalam cerita tersebut adalah “Hutan Tanah Alas, Pondok kecil, Sungai Lawe Alas, Pasar hutan, Istana kerajaan, Pulau di tengah laut.”

e. Amanat

Amanat merupakan pesan moral atau nilai kehidupan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca melalui cerita. Amanat dalam teks fabel biasanya disampaikan secara tersirat melalui tindakan dan akibat yang dialami oleh tokoh-tokohnya. Amanat ini menjadi tujuan utama penulisan fabel sebagai media pendidikan karakter. Adapun amanat yang tersirat dalam penulisan teks fabel tersebut adalah, “adilah anak yang jujur dan rajin. Jangan bersikap serakah dan licik. Tetap sabar dalam menghadapi kesulitan. Kebaikan hati akan membawa kebahagiaan. Kita harus mau memaafkan kesalahan orang lain.”

f. Sudut Pandang

Sudut pandang adalah posisi pengarang dalam menyampaikan cerita. Teks fabel umumnya menggunakan sudut pandang orang ketiga, yaitu pengarang berada di luar cerita dan menceritakan peristiwa yang dialami oleh tokoh-tokohnya. Sudut pandang dalam penulisan teks fabel adalah, “Orang ketiga (pengarang di luar cerita) ”.

g. Gaya Bahasa

Gaya bahasa merupakan cara pengarang menggunakan bahasa dalam menyampaikan cerita. Dalam teks fabel, gaya bahasa yang digunakan cenderung sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh pembaca anak-anak. Penggunaan majas seperti personifikasi sering muncul untuk menghidupkan karakter binatang dalam cerita.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur intrinsik teks fabel meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, amanat, sudut pandang, dan gaya bahasa. Unsur-unsur tersebut saling berkaitan dan membentuk kesatuan cerita yang

utuh. Pemahaman terhadap unsur intrinsik teks fabel sangat penting karena membantu pembaca dalam memahami isi cerita serta nilai moral yang terkandung di dalamnya.⁴³



⁴³Evi Vewawati, *Bahasa indonesia Bergerak Bersama Untuk SD Kelas V*, (Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum, 2024),h,. 29

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut Sugiono,. Penelitian pengembangan adalah proses yang menggunakan untuk mengembangkan dan mevalidasi produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru. penelitian pengembangan juga dapat digunakan untuk mencari informasi atau menjawab permasalahan yang muncul. Peneliti yang menciptakan barang-barang bermanfaat yang dihubungkan dengan praktik pendidikan disebut menggunakan pendekatan R&D. Proses R&D adalah pendekatan penelitian yang menghasilkan inovasi baik untuk produk baru atau produk yang sudah ada agar lebih menarik dan berguna. Untuk penelitian ini akan dibuat e-komik bahasa Indonesia bermuatan budaya lokal Aceh Tenggara untuk siswa kelas V sekolah dasar.⁴⁴ Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk mengembangkan produk.

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran berbentuk e-komik yang dirancang tahap-pertahap. Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE. Materi dalam media yang akan didesain oleh peneliti merupakan materi Unsur intrinsik pada teks fabel kelas V di Sekolah Dasar.⁴⁵

⁴⁴ Fauzurrozi, dkk.,. *Penelitian dan Pengembangan (R&D) dalam Pendidikan*. (Jurnal Pendidikan Inovatif 15, no. 2 2020),h.25-35.

⁴⁵ Evy Verawaty Z., *Bahasa Indonesia Bergerak Bersama*, (Jakarta Selatan: Badan Standar ,Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2021),h.147-170

Alasan peneliti memilih menggunakan metode pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Selain itu model ADDIE sangat sederhana tapi implementasinya sistematis. Model ADDIE ialah model perancangan pembelajaran yang menyediakan sebuah proses yang terorganisasi dalam pengembangan media pembelajaran agar bisa digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran *online*.

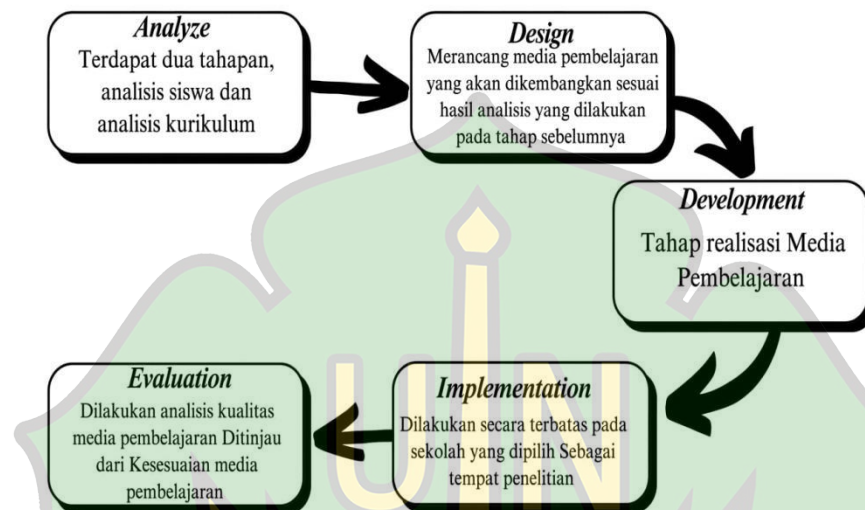
Model ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya yaitu sebagai pedoman dalam membangun perangkat infrastruktur program pembelajaran yang lebih efektif, dinamis dan mendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran yang baik. Model desain pembelajaran ADDIE adalah model desain pembelajaran yang menggunakan lima tahap/langkah sederhana dalam pengaplikasiannya. Sesuai dengan namanya model desain pembelajaran ADDIE ada lima tahap/langkah dalam pembelajarannya.

Ada lima langkah yang dikemukakan dalam model ini sesuai dengan akronimnya yaitu; 1) *Analyze* adalah menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat serta menentukan kompetensi peserta didik; 2) *Design* adalah menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan pembelajaran; 3) *Development* adalah memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran; 4) *Implementation* adalah melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran; 5) *Evaluation* adalah melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar.⁴⁶

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model ADDIE adalah rangkaian sederhana untuk merancang pembelajaran di mana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum. Hal ini dapat dilihat dari langkah-langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya

⁴⁶ Robert Maribe Branch, *Instruktional Desain The ADDIE Approach*, (Spinger science dan Business Media: 2009).

yang sudah melalui proses perbaikan atau revisi sehingga dapat diperoleh produk media pembelajaran yang menarik yang akan menciptakan pembelajaran yang efektif. Berikut gambar pengembangan media dengan menggunakan model ADDIE⁴⁷ :



Gambar 3. 1 Bagan Model Pengembangan ADDIE
Sumber: eprints.uny.ac.id

B. Langkah-Langkah Penelitian

Untuk mengembangkan media pembelajaran yang baik dalam arti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan suatu perencanaan dan rancangan yang baik. Dalam menyusun rancangan pembelajaran, baik menyangkut materi, pedagogik, tampilan dan aspek bahasa serta tujuan ingin dicapai dengan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran berupa e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara, pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap pertama yaitu analisis, pada tahap analisis penelitian akan melakukan observasi dan wawancara terkait dengan kegiatan pembelajaran

⁴⁷ Rahmad Arofah Hari C., *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*, (Surabaya: Education Journal), h. 38

kepada guru kelas V SDN 1 Pagar Air Aceh Besar, sebelum melakukan observasi dan wawancara penelitian menyiapkan pedoman observasi dan wawancara berupa daftar pertanyaan. Wawancara dan observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dialami serta untuk mengetahui bagaimana keadaan dan kondisi sekolah dalam melakukan pembelajaran. Peneliti mendapatkan hasil informasi bahwa pada kelas V berjumlah 25 siswa dan sekolah sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dimulai pada bulan Juli tahun 2022. Hasil dari wawancara dan observasi menunjukkan bahwa penting untuk menyediakan sumber belajar yang bisa menolong siswa belajar mandiri serta materi pelajaran sejalan pada perkembangan belajar setiap orang. Media pembelajaran memberi kemudahan pada guru saat memaparkan materi, serta siswa akan mudah mempelajari materi yang diberikan. Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk guru supaya memaparkan isi materi pembelajaran, menambah kreatifitas, serta menambah perhatian siswa saat proses pembelajaran.⁴⁸

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap pertama yaitu analisis, peneliti mencari data di SDN 1 Pagar Air yang meliputi: (1) Melakukan wawancara dan observasi kepada guru kelas dan kegiatan pembelajaran, melalui aktivitas wawancara dan observasi ditemukan media pembelajaran yang digunakan dengan guru dan siswa dalam proses pembelajaran hanya beberapa media saja dan hanya melihat video lewat youtub. (2) Melakukan analisis kurikulum yang digunakan. Pada saat wawancara, diketahui SDN 1 Pagar air sudah menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar hanya pada kelas I dan IV saja. Dalam melakukan analisis ini, peneliti memiliki gambaran dalam mengembangkan e-komik Bahasa Indonesia sesuai dengan kebutuhan siswa atau kebutuhan guru dalam hal menunjang proses pembelajaran.

3. Pengembangan (*Development*)

Kegiatan pengembangan dilakukan sesuai dengan perencanaan awal yang telah ditentukan. Dalam kegiatan ini, peneliti mengembangkan media berupa e-

⁴⁸ Robert Maribe Branch, *Instruksional Desain The ADDIE Approach*, h. 23

komik bahasa indonesia pada materi unsur intrinsik teks fabel bermuatan budaya aceh tenggara. Sebelum menggunakan media e-komik ini, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi produk yang dikembangkan. Kegiatan validasi dilakukan para ahli bahasa dan ahli media ajar. Tujuan validasi adalah untuk menyempurnakan suatu produk yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan lapangan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah beberapa kali validasi oleh ahli media dan ahli bahasa sebelum dilakukan uji coba media e-komik di dalam kelas. Tahap ini mengidentifikasi bagaimana tanggapan guru dan siswa terhadap media e-komik yang dikembangkan kemudian diimplementasikan dengan menyebarkan angket tentang tanggapan guru dan siswa.⁴⁹

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap akhir dari pengembangan produk. Evaluasi dalam model ADDIE berlangsung dalam dua tahap, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif, yaitu proses yang dilakukan pada setiap tahap model ADDIE untuk mengenal kekurangan yang perlu diperbaiki sebelum menuju tahap implementasi. Namun pada tahap evaluasi sumatif adalah melanjutkan ke tahap implementasi. Pada fase ini, tingkat kompetensi siswa ditentukan setelah menerapkan model yang dikembangkan. Jika tidak ditemukan kelemahan dalam penerapannya, maka e-komik ini siap untuk dipelajari lebih lanjut. Tujuan dari tahap evaluasi itu adalah untuk menentukan tingkat kelayakan produk akhir dan menyempurnakan produk yang akan di kembangkan.

C. Validasi Produk

Validasi produk merupakan tahapan krusial dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menilai kelayakan, ketepatan, dan efektivitas produk yang dikembangkan sebelum diujicobakan di lapangan. Dalam

⁴⁹ Yudi Hari Rayanto dkk., *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*, (Pasuruan: Lutpi Mediatama, 2020), h.29.

penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara untuk materi unsur intrinsik teks fabel.⁵⁰

Proses validasi dilakukan oleh para pakar atau ahli yang memiliki kompetensi di bidangnya masing-masing. Validasi ini berfungsi sebagai instrumen evaluasi untuk mengidentifikasi kelemahan produk serta memberikan saran perbaikan (revisi). Untuk mendapatkan data yang objektif dan komprehensif, proses validasi dalam penelitian ini melibatkan enam orang ahli yang dibagi ke dalam tiga ranah penilaian, yaitu:

1. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan e-komik dari aspek desain visual, tata letak (*layout*), tipografi, pemilihan warna, penggunaan teknologi digital, dan kemudahan navigasi (*usability*). Media e-komik yang berbasis digital harus memenuhi standar estetika dan teknis agar mampu menarik perhatian serta memotivasi peserta didik dalam belajar.⁵¹

Proses validasi ini melibatkan dua orang ahli, yaitu:

Validator I: Dosen/Pakar, selaku dosen program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiah dari Universitas Islam Negeri Ar-raniry .

Validator II: Dosen/Pakar, selaku pemeriksa kelayakan desain grafis atau dosen yang ahli dalam pengembangan media pembelajaran digital.

Aspek-aspek yang dinilai dalam lembar instrumen validasi ahli media meliputi:

- a. Kualitas Tampilan: Kejelasan gambar ilustrasi tokoh fabel, keserasian warna latar belakang dengan teks, serta keaslian visualisasi ornamen budaya Aceh Tenggara (hias alas).
- b. Kualitas Teknis: Kemudahan akses tautan/aplikasi e-komik, keterbacaan teks di layar gawai/komputer, dan fungsionalitas tombol navigasi.
- c. Kualitas Penyajian: Ketepatan alur panel e-komik (*storyboard*) dan efisiensi ruang baca digital.

⁵⁰ Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 112.

⁵¹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 284.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan, kebenaran, dan kedalaman substansi isi yang termuat di dalam e-komik. Dalam penelitian ini, materi yang difokuskan adalah unsur intrinsik teks fabel (tema, tokoh dan penokohan, latar, alur, sudut pandang, dan amanat) yang diintegrasikan dengan nilai-nilai budaya lokal Aceh Tenggara yaitu cerita rakyat\legenda.⁵²

Proses validasi materi melibatkan dua orang ahli, yaitu:

Validator I : Dosen, selaku dosen ahli materi Bahasa dan Sastra Indonesia dari Universitas Islam Negeri Ar-raniry.

Validator II: Guru, selaku Guru kelas Mata Pelajaran Bahasa Indonesia tingkat SD yang telah tersertifikasi dan berpengalaman.

Aspek-aspek yang dinilai dalam lembar instrumen validasi ahli materi meliputi:

- a. Kelayakan Isi : Kesesuaian materi unsur intrinsik fabel dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) atau Capaian Pembelajaran (CP) dalam kurikulum yang berlaku.
- b. Akurasi Materi : Kebenaran konsep unsur intrinsik yang disisipkan dalam cerita fabel, serta keakuratan reprensensi budaya Aceh Tenggara agar tidak menimbulkan miskonsepsi sosiokultural.
- c. Kemudahan Pemahaman : Kejelasan penyampaian pesan moral (amanat) fabel yang dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata peserta didik.

3. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai kelayakan produk dari segi keterbacaan, komunikatif, kesesuaian dengan perkembangan kognitif peserta didik, serta ketaatan terhadap kaidah kebahasaan. Penggunaan bahasa dalam e-komik fabel harus mampu menjembatani pemahaman konseptual sekaligus mempertahankan daya tarik sastra sebuah cerita.⁵³

⁵² Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), h. 142.

⁵³ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), h. 246.

Proses validasi ini melibatkan dua orang ahli, yaitu:

Validator I: Dosen, selaku dosen ahli Linguistik/Pendidikan Bahasa Indonesia dari Universitas Islam Negeri Ar-raniry.

Validator II: Dosen, selaku pakar kebahasaan atau guru bahasa Indonesia senior.

Aspek-aspek yang dinilai dalam lembar instrumen validasi ahli bahasa meliputi:

- a. Kesesuaian dengan Kaidah : Ketepatan penggunaan ejaan (PUEBI/EYD), pilihan kata (diksi), dan struktur kalimat yang efektif.
- b. Keterbacaan dan Komunikatif: Penggunaan bahasa dalam balon kata (*dialogue baloon*) yang dialogis, lugas, mudah dipahami oleh peserta siswa sekolah dasar, serta ketepatan penyerapan istilah-istilah budaya Aceh Tenggara ke dalam teks Indonesia.
- c. Koherensi: Keselarasan hubungan antar kalimat yang membangun keutuhan cerita fabel dari awal hingga akhir

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu fasilitas yang dimana digunakan para peneliti untuk dapat mengumpulkan hasil penelitian dengan mudah dan bisa mendapatkan hasil yang lebih baik. Instrumen penelitian ini disesuaikan dengan data yang diperoleh. Pada instrumen penelitian tersebut memerlukan beberapa para ahli validasi dengan 2 validator ahli media dan 2 validator ahli bahasa dan 2 validator ahli materi diantaranya dosen dan guru.⁵⁴

1. Wawancara

Penelitian ini merupakan jenis *Research and Development* (R&D) yang menggunakan model desain instruksional ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk mengembangkan e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara sebagai media pembelajaran unsur intrinsik teks fabel, dengan instrumen

⁵⁴ Sugiyono., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2022), h. 125-168.

pengumpulan data yang menggabungkan pendekatan kualitatif (wawancara mendalam dengan guru untuk memahami konteks implementasi) dan kuantitatif (angket terbatas dari guru dan ahli media untuk mengukur kelayakan dan efektivitas produk), sehingga menghasilkan evaluasi yang komprehensif terhadap validitas, kelayakan, dan efektivitas media. penelitian ini sejalan dengan berbagai studi lain yang menunjukkan bahwa e-komik sangat layak dan efektif dalam pembelajaran fabel, serta terbukti meningkatkan pemahaman komprehensi siswa dan minat terhadap cerita fabel, sementara penggunaan data campuran (kuantitatif sebagai data pokok dan kualitatif sebagai pendukung) memberikan hasil evaluasi yang lebih akurat dan mendalam dalam penelitian pengembangan media pembelajaran.⁵⁵

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiono berpendapat bahwa “Teknik pengumpulan data adalah metode atau cara yang digunakan untuk memperoleh informasi yang relevan dan mendukung tujuan penelitian. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data primer maupun sekunder yang akan dianalisis untuk menjawab pertanyaan peneliti”⁵⁶ Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, teknik yang bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat dan relevan. Mendefinisikan teknik pengumpulan data sebagai prosedur yang sistematis untuk memperoleh data yang mendukung hipotesis penelitian, sementara menekankan pentingnya memilih teknik pengumpulan data berdasarkan pendekatan penelitian, baik kuantitatif, kualitatif, maupun campuran.

Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian

NO	Data	Sumber Data	Instrumen Penelitian
1	Validasi Ahli	Ahli Media	Lembar Validasi Media
2	Validasi Ahli	Ahli Materi	Lembar Validasi Materi
3	Validasi Ahli	Ahli Bahasa	Lembar Validasi Bahasa

⁵⁵ Sugiyono., *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2022), h. 193–330.

⁵⁶ Sugiyono., *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D, dan Kombinasi*. (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 105.

Pada teknik pengumpulan data memerlukan beberapa instrumen penelitian tersebut memerlukan beberapa para ahli validasi dengan 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi dan 2 validator ahli bahasa.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Daftar Pertanyaan Wawancara terhadap Guru

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu terhadap kelayakan media e-komik yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran?
2.	Menurut Bapak/Ibu, apakah media e-komik dapat membantu siswa memahami materi unsur intrinsik teks fabel dengan lebih mudah? (Misal: menentukan amanat atau watak tokoh).
3.	Apakah media e-komik yang dikembangkan dapat berpengaruh terhadap minat dan memotivasi siswa?
4.	Apakah media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara sudah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di kelas V SD?
5.	Apa saran atau masukan dari Bapak/Ibu agar media e-komik ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik dan lebih efektif digunakan pada masa mendatang?

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Daftar Pertanyaan Angket terhadap ahli Media

No	Pertanyaan
1.	Apakah ilustrasi tokoh fabel dan latar tempat yang digambarkan dalam e-komik ini sudah cukup menarik bagi siswa sekolah menengah?
2.	Bagaimana penilaian Bapak/Ibu mengenai komposisi dan perpaduan warna yang digunakan dalam tiap panel komik ini?
3.	pakah visualisasi ikon khas budaya Aceh Tenggara (legenda\ cerita rakyat) sudah digambarkan dengan tepat dan jelas? Apakah jenis dan ukuran huruf (font) yang digunakan di dalam balon kata komik sudah tepat dan tidak membuat mata lelah?

4.	Menurut Bapak/Ibu, apakah format e-komik ini sudah cukup ringan dan responsif saat diakses melalui berbagai perangkat (seperti HP/gawai dan laptop)?
5.	Apakah penempatan teks narasi dan dialog dalam komik ini sudah rapi sehingga alur bacanya tidak membingungkan siswa?

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Daftar Pertanyaan Angket Terhadap Ahli Materi

No	Pertanyaan
1.	Apakah materi teks fabel di dalam e-komik ini sudah sesuai dengan Tujuan Pembelajaran atau kurikulum yang berlaku?
2.	Apakah seluruh unsur intrinsik fabel (tema, tokoh, latar, alur, amanat) sudah tersaji dengan jelas di dalam cerita?
3.	Apakah integrasi nilai moral, adat, dan kebudayaan Aceh Tenggara (Suku Alas) di dalam cerita sudah akurat?
4.	Apakah materi di dalam e-komik ini secara keseluruhan sudah layak untuk membantu siswa belajar secara mandiri?

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Daftar Pertanyaan Angket Terhadap Ahli Bahasa

No	Pertanyaan
1.	Apakah penulisan kata, ejaan, dan tanda baca di dalam e-komik sudah sesuai dengan kaidah EYD/PUEBI?
2.	Apakah struktur kalimat narasi yang digunakan sudah efektif dan tidak bertele-tele?
3.	Apakah ragam bahasa dialog dalam balon kata sudah komunikatif dan sesuai dengan usia kognitif siswa?
4.	Apakah kalimat yang digunakan mampu membantu siswa memahami alur dan konflik cerita fabel dengan mudah?
5.	Apakah penyisipan atau penerjemahan istilah budaya Aceh Tenggara ke dalam teks Indonesia sudah tepat dan padu?

Tabel 3. 6 Instrumen Penilaian

No	Skala	Kategori
1	1	Tidak setuju
2	2	Kurang Setuju
3	3	Setuju
4	4	Sangat Setuju

Untuk penilaian agar mendapatkan suatu data dengan cara menyebarkan beberapa instrumen, peneliti dapat membuat kisi kisi pada setiap responden. Instrumen validasi merupakan suatu lembaran yang berfungsi untuk dapat memvalidasi sarana media pembelajaran ini yang berbentuk e-komik yang disusun dan dikembangkan oleh peneliti. Pada instrumen validasi terdapat masing-masing 2 validator yang dimana satu ahli materi dan satu ahli media satu validasi ahli bahasa. Berikut kisi kisi angket validasi.⁵⁷

Tabel 3. 7 Angket Validasi untuk Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Kriteria	Nomor Butir
Aspek Isi	Kesesuaian materi,	1,6,7,10
	kebenaran, konsep	
	Kejelasan materi pada kontekstual	2,4,9,13
Aspek Kebahasaan	Mudah untuk dipahami	3,11,12
	Bahasa yang digunakan baik	5

⁵⁷ John W. Creswell dan J., David Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, (California: Sage Publications, 2023), h. 145–201.

Tabel 3. 8 Angket Validasi untuk Ahli Media

Aspek Penilaian	Kriteria	Nomor Butir
Aspek Design	Ketepatan memilih gambar dan bahasa yang dapat dipahami	1
	Ketepatan pemilihan kontras warna dalam e-komik	12
Aspek Tampilan	Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf	10,11.13
Aspek Isi	Kesesuaian tampilan e-komik	2,3,7,8,9,14
	Kesesuaian e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara	4,5,6

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini berupa deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif berupa data persentase dan nilai rata-rata dari lembar validasi, sehingga dapat diketahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Sedangkan data kualitatif adalah tanggapan yang diberikan oleh validator berupa kritikan maupun saran tentang e-komik pembelajaran yang dikembangkan. Data hasil validasi yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dengan menghitung persentase jawaban masing-masing item pernyataan yang ada di dalam lembar validasi.

Tabel 3. 9 Kriteria Penilaian⁵⁸

Kategori	Bobot
----------	-------

⁵⁸ Widoyoko, EP, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), h.18

Sangat Valid	4
Valid	3
Kurang Valid	2
Tidak Valid	1

Analisis data dari hasil uji media dan materi memiliki nilai maksimum, N_m dengan persamaan di bawah ini,

$$Nm = A \times B \times C$$

dengan A adalah jumlah validator, B adalah skor maksimum validasi (4) dan C adalah jumlah butir kriteria validasi. Persentase kelayakan %K diperoleh dengan persamaan di bawah ini.

$$\%K = \left(\frac{N}{N_m} \right) \times 100\%$$

Tabel 3. 10 Kriteria Kelayakan Produk⁵⁹

Kriteria	Persentase	Kualifikasi	Tindak lanjut
SB	$81,26\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
B	$62,51\% \leq x \leq 81,25\%$	Valid	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
K	$43,76\% \leq x \leq 62,50\%$	Kurang Valid	Dapat digunakan dengan revisi sesuai catatan ahli
SK	$25\% \leq x \leq 43,75\%$	Tidak Valid	Media terlebih dahulu direvisi secara menyeluruh baru bisa digunakan

⁵⁹ David Pratama, *Pengembangan Media E-komik Bahasa Indonesia Untuk Pembelajaran Berbasis Masalah Problem Based Learning Pada Materi Ceruta Fabel*, (Universitas Sebelas Maret: 2016),h. 43.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Rancangan Pengembangan Media E-komik Bermuatan Budaya Aceh Tenggara Pada Materi Unsur Intrinsik Teks Fabel

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara untuk membantu peserta didik memahami unsur intrinsik teks fabel pada tingkat Sekolah Menengah Dasar (SD) . Pengembangan mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk memastikan kelayakan dan efektivitas media dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia.

a. *Analysis* (Analisis)

Sebelum pengembangan, peneliti melakukan observasi di sekolah SDN 1 Pagar Air dan wawancara dengan guru kelas dan serta angket kepada peserta didik kelas IV/V untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan kesulitan memahami unsur intrinsik teks fabel. Hasil observasi menunjukkan: bahan ajar kurang kontekstual dengan budaya lokal, pembelajaran cenderung monoton, dan siswa kesulitan mengidentifikasi unsur intrinsik seperti tema, watak, alur, latar, dan amanat. Pada tahap observasi peneliti juga melakukan beberapa jenis analisis diantaranya sebagai berikut.

1) Analisis Kesulitan Materi

Peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui lembar angket analisis kesulitan materi terlebih dahulu. Analisis kesulitan materi dilakukan untuk mengetahui materi yang akan dikembangkan dan juga mengetahui materi mana yang dianggap sulit. Analisis kebutuhan kesulitan materi dilakukan dengan cara menyebarkan angket kesulitan materi kepada peserta didik kelas V dan IV di SDN Negeri 1 Pagar Air. Angket kesulitan materi yang disebarkan memuat 5 materi pembelajaran yang dipilih oleh guru dan juga peserta didik.

Selain itu angket yang disebarkan juga memuat 5 pertanyaan yang harus dijawab oleh guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kesulitan materi yang tersedia pada kelas V dan IV semester ganjil.

2) Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan guru dilakukan untuk mengetahui secara mendalam mengenai kondisi pembelajaran, pengalaman mengajar, serta pandangan dan harapan guru terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi unsur intrinsik teks fabel. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara langsung dengan guru kelas V di salah satu SD negeri. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai media pembelajaran yang selama ini digunakan, kesulitan yang dihadapi dalam menyampaikan materi, serta jenis media yang diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa guru kelas V masih mengandalkan media konvensional dalam kegiatan belajar mengajar. Media yang paling sering digunakan adalah buku paket, papan tulis, dan PowerPoint. Guru menyampaikan bahwa sesekali ia menggunakan video pembelajaran dari YouTube, namun penggunaannya tidak rutin dan tergantung pada ketersediaan perangkat seperti LCD proyektor. Tidak tersedia media khusus yang dirancang untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia, apalagi media interaktif seperti animasi atau komik digital.

1. Analisis media

Analisis media dilakukan melalui observasi proses pembelajaran dan wawancara singkat. Diketahui penggunaan media digital masih terbatas pada lembar buku cetak. Guru dan siswa menyambut baik pengembangan media e-komik yang memuat unsur budaya Aceh Tenggara untuk meningkatkan hasil pembelajaran materi unsur intrinsik pada teks fabel.

b. *Design* (Tahap Perancangan)

Pada tahap ini peneliti menentukan aplikasi yang akan digunakan dalam pengembangan media berupa e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara materi unsur intrinsik pada teks fabel. Aplikasi yang digunakan yaitu Canva.

1. Pemilihan Media

Media ajar yang akan dikembangkan adalah media ajar e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara. Pemilihan media ini telah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan media ajar ini yaitu sebagai bahan ajar yang dapat memudahkan peserta didik dalam menentukan materi unsur intrinsik pada teks fabel.

2. Pemilihan Format

Format yang digunakan didalam penyusunan e-komik ini akan didesain dengan menarik sehingga akan membuat peserta didik tertarik untuk membacanya. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah membuat *storyline* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Selanjutnya memulai pembuatan karakter, sketsa dan cover depan dengan menggunakan aplikasi canva. Peneliti merancang desain gambar e-komik dengan menggunakan aplikasi canva berikut komponen-komponen yang ada di dalam e-komik: Dalam tahap ini, peneliti merancang konsep merancang konsep produk baru. Produk yang dirancang berupa media pembelajaran untuk materi unsur intrinsik pada teks fabel yang bertujuan untuk membantu peserta didik kelas V SD Negeri 1 Pagar Air memahami materi unsur intrinsik. Pada tahap perencanaan merupakan tahap menetapkan format media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun dalam membuat rancangan dari media pembelajaran dilakukan ada beberapa langkah, antara lain:

a) Penyusunan Materi Pembelajaran

Penyusunan materi pembelajaran berdasarkan analisis capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP) yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Adapun materi yang

digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis e-komik dengan materi unsur intrinsik teks fabel kelas V SD yang didalamnya membahas tentang pengertian dan menentukan unsur intrinsik yaitu, tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, gaya bahasa dan amanat.

b) Pemilihan Produk

Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah pengembangan media pembelajaran e-komik. Dalam proses pemilihan media ini didasarkan atas analisis kebutuhan guru dan peserta didik, diperlukan bahan ajar berbentuk elektronik dan bermuatan budaya dari Aceh Tenggara yang dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri. Bahan ajar yang sesuai berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan kebutuhan peserta didik tersebut adalah e-komik pada materi unsur intrinsik teks fabel. E-komik dibuat dengan bantuan aplikasi canva digunakan untuk pembuatan karakter di dalam komik, aplikasi canva untuk menyusun balon-balon kata pada komik dan aplikasi heyzone untuk mengimpor file pdf menjadi flipbook. Aplikasi ini dipilih untuk mengembangkan media pembelajaran e-komik yang berupa kegrafikan dan memasukkan materi dalam media tersebut. Pemilihan media pembelajaran sebagai bahan belajar mandiri, dimana dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang dijelaskan tanpa dengan guru serta dapat digunakan dimanapun.

3. Rancangan awal

Kegiatan awal yang akan dilakukan yaitu merancang media pembelajaran e-komik sebelum dilakukan uji coba yakni dengan cara menyiapkan rancangan pemilihan dan format media pembelajaran serta instrumen yang akan digunakan.

a) Pemilihan format

Pemilihan format untuk mengembangkan media tersebut dengan cara merancang komponen-komponen yang terdapat dalam media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi online yaitu Canva untuk mendesain slide, animasi/gambar dan fitur-fitur lainnya yang perlu dimanfaatkan.

b) Rancangan format awal produk

Rancangan awal dilakukan untuk mengetahui konsep *Design* produk yang akan peneliti kembangkan. Rancangan format awal produk dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Komponen-komponen dalam E-komik

Keterangan Isi	Gambar Media E-Komik
Sampul dan Kata Pengantar	
Daftar Isi	

Halaman Isi



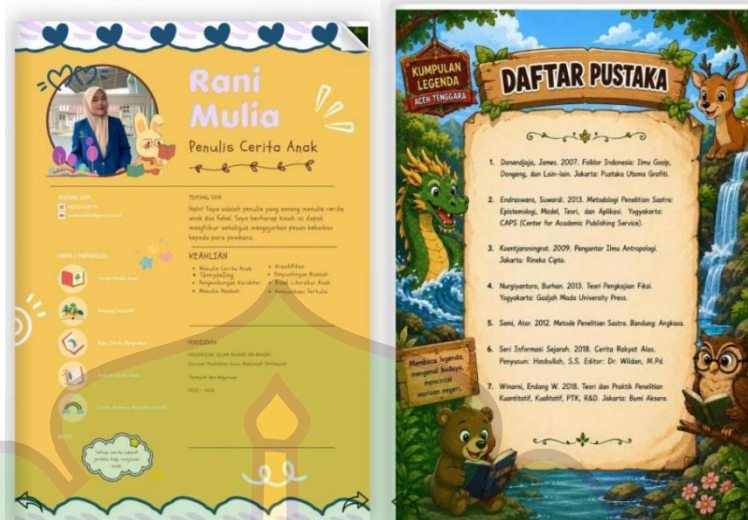


جامعة الرانري

AR-RANIRY



Profil Penulis dan Daftar Pustaka



c. *Development* (Tahap Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran e-komik. Proses ini dilakukan dengan cara merevisi media pembelajaran e-komik, maka dari itu sebelum melakukan revisi media pembelajaran akan terlebih dahulu dinilai oleh tim ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik. Pembuatan media e--komik dibuat dengan aplikasi canva digunakan untuk pembuatan karakter didalam komik, aplikasi canva juga untuk menyusun balon-balon kata pada komik.

1. Canva

Aplikasi ini digunakan untuk merancang dan membuat e-komik secara visual dan interaktif. Dalam pengembangannya, pengguna dapat memilih dan mengkustomisasi berbagai karakter sesuai kebutuhan cerita pembelajaran. Fitur-fitur unggulan seperti pembuatan ajaib di pembuatan ajaib kita bisa menentukan elemen apa yang bisa kita gunakan yang tentunya sesuai dengan karakter siswa dan cerita legenda, dan penambahan gelembung percakapan (speech

bubble) sangat membantu dalam menyampaikan dialog yang edukatif dan menarik. Selain itu, canva menyediakan berbagai latar tempat (background) yang relevan untuk mendukung suasana cerita, seperti alam, tumbuhan elemen dan lainnya. Setiap panel dapat diatur dengan fleksibilitas tinggi agar jalan cerita mudah diikuti oleh peserta didik. Canva Setelah pembuatan panel e-komik di latar tempat selesai, proses berikutnya adalah menyusun panel-panel tersebut dalam layout yang utuh menggunakan Canva. Canva merupakan platform desain grafis yang menyediakan berbagai template dan elemen visual untuk mendukung tampilan akhir media. Dalam tahap ini, pengguna dapat:

- a) Menyusun panel komik secara urut sesuai dengan alur cerita. Menambahkan elemen grafis seperti ikon, bentuk (shape), efek visual, teks narasi tambahan, dan judul halaman.
- b) Mengatur komposisi warna, ukuran, dan tipografi agar tampilan lebih estetik dan informatif.
- c) Menggabungkan seluruh halaman menjadi satu file digital dalam format PDF atau presentasi interaktif (misalnya dalam format PPT atau link Google Slides).

2. Heyzine

Heyzine merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk mengubah dokumen berformat Portable Document Format (PDF) menjadi flipbook digital yang memiliki efek membalik halaman seperti buku cetak. Aplikasi ini dirancang untuk menyajikan dokumen dalam bentuk yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, tablet, maupun telepon pintar. Selain menampilkan efek membalik halaman, Heyzine juga menyediakan berbagai fitur pendukung, seperti penambahan tautan (hyperlink), audio, video, gambar, kode QR, serta tombol navigasi yang dapat meningkatkan kualitas penyajian media pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, Heyzine banyak dimanfaatkan sebagai media publikasi bahan ajar digital, seperti modul elektronik (e-modul), buku digital (*e-book*), majalah digital, katalog, dan e-komik. Penggunaan aplikasi ini memungkinkan pendidik mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran e-komik, aplikasi Heyzine berperan sebagai platform untuk mengubah hasil desain e-komik yang telah dibuat menjadi media digital berbentuk flipbook yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi Heyzine memberikan beberapa manfaat sebagai berikut.

- a) Mengubah file PDF menjadi e-komik interaktif. Setelah e-komik selesai didesain menggunakan aplikasi desain grafis, file tersebut dapat diunggah ke Heyzine sehingga berubah menjadi flipbook digital dengan tampilan yang lebih menarik.
- b) Memberikan pengalaman membaca yang lebih realistis. Efek membalik halaman (*page flip*) membuat peserta didik merasakan pengalaman membaca yang menyerupai komik atau buku cetak sehingga meningkatkan kenyamanan saat belajar.
- c) Memudahkan penyebaran media pembelajaran. E-komik yang telah dipublikasikan dapat dibagikan melalui tautan (*link*), *QR Code*, maupun disematkan pada *website* atau *Learning Management System* (LMS), sehingga mudah diakses oleh guru dan peserta didik.
- d) Mendukung pembelajaran yang sesuai. Media e-komik dapat diakses kapan saja dan di mana saja menggunakan berbagai perangkat yang terhubung dengan internet, sehingga mendukung kegiatan belajar baik di sekolah maupun di rumah.

- e) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tampilan yang menarik, navigasi yang mudah, dan penyajian materi dalam bentuk visual membuat peserta didik lebih tertarik untuk membaca dan mempelajari isi e-komik.

Dengan memanfaatkan Canva, media e-komik dapat disesuaikan untuk keperluan cetak maupun distribusi digital melalui perangkat peserta didik seperti laptop, tablet, atau *smartphone*. Selain proses pengembangan media, dalam tahap pengembangan atau Development ini juga merupakan tahap dimana media yang telah dibuat akan diuji kevalidan dan kelayakannya sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan disekolah. Tujuan dari uji validitas ini adalah untuk mengetahui kekurangan dari media pembelajaran yang dibuat. Media pembelajaran e-komik yang dikembangkan oleh peneliti ini, di uji validitas oleh 6 orang validator. Terdiri dari dua validator media dan dua validator materi 2 validator bahasa.

Kelayakan media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara pada materi unsur intrinsik teks fabel ditentukan berdasarkan hasil validasi produk yang dilakukan melalui penilaian oleh enam orang validator ahli, yang terdiri atas dua ahli media, dua ahli materi, dan dua ahli bahasa. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan media yang dikembangkan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Validasi oleh ahli media difokuskan pada aspek tampilan, desain, kualitas ilustrasi, tata letak, kemudahan penggunaan, serta aspek teknis media e-komik. Selanjutnya, validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi e-komik dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar, serta ketepatan penyajian materi unsur intrinsik teks fabel yang diintegrasikan dengan budaya Aceh Tenggara. Adapun validasi oleh ahli bahasa dilakukan untuk menilai ketepatan penggunaan bahasa Indonesia, keterbacaan, kejelasan kalimat, kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, serta efektivitas bahasa yang digunakan dalam penyampaian isi e-komik.

Melalui proses validasi tersebut, peneliti memperoleh penilaian, masukan, kritik, dan saran dari para validator yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya. Hasil penilaian dan rekomendasi tersebut digunakan sebagai dasar dalam

melakukan revisi dan penyempurnaan produk sehingga media e-komik yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik, layak digunakan, dan sesuai sebagai media pembelajaran pada materi unsur intrinsik teks fabel bagi peserta didik kelas V SDN 1 Pagar Air. Dengan demikian, media e-komik yang telah melalui proses validasi diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

3. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara sebagai media pembelajaran unsur intrinsik teks fabel ditinjau dari aspek tampilan, desain, ilustrasi, tata letak, kemudahan penggunaan, dan kualitas teknis media. Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Validasi ahli media dilakukan oleh dua orang validator, yaitu (1); Azmil Hasan Lubis, M.Pd. dan (2); Mulia, S.Ag., M.Ed., yang keduanya merupakan dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, tentunya yang memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran dan pendidikan. Kedua validator memberikan penilaian terhadap media e-komik berdasarkan instrumen validasi yang telah disusun oleh peneliti.

Instrumen tersebut memuat sejumlah indikator penilaian yang meliputi aspek desain tampilan, kualitas ilustrasi, pemilihan warna dan huruf, tata letak, kemudahan navigasi, kemudahan pengoperasian, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Para validator memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang pada setiap butir pernyataan sesuai dengan kondisi media yang dikembangkan, serta memberikan saran dan masukan sebagai bahan perbaikan produk. Hasil validasi dari kedua ahli media digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media e-komik sehingga diperoleh produk yang memiliki kualitas yang baik, layak digunakan, dan sesuai untuk diterapkan sebagai media pembelajaran pada materi unsur intrinsik teks fabel bagi peserta didik kelas V SDN 1 Pagar Air.

Data hasil validasi media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara oleh ahli media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 2 Data Hasil Validasi oleh Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian (Validator 1 dan 2)	
		V1	V2
1	Desain cover e-komik menarik	4	4
2	Ilustrasi disajikan secara jelas	3	4
3	Ilustrasi menarik	3	4
4	Ilustrasi disajikan secara terpandu	3	4
5	Pemilihan ilustrasi sesuai	4	4
6	Karakter konsisten	4	4
7	Background konsisten	4	4
8	Proporsi warna sesuai	3	4
9	Tata letak teks dan gambar seimbang	4	4
10	Pemilihan jenis huruf sesuai	4	4
11	Pemilihan ukuran huruf sesuai	4	4
12	Pemilihan gambar yang digunakan sudah sesuai untuk mendukung materi	3	4
13	Kalimat yang digunakan sederhana	3	4
14	Media e-komik mudah dan aman saat dioperasikan	4	4
15	Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana	4	4
16	E-komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	3	4

17	Media e-komik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran	4	4
	Jumlah Skor	62	68
	Rata-rata Skor	65	
	Presentase	95,5 %	
	Kriteria	Sangat Layak	

Adapun hasil validasi yang didapat dari kedua ahli media terhadap media yang tercakup pada media ini adalah sangat layak. Jumlah rata-rata yang didapat yaitu, 65 dari 2 validator materi dan dari 17 pertanyaan. Namun skor maksimum diperoleh dari skor skala terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan. Oleh karena itu, diperoleh skor maksimum sebesar $4 \times 17 = 68$. Setelah skor maksimum didapat maka semua elemen nilai dimasukkan ke dalam rumus berikut :

$$P = \frac{65}{68} \times 100\% = 95,5\%$$

Persentase sebesar 95,5% menunjukkan bahwa media e-komik termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa secara keseluruhan aspek tampilan, penyajian, dan desain media telah memenuhi kriteria yang diharapkan sebagai media pembelajaran yang efektif. Penilaian dari ahli media didukung oleh beberapa indikator yang memperoleh penilaian sangat baik, terutama pada indikator pemilihan ilustrasi sesuai dan background konsisten. Pada indikator pemilihan ilustrasi sesuai, para validator menilai bahwa ilustrasi yang digunakan telah mampu merepresentasikan isi cerita, karakter, dan alur pembelajaran dengan baik

sehingga memudahkan peserta didik memahami materi unsur intrinsik teks fabel. Ilustrasi yang disajikan juga dinilai menarik, sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta mampu meningkatkan daya tarik media.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat diketahui bahwa produk yang dikembangkan tidak mengalami revisi yang berarti. Ahli media hanya memberikan satu saran perbaikan, yaitu memperbesar ukuran panel pada teks e-komik agar tampilan gambar dan teks menjadi lebih jelas ketika digunakan oleh peserta didik. Saran tersebut bersifat penyempurnaan tampilan, bukan perubahan terhadap substansi maupun kualitas media. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media e-komik telah memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik dan siap digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi kecil sesuai masukan validator.

4. Validasi Ahli Materi

Penelitian ini menggunakan validasi yang dilakukan oleh tim ahli yaitu (1); Halimah, S.Pd., M. Pd (2); Marhuni, S.Pd yang merupakan guru kelas 4 dan 5 di SD Negeri I Pagar Air. Untuk mengevaluasi materi yang telah dikembangkan, yaitu materi unsur intrinsik pada teks fabel. Validasi ahli materi terdiri dari 15 pertanyaan tentang materi yang sesuai dengan e-komik yang dikembangkan, dan validator akan memberikan tanda centang pada salah satu dari empat skala penilaian untuk setiap pertanyaan tersebut. Validasi oleh ahli materi terhadap materi yang dikembangkan unsur intrinsik pada teks fabel dapat ditemukan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 4. 3 Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian (Validator 1 dan 2)	
		V1	V2

1	Materi sesuai dengan kompetensi inti	4	4
2	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar	4	4
3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4
4	Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	3	4
5	Komik sesuai dengan karakteristik siswa	4	4
6	Komik mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran	4	4
7	Topik pembelajaran disajikan dengan jelas	4	4
8	Media e-komik dapat meningkatkan minat belajar siswa	4	4
9	Muatan materi dalam e-komik jelas	4	4
10	Media e-komik memudahkan siswa memahami materi teks fabel	4	4
11	Cerita dalam e-komik mudah dipahami	4	4
12	Alur cerita disajikan secara jelas	4	4
13	Penggunaan bahasa dipahami dengan jelas	4	4
14	Penggunaan dialog\teks cerita tepat dengan materi	4	4
15	Media e-komik dapat memotivasi siswa	4	4
	Jumlah Skor	59	60
	Rata-rata Skor	59	
	Presentase	98,3 %	
	Kriteria	Sangat Layak	

Adapun hasil validasi yang didapat dari kedua ahli materi terhadap materi yang tercakup pada media ini adalah sangat layak. Jumlah rata-rata yang didapat yaitu, 59 dari 2 validator materi dan dari 15 pertanyaan. Namun skor maksimum diperoleh dari skor skala terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan. Oleh karena itu, diperoleh skor maksimum sebesar $4 \times 15 = 60$. Setelah skor maksimum didapat maka semua elemen nilai dimasukkan ke dalam rumus berikut :

$$P = \frac{59}{60} \times 100\% = 98,3 \%$$

Persentase sebesar 98,3% menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media e-komik memenuhi kriteria Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tuntutan kurikulum yang berlaku sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Penilaian yang tinggi dari ahli materi didukung oleh beberapa indikator yang memperoleh penilaian sangat baik. Pada indikator komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, validator menilai bahwa penyajian materi menggunakan bahasa yang sederhana, ilustrasi yang mudah dipahami, serta alur cerita yang sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik sekolah dasar. Penyajian tersebut memudahkan siswa dalam memahami unsur intrinsik teks fabel tanpa mengalami kesulitan dalam mengikuti isi cerita.

Pada indikator materi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), validator menyatakan bahwa isi materi telah mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Materi yang disajikan tidak menyimpang dari ruang lingkup pembelajaran sehingga dapat mendukung pencapaian kompetensi peserta didik secara optimal.

Demikian pula pada indikator materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD), validator menilai bahwa seluruh isi e-komik telah disesuaikan dengan Kompetensi Dasar yang menjadi acuan dalam pembelajaran unsur intrinsik teks fabel. Kesesuaian tersebut terlihat dari pemilihan materi, contoh cerita, serta aktivitas yang mengarahkan peserta didik untuk mencapai indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.

Selain memberikan penilaian kuantitatif, validator juga memberikan komentar bahwa "*E-komik sudah sesuai dengan materi dan Kompetensi Inti serta mudah-mudahan bisa digunakan sebagai media ajar dengan tepat.*" Komentar tersebut menunjukkan bahwa secara substansi materi, media e-komik telah memenuhi standar kelayakan isi dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi, dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat dalam media e-komik telah memenuhi aspek kelayakan isi dengan kategori Sangat Layak. Tingginya persentase kelayakan serta tidak adanya saran revisi yang bersifat substansial menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik, topik pembelajaran disajikan secara jelas, serta memiliki kesesuaian dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Oleh karena itu, media e-komik layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik teks fabel di kelas V Sekolah Dasar.

5. Validasi Ahli Bahasa

Penelitian ini menggunakan validasi yang dilakukan oleh tim ahli untuk mengevaluasi bahasa yang telah dikembangkan, yaitu (1); Dr. Khadijah, M.Pd (2); Rafidhah Hanum, M. Pd keduanya merupakan dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-raniry. Pada materi unsur intrinsik pada teks fabel. Validasi ahli bahasa terdiri dari 11 pertanyaan tentang bahasa yang dikembangkan, dan validator akan memberikan tanda centang pada salah satu dari empat skala penilaian-penilaian untuk setiap pertanyaan tersebut. Evaluasi oleh ahli bahasa terhadap materi yang dikembangkan dalam media e-komik unsur intrinsik pada teks fabel dapat ditemukan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4. 4 Hasil Validasi oleh Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian (Validator 1 dan 2)	
		V1	V2

1	Penggunaan kalimat sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	3	4
2	Pilihan kata (diksi) yang digunakan tepat dan tidak bermakna ganda	3	4
3	Struktur kalimat yang digunakan logis dan mudah dipahami	3	4
4	Ketepatan penggunaan istilah-istilah dalam pembelajaran	3	3
5	Bahasa yang digunakan komunikatif dan interaktif bagi siswa	3	4
6	Kalimat narasi dan dialog dalam e-komik mudah dibaca	3	3
7	Informasi dan pesan yang disampaikan jelas dan tidak menimbulkan salah tafsir	3	4
8	Kejelasan teks pada gelembung kata (balon teks) dan ilustrasi	3	3
9	Penggunaan ejaan (EYD/PUEBI) yang tepat dan benar	3	4
10	Ketepatan penggunaan tanda baca (titik, koma, tanda tanya, tanda seru, dll.)	3	4
11	Ketepatan penggunaan tanda baca (titik, koma, tanda tanya, tanda seru, dll.)	3	3
Jumlah Skor		33	40
Rata-rata Skor		36,5	
Presentase		82,9%	
Kriteria		Sangat Layak	

Hasil validasi yang diperoleh dari ahli bahasa menunjukkan bahwa aspek kebahasaan pada media e-komik memperoleh persentase sebesar 82,9% dengan kategori Sangat Layak. Persentase tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam

media telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Bahasa yang digunakan dinilai komunikatif, mudah dipahami, serta mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas.

Penilaian ahli bahasa didasarkan pada beberapa indikator, di antaranya penggunaan ejaan (EYD/PUEBI) yang tepat dan benar serta penggunaan kalimat sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Pada indikator penggunaan ejaan, validator menilai bahwa secara umum penulisan kata, ejaan, dan tanda baca telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Namun, masih ditemukan beberapa bagian yang perlu disempurnakan, seperti penulisan nama tokoh hewan yang masih menggunakan huruf kapital tidak sesuai dengan ketentuan PUEBI, penggunaan kata depan pada beberapa kalimat, serta pemakaian tanda baca yang perlu diperbaiki agar penulisan menjadi lebih tepat.

Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi dengan memperbaiki penulisan nama tokoh hewan tidak menggunakan huruf kapital sesuai kaidah PUEBI, memperbaiki penggunaan kata depan dan tanda baca, serta menyempurnakan beberapa kalimat agar lebih efektif dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik. Revisi yang dilakukan hanya bersifat teknis dan tidak mengubah substansi materi maupun isi cerita dalam e-komik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aspek kebahasaan pada media e-komik telah memenuhi kriteria Sangat Layak dengan persentase sebesar 82,9%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan telah sesuai dengan kaidah PUEBI dan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Saran yang diberikan oleh ahli bahasa hanya berupa penyempurnaan teknis pada penulisan dan penyusunan kalimat, sehingga setelah dilakukan revisi, media e-komik dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik teks fabel di kelas V Sekolah Dasar.

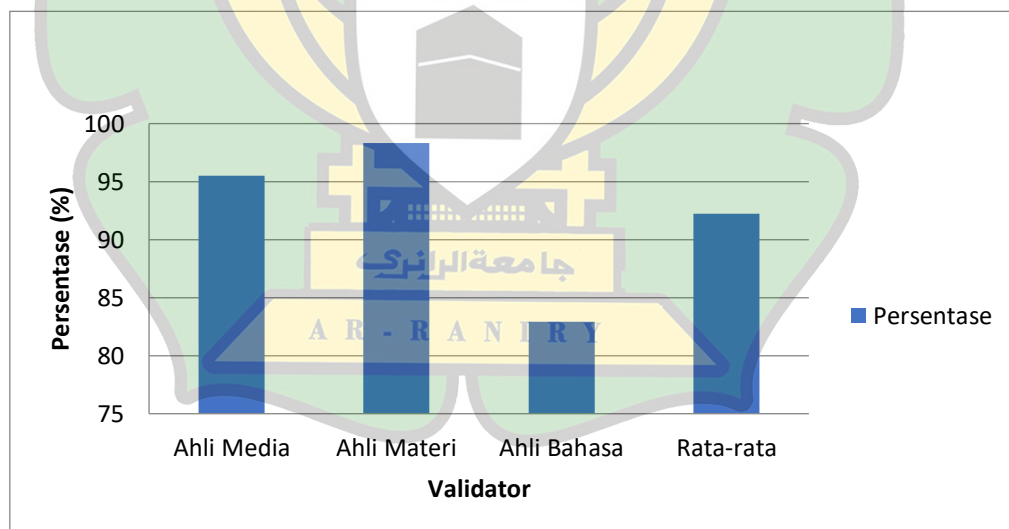
Berdasarkan hasil dari validasi ahli media. Merujuk pada Tabel 4.2 secara menyeluruh mendapat kriteria sangat layak (95,5%) sehingga e-kobermuatan budaya Aceh Tenggara yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Adapun persentase penilaian jika ditinjau dari seluruh

validasi penilaian, maka validasi penilaian tertinggi terdapat pada validasi materi dengan kriteria sangat layak (98, 3%), selanjutnya diikuti oleh validasi bahasa dengan kriteria sangat layak (82, 9%).

Berdasarkan Validasi Media, Materi dan Validasi Bahasa pada Tabel 4.2 dan Tabel 4.3 serta tabel 4.4 diperoleh hasil persentase validasi Keseluruhan e-komik Bermuatan budaya Aceh Tenggara adalah dapat dilihat pada Tabel 4.5 dibawah.

Tabel 4. 5 Persentase Keseluruhan Validasi E-komik

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Media	95,5%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	98,3%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	82,9%	Sangat Valid
	Skor rata-rata total	92,23%	Sangat Valid



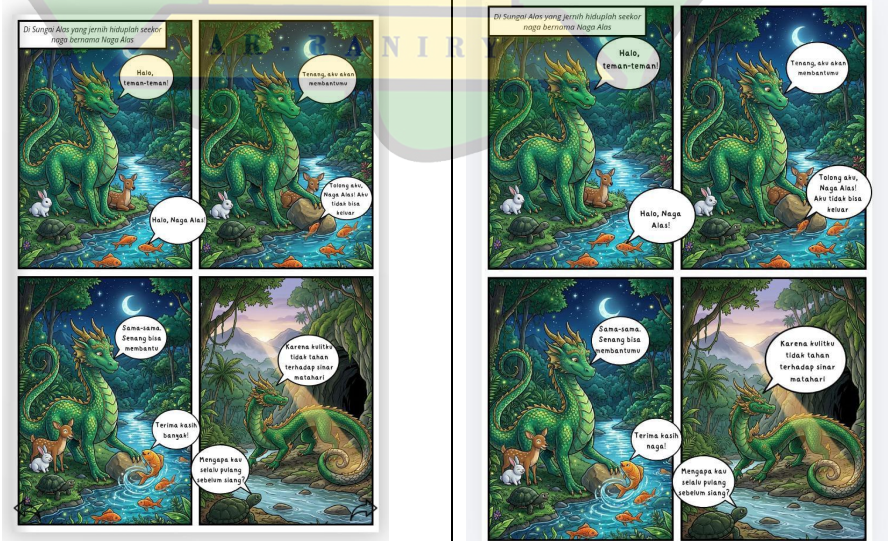
Gambar 4. 1 Grafik Hasil Validasi Ahli Media, Materi dan Ahli Bahasa

Berdasarkan data hasil validasi oleh validator pada gambar grafik 4.1 menerangkan bahwa media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara sangat layak digunakan pada proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Hasil presentase keduanya secara keseluruhan skor rata-rata 92,23% dengan kriteria sangat layak digunakan. Maka dapat disimpulkan e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara sebagai

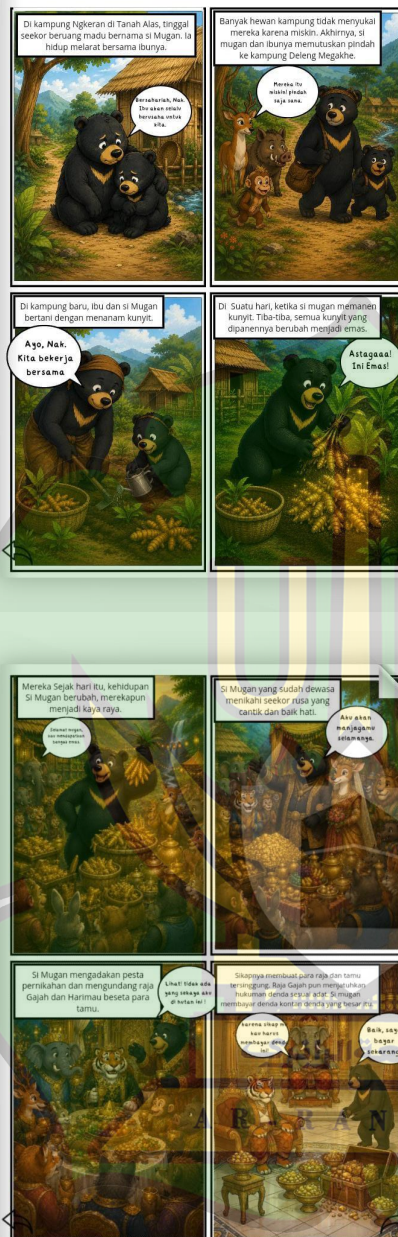
media pembelajaran unsur intrinsik teks fabel layak digunakan di dalam proses pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya berdasarkan dari lembar validasi e-komik oleh ahli media, materi dan ahli bahasa, mendapatkan saran untuk perbaikan dan masukan demi menghasilkan e-komik yang baik dan menarik, dan digunakan sebagai kegiatan pembelajaran. Beberapa saran perbaikan oleh para validator pada pengembangan ini dapat dilihat pada Tabel 4.6 berikut ini

Tabel 4. 6 Revisi Produk E-Komik oleh Validasi Ahli Media dan Bahasa

Validator	Saran Perbaikan	Hasil Perbaikan
Ahli Media	Buatkan panel percakapan lebih besar pada tulisan bagian cerita naga kesiang halaman pertama.	E-komik setelah di buat kembali percakapan panel lebih besar. 

	Perbaikan panel percakapan di perbesar di bagian cerita periedende si kansil cerdik halaman ke dua 	Percakapan panel setelah diperbaiki dengan diperbesar 
Ahli Bahasa	Saran perbaikan nama hewan dalam penulisan teks di e-komik tidak menggunakan kata kapital:	Setelah perbaikan huruf kapital sesuai dengan bahasa yang benar

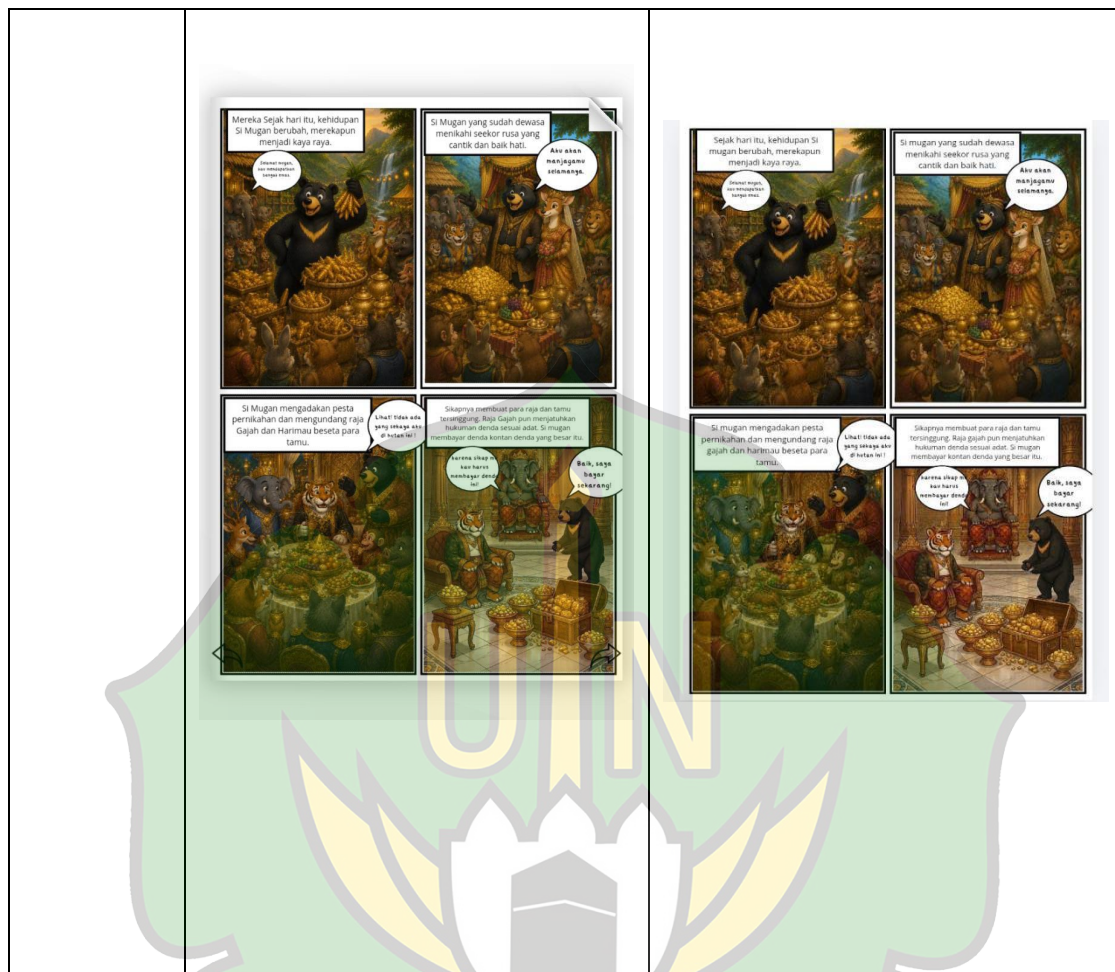


Perbaikan kata pertama atau nama hewan huruf besar dan penyesuain kalimat serta kata ganda



Setelah perbaikan nama hewan huruf kecil dan menyesuaikan kalimat serta menghapus kata ganda





a. *Implementation* (Tahap Penerapan)

Tahap *Implementation* atau tahap penerapan merupakan fase penting dalam proses pengembangan media pembelajaran, di mana media yang telah dirancang dan dikembangkan mulai digunakan secara nyata dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, media e-komik yang telah disusun sebelumnya dengan menggunakan aplikasi Canva dan sudah di validasi oleh enam validator yaitu masing-masing dua ahli media, materi dan bahasa dengan itu media e-komik dinyatakan layak digunakan serta dapat diterapkan langsung kepada peserta didik.

b. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir dari pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti. Dalam tahap ini, peneliti melakukan evaluasi atas hasil yang diperoleh dari tahap implementasi diatas. Dalam tahapan ini,

peneliti mengidentifikasi kekurangan yang terdapat dalam media pembelajaran e-komik yang dikembangkan. Identifikasi kekurangan tersebut, dilihat dari angka validasi dari nilai validator dan wawancara terhadap media, kepraktisan media dan efektivitas dari media yang dikembangkan tersebut.

Tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan sepanjang setiap tahapan dalam model ADDIE, yang dikenal sebagai evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan sepanjang proses pengembangan media. Tujuannya untuk mengidentifikasi kelemahan atau kesalahan sejak dini, sehingga dapat dilakukan perbaikan segera pada setiap tahap pengembangan (analisis, desain, pengembangan, implementasi). setiap tahap untuk memastikan semuanya berjalan sesuai rencana dan berkualitas. Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan di akhir proses pengembangan, setelah media diterapkan di lapangan (implementasi). Tujuannya untuk mengukur tingkat keberhasilan media secara keseluruhan setelah digunakan dalam pembelajaran. Ini seperti "ujian akhir" untuk melihat seberapa efektif media tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi sumatif memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas media pembelajaran. Data yang dikumpulkan pada tahap ini digunakan untuk menyimpulkan apakah tujuan pembelajaran tercapai dan apakah media efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil evaluasi sumatif ini penting untuk menentukan apakah media siap untuk diimplementasikan secara luas atau perlu pengembangan lebih lanjut.

2. Hasil Uji Kelayakan Pengembangan Media E-Komik Bermuatan Budaya Aceh Tenggara Pada Materi Unsur Intrinsik Teks Fabel

a. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru kelas V SDN 1 Pagar Air, yaitu Ibu Halimah, S.Pd., M.Pd., sebagai bagian dari uji kelayakan media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara yang telah dikembangkan. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan media, manfaat media dalam membantu pemahaman siswa terhadap materi unsur intrinsik teks fabel, pengaruh media terhadap minat dan motivasi belajar siswa, kesesuaian

media dengan karakteristik peserta didik, serta masukan untuk penyempurnaan media.

Berdasarkan hasil wawancara, terhadap guru kelas V SDN 1 Pagar Air. menyatakan bahwa media e-komik yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar. Menurut beliau, media tersebut memiliki tampilan yang menarik, ilustrasi yang sesuai dengan isi cerita, serta penyajian materi yang sistematis sehingga mampu mendukung proses pembelajaran di kelas. Selain itu, media juga dinilai mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Sebagaimana disampaikan oleh beliau:

"Menurut saya, media e-komik ini sudah sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Tampilan e-komik menarik, ilustrasi yang digunakan sesuai dengan isi cerita, dan penyajian materinya tersusun dengan baik. Media ini juga mudah digunakan oleh guru maupun siswa sehingga dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik."

Selanjutnya, terkait dengan pemahaman siswa terhadap materi unsur intrinsik teks fabel, guru kelas berpendapat bahwa media e-komik mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Hal ini dikarenakan materi disajikan melalui alur cerita yang menarik dan didukung oleh ilustrasi yang relevan, sehingga siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai isi cerita. Dengan demikian, siswa lebih mudah mengidentifikasi unsur intrinsik seperti tema, tokoh, penokohan, alur, latar, amanat, dan sudut pandang. Beliau mengungkapkan:

"Media e-komik ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena materi disampaikan melalui cerita yang menarik dan didukung oleh gambar. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami unsur-unsur intrinsik teks fabel."

Selain membantu pemahaman materi, media e-komik juga dinilai memiliki pengaruh terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa. Menurut beliau, karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung

menyukai media bergambar dan berwarna menjadikan e-komik lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks. Kondisi tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Sebagaimana disampaikan oleh beliau:

"Anak-anak lebih tertarik belajar menggunakan media yang bergambar dan berwarna. Dengan adanya e-komik, mereka menjadi lebih semangat mengikuti pembelajaran dan lebih aktif selama proses belajar berlangsung."

Berkaitan dengan kesesuaian media terhadap karakteristik peserta didik, guru kelas. menyatakan bahwa media e-komik telah sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V Sekolah Dasar. Bahasa yang digunakan mudah dipahami, ilustrasi yang disajikan menarik, serta isi cerita yang mengangkat budaya Aceh Tenggara mampu memperkenalkan kearifan lokal kepada peserta didik tanpa mengurangi tujuan pembelajaran. Menurut beliau, penggunaan budaya lokal dalam media pembelajaran menjadi salah satu keunggulan media karena selain membantu siswa memahami materi, juga menumbuhkan kecintaan terhadap budaya daerah. Beliau menyampaikan:

"Media ini sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas V. Bahasanya sederhana, mudah dipahami, dan cerita yang mengangkat budaya Aceh Tenggara sangat baik karena dapat mengenalkan budaya daerah kepada siswa."

Meskipun demikian, guru kelas V SDN 1 Pagar Air juga memberikan beberapa saran sebagai bahan penyempurnaan media. Beliau menyarankan agar pada pengembangan media e-komik ini diperluas kembali atau memperkenalkan ke sekolah-sekolah lainnya. Selain itu, media ini diharapkan dapat dikembangkan pada materi pembelajaran lainnya agar manfaatnya semakin luas.

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara. Media dinilai telah memenuhi aspek kelayakan

sebagai media pembelajaran karena memiliki tampilan yang menarik, materi yang mudah dipahami, bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, muatan budaya Aceh Tenggara yang diintegrasikan ke dalam e-komik menjadi nilai tambah karena dapat memperkenalkan budaya lokal kepada peserta didik. Dengan demikian, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik teks fabel di kelas V SD Negeri 1 Pagar Air.

B. Pembahasan

1. Analisis Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D) yang bertujuan menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara pada materi unsur intrinsik teks fabel untuk peserta didik kelas V SDN 1 Pagar Air. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena model tersebut memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas. Menurut Branch, model ADDIE merupakan model pengembangan yang menekankan proses analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sehingga produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna.⁶⁰

a. *Analysis* (Tahap Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang sangat menentukan keberhasilan pengembangan media. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN 1 Pagar Air untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, media yang digunakan, serta kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik teks fabel. Berdasarkan hasil observasi di lapangan,

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 28.

ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih berpusat pada guru (teacher centered). Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan buku paket sebagai sumber belajar utama. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru, membaca materi pada buku teks, kemudian mengerjakan latihan yang tersedia. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik terlihat kurang aktif, kurang antusias, dan mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Hasil wawancara dengan guru kelas V juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih sangat terbatas. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media digital maupun media visual yang menarik belum banyak diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan memahami materi unsur intrinsik teks fabel karena materi hanya dijelaskan melalui uraian teks tanpa didukung oleh media yang mampu memvisualisasikan isi cerita. Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 1 Pagar Air belum banyak mengintegrasikan budaya lokal Aceh Tenggara. Cerita-cerita yang digunakan dalam pembelajaran sebagian besar berasal dari buku paket sehingga peserta didik kurang mengenal cerita rakyat yang berasal dari daerahnya sendiri. Padahal budaya lokal memiliki potensi yang besar untuk dijadikan sumber belajar yang kontekstual sehingga peserta didik dapat memahami materi sekaligus mengenal identitas budaya daerahnya.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, memudahkan pemahaman materi, serta mengintegrasikan budaya Aceh Tenggara ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara sebagai alternatif media pembelajaran yang diharapkan mampu menjawab permasalahan tersebut.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar peserta didik. Melalui media visual yang menarik, peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari dibandingkan hanya menggunakan metode ceramah. Selain itu, hasil analisis kebutuhan juga sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Menurut Piaget, peserta didik kelas V sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui benda konkret, gambar, ilustrasi, atau pengalaman nyata. Oleh karena itu, penggunaan e-komik yang memadukan gambar dan teks dinilai sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Kelayakan media e-komik ditentukan melalui proses validasi yang dilakukan oleh enam validator, terdiri atas dua ahli materi, dua ahli media, dan dua ahli bahasa. Setiap validator memberikan penilaian berdasarkan instrumen validasi yang telah disusun serta memberikan kritik dan saran sebagai bahan penyempurnaan media. Berdasarkan hasil validasi secara keseluruhan, media e-komik memperoleh persentase rata-rata sebesar 92,23% dengan kriteria "Sangat Valid". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media e-komik yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan tampilan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

b. *Design* (Tahap Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti kemudian merancang media e-komik yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Pada tahap ini dilakukan penyusunan materi, penyusunan alur cerita, pembuatan ilustrasi tokoh, penentuan warna, tata letak halaman, pemilihan jenis huruf, serta penyusunan evaluasi pembelajaran. Cerita dalam e-komik dikembangkan dengan mengangkat

budaya Aceh Tenggara sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Penggunaan budaya lokal dipilih karena mampu memperkenalkan nilai-nilai budaya kepada peserta didik sekaligus mendukung pelestarian budaya daerah melalui proses pembelajaran.

Dalam penyusunan desain, peneliti juga memperhatikan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Ilustrasi dibuat dengan warna-warna cerah, tokoh yang menarik, serta bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Daryanto yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu menarik perhatian peserta didik melalui tampilan visual yang menarik, sederhana, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

c. *Development* (Tahap Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan rancangan media menjadi produk yang siap divalidasi. Setelah seluruh komponen e-komik selesai disusun, media kemudian divalidasi oleh enam validator yang terdiri atas dua ahli media, dua ahli materi, dan dua ahli bahasa. Proses validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Setiap validator memberikan penilaian berdasarkan instrumen yang telah disusun serta memberikan komentar dan saran sebagai bahan penyempurnaan produk.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media e-komik memperoleh nilai yang sangat tinggi pada seluruh aspek penilaian. Ahli media memberikan persentase sebesar 95,5%, ahli materi sebesar 98,3%, dan ahli bahasa sebesar 82,9% sehingga diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 92,23% dengan kategori Sangat Valid. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media e-komik telah memenuhi aspek kelayakan media, kelayakan isi, serta kelayakan kebahasaan. Tingginya nilai validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sejak tahap analisis sehingga hanya memerlukan revisi dalam skala kecil.

d. *Implementation* (Tahap Implementasi)

Setelah media dinyatakan layak oleh para validator, produk kemudian diperlihatkan kepada guru kelas V SDN 1 Pagar Air untuk memperoleh tanggapan mengenai kelayakan penggunaan media dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, guru memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap media e-komik. Guru menyatakan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, ilustrasi yang sesuai dengan isi cerita, bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, serta materi yang telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru juga berpendapat bahwa penggunaan e-komik dapat membantu peserta didik memahami unsur intrinsik teks fabel karena materi disajikan melalui cerita yang menarik dan didukung ilustrasi yang relevan. Selain itu, guru menyampaikan bahwa media e-komik berpotensi meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Menurut guru, peserta didik sekolah dasar lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media bergambar dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks. Oleh karena itu, penggunaan e-komik dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

e. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan seluruh komentar dan saran yang diberikan oleh para validator. Evaluasi bertujuan untuk menyempurnakan produk agar memperoleh kualitas yang lebih baik sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi, media e-komik tidak mengalami revisi yang bersifat substansial. Revisi yang dilakukan hanya berupa penyempurnaan teknis, antara lain memperbesar ukuran panel e-komik agar lebih nyaman dibaca, memperbaiki konsistensi penulisan berdasarkan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), menggunakan huruf kapital pada nama tokoh hewan, memperbaiki penggunaan tanda baca, serta menyempurnakan beberapa kalimat agar lebih komunikatif. Hal tersebut menunjukkan bahwa sejak tahap

perancangan media telah disusun dengan memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran sehingga produk memperoleh penilaian yang sangat baik dari para validator. Dengan demikian, revisi yang dilakukan hanya bertujuan untuk menyempurnakan tampilan dan kebahasaan, bukan memperbaiki isi maupun desain media secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara berhasil dikembangkan melalui tahapan ADDIE secara sistematis. Produk yang dihasilkan memperoleh rata-rata validasi sebesar 92,23% dengan kategori Sangat Valid, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik teks fabel di kelas V SDN 1 Pagar Air. Hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian Wicaksana dkk. (2020) yang menyatakan bahwa e-komik mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar melalui penyajian materi yang memadukan ilustrasi, cerita, dan bahasa yang mudah dipahami. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada integrasi budaya Aceh Tenggara sebagai sumber belajar sehingga media tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga menjadi sarana mengenalkan dan melestarikan budaya lokal kepada peserta didik sejak usia sekolah dasar.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara yang dikembangkan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh dua orang ahli media menggunakan instrumen validasi yang terdiri atas 17 butir pernyataan yang mencakup aspek desain tampilan, ilustrasi, warna, tipografi, tata letak, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hasil validasi, media e-komik memperoleh persentase sebesar 95,5% dengan kategori “Sangat Valid”. Persentase tersebut

menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik teks fabel. Tingginya persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa media telah dirancang sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran, sehingga hanya memerlukan penyempurnaan dalam aspek teknis tanpa mengubah substansi maupun desain utama media. Hasil validasi menunjukkan bahwa salah satu aspek yang memperoleh penilaian sangat baik adalah pemilihan ilustrasi yang sesuai. Berdasarkan penilaian validator, ilustrasi yang digunakan dalam e-komik telah mampu menggambarkan isi cerita secara jelas sehingga membantu peserta didik memahami alur cerita serta unsur-unsur intrinsik teks fabel. Tokoh, ekspresi, latar, dan objek pendukung dalam setiap panel disajikan secara menarik sehingga peserta didik dapat menghubungkan antara teks dengan gambar yang ditampilkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai penghias tampilan, tetapi juga sebagai sarana untuk memperjelas pesan pembelajaran.

Menurut Azhar Arsyad media visual memiliki peranan penting dalam membantu peserta didik memahami informasi karena gambar mampu memperjelas konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Pendapat tersebut sesuai dengan hasil penelitian ini, di mana ilustrasi yang terdapat dalam e-komik membantu peserta didik memahami isi cerita dan memudahkan mereka dalam mengidentifikasi unsur intrinsik teks fabel, seperti tokoh, penokohan, latar, alur, tema, dan amanat. Selain aspek ilustrasi, validator juga memberikan penilaian sangat baik pada indikator background yang konsisten. Latar belakang yang digunakan pada setiap halaman e-komik dinilai memiliki kesesuaian dengan alur cerita, penggunaan warna yang harmonis, serta mampu memperkuat suasana yang ingin disampaikan. Konsistensi penggunaan latar belakang memberikan kesan bahwa setiap panel saling berkaitan sehingga peserta didik dapat mengikuti alur cerita dengan lebih mudah tanpa terganggu oleh perubahan desain yang berlebihan.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa desain visual media telah dirancang dengan memperhatikan prinsip konsistensi dalam pengembangan media pembelajaran. Menurut Daryanto, salah satu karakteristik media pembelajaran yang baik adalah memiliki tampilan yang konsisten, sederhana, dan menarik sehingga peserta didik dapat memusatkan perhatian pada isi materi, bukan pada perubahan desain yang tidak diperlukan. Oleh karena itu, konsistensi background dalam e-komik menjadi salah satu faktor yang mendukung tingginya penilaian ahli media. Selanjutnya, pada aspek desain tampilan, validator menilai bahwa media e-komik telah memiliki komposisi warna yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penggunaan warna yang cerah tetapi tidak berlebihan menjadikan media terlihat menarik dan nyaman dipandang. Selain itu, pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, serta tata letak teks dinilai telah mendukung keterbacaan sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan ketika membaca isi cerita.

Hasil tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Arsyad, bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu menarik perhatian (*attention*), menumbuhkan minat (*interest*), dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi (*comprehension*). Ketiga fungsi tersebut telah tercermin pada media e-komik yang dikembangkan, yaitu melalui perpaduan ilustrasi, warna, dan tata letak yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan penggunaan buku teks secara konvensional.

Apabila ditinjau dari karakteristik peserta didik sekolah dasar, hasil validasi ini juga sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Menurut Piaget, peserta didik kelas V berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami informasi yang disajikan dalam bentuk visual, gambar, maupun pengalaman nyata. Oleh karena itu, penggunaan media e-komik yang memadukan gambar dengan cerita dinilai sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik. Melalui ilustrasi yang menarik, peserta didik lebih mudah memahami isi cerita sekaligus mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik teks fabel. Selain itu, media e-komik juga dirancang berdasarkan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang telah terbiasa

menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Penyajian materi dalam bentuk e-komik memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan media cetak biasa. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek estetika, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada era digital.

Walaupun memperoleh kategori Sangat Valid, validator tetap memberikan satu saran perbaikan, yaitu memperbesar ukuran panel e-komik agar ilustrasi dan teks dapat terlihat lebih jelas ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Masukan tersebut menunjukkan bahwa validator lebih menitikberatkan pada aspek kenyamanan membaca, bukan pada isi maupun kualitas media secara keseluruhan. Oleh karena itu, peneliti melakukan revisi dengan memperbesar ukuran panel tanpa mengubah struktur cerita, ilustrasi, maupun materi yang telah disusun. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa media e-komik tidak mengalami revisi yang bersifat substansial, melainkan hanya revisi minor pada aspek tampilan. Hal ini menunjukkan bahwa sejak tahap perancangan, media telah dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta prinsip-prinsip desain media pembelajaran yang baik. Tingginya persentase validasi juga membuktikan bahwa media telah memenuhi indikator kelayakan yang ditetapkan sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Wicaksana dkk. (2020) yang menyatakan bahwa media e-komik mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena memiliki tampilan visual yang menarik, ilustrasi yang sesuai dengan materi, serta penyajian cerita yang mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa media visual berupa e-komik dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Namun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya. Selain mengembangkan media dalam bentuk e-komik, penelitian ini juga mengintegrasikan budaya Aceh Tenggara ke dalam isi cerita sehingga media tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga

sebagai media untuk mengenalkan budaya lokal kepada peserta didik. Integrasi budaya lokal tersebut menjadikan pembelajaran lebih kontekstual karena peserta didik mempelajari materi melalui cerita yang dekat dengan lingkungan sosial dan budaya mereka.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara telah memenuhi aspek kelayakan media pembelajaran dengan kategori Sangat Valid. Tingginya persentase validasi, didukung oleh penilaian positif terhadap pemilihan ilustrasi, konsistensi background, tata letak, tipografi, dan kemudahan penggunaan, menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Revisi yang dilakukan hanya berupa penyempurnaan teknis pada ukuran panel sehingga tidak memengaruhi kualitas maupun substansi media. Dengan demikian, media e-komik dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik teks fabel di kelas V Sekolah Dasar.

3. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan isi materi yang terdapat dalam media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh dua orang ahli materi menggunakan instrumen validasi yang terdiri atas 15 butir pernyataan yang mencakup aspek kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, penyajian materi, serta integrasi budaya Aceh Tenggara dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi, media e-komik memperoleh persentase sebesar 98,3% dengan kategori “Sangat Valid”. Persentase tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah memenuhi standar kelayakan isi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik teks fabel. Tingginya persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa materi telah

disusun secara sistematis, sesuai dengan kurikulum, serta relevan dengan karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Salah satu indikator yang memperoleh penilaian sangat baik adalah kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI). Berdasarkan hasil penilaian validator, materi yang terdapat dalam e-komik telah mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Materi yang disajikan tidak menyimpang dari ruang lingkup pembelajaran dan telah mengarahkan peserta didik untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan tuntutan kurikulum. Hal tersebut menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik dari segi tampilan, tetapi juga memiliki kualitas isi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, validator juga memberikan penilaian sangat baik pada indikator kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD). Materi unsur intrinsik teks fabel disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas V. Penyampaian materi dimulai dari pengenalan cerita, pengenalan unsur-unsur intrinsik, hingga contoh penerapan dalam cerita yang terdapat pada e-komik. Penyajian yang sistematis tersebut memudahkan peserta didik memahami hubungan antara konsep yang dipelajari dengan isi cerita yang dibaca.

Indikator berikutnya yang memperoleh penilaian sangat baik adalah komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Validator menilai bahwa materi yang disajikan telah disesuaikan dengan kemampuan berpikir peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Bahasa yang digunakan sederhana, penyajian materi tidak terlalu padat, serta konsep-konsep disampaikan secara bertahap sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

Hasil tersebut sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui contoh nyata, gambar, ilustrasi, dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, penyajian materi dalam bentuk e-komik dinilai sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik karena menggabungkan teks, ilustrasi, dan alur cerita yang saling mendukung dalam membangun pemahaman siswa.

Selain teori Piaget, hasil penelitian ini juga didukung oleh teori Jerome Bruner yang menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui representasi visual (iconic representation) sebelum memahami konsep yang lebih abstrak. Dalam media e-komik, unsur-unsur intrinsik teks fabel tidak hanya dijelaskan melalui uraian materi, tetapi juga divisualisasikan melalui gambar dan alur cerita sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari.

Pada indikator topik pembelajaran disajikan dengan jelas, validator menilai bahwa penyajian materi telah tersusun secara runtut dan sistematis. Materi diawali dengan cerita fabel yang bermuatan budaya Aceh Tenggara, kemudian diikuti dengan penjelasan unsur intrinsik yang terdapat dalam cerita tersebut. Penyajian seperti ini membantu peserta didik memahami hubungan antara teori dan contoh secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Temuan tersebut sejalan dengan teori pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) yang menyatakan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran dikaitkan dengan lingkungan dan pengalaman nyata yang mereka kenal. Dalam penelitian ini, cerita yang digunakan mengangkat budaya Aceh Tenggara sehingga peserta didik tidak hanya belajar mengenai unsur intrinsik teks fabel, tetapi juga mengenal cerita dan nilai-nilai budaya daerahnya sendiri. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna.

Integrasi budaya Aceh Tenggara dalam media e-komik merupakan salah satu keunggulan produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi, validator menilai bahwa budaya lokal yang dimasukkan ke dalam cerita telah sesuai dengan materi pembelajaran dan tidak mengurangi substansi pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebaliknya, penggunaan budaya lokal memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah. Selama proses validasi, ahli materi memberikan komentar bahwa "E-komik sudah sesuai dengan materi dan Kompetensi Inti serta mudah-mudahan dapat digunakan sebagai media ajar dengan tepat." Komentar tersebut menunjukkan bahwa secara substansi isi,

media telah memenuhi standar kelayakan materi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Meskipun memperoleh kategori Sangat Valid, validator tetap memberikan beberapa saran sebagai bentuk penyempurnaan produk, yaitu memperjelas penyajian materi pada beberapa bagian serta menyesuaikan beberapa penjelasan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Namun, saran tersebut hanya bersifat penyempurnaan dan tidak memerlukan perubahan terhadap struktur materi maupun isi cerita. Peneliti kemudian melakukan revisi sesuai dengan masukan validator sehingga kualitas materi menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa media e-komik tidak mengalami revisi yang bersifat substansial, melainkan hanya revisi minor pada penyajian materi. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi telah disusun berdasarkan analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan pembelajaran yang diperoleh pada tahap analisis. Oleh karena itu, validator memberikan penilaian yang sangat tinggi terhadap kualitas isi media. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Wicaksana yang menyatakan bahwa e-komik merupakan media pembelajaran yang efektif karena mampu menyajikan materi secara sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Namun demikian, penelitian ini memiliki keunggulan dibandingkan penelitian sebelumnya karena mengintegrasikan budaya Aceh Tenggara ke dalam materi pembelajaran. Integrasi budaya lokal tersebut memberikan nilai tambah karena selain meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi unsur intrinsik teks fabel, juga memperkenalkan nilai-nilai budaya daerah sebagai bagian dari pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara telah memenuhi aspek kelayakan isi dengan kategori Sangat Valid. Penilaian yang tinggi pada indikator kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), tingkat perkembangan kognitif peserta didik, serta kejelasan penyajian topik pembelajaran menunjukkan bahwa media telah dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan kurikulum. Revisi yang dilakukan hanya berupa penyempurnaan penyajian materi sehingga tidak memengaruhi kualitas

maupun substansi media. Dengan demikian, media e-komik dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik teks fabel di kelas V Sekolah Dasar.

4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan aspek kebahasaan pada media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh dua orang ahli bahasa menggunakan instrumen validasi yang mencakup aspek penggunaan bahasa, ketepatan ejaan, kejelasan kalimat, keterbacaan, serta kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar. Aspek kebahasaan merupakan salah satu komponen penting dalam pengembangan media pembelajaran karena bahasa berfungsi sebagai sarana utama dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Penggunaan bahasa yang baik dan sesuai akan mempermudah peserta didik memahami materi yang disajikan.

Berdasarkan hasil validasi, media e-komik memperoleh persentase sebesar 82,9% dengan kategori “Sangat Valid”. Persentase tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Meskipun memperoleh kategori sangat valid, validator tetap memberikan beberapa masukan sebagai bentuk penyempurnaan terhadap aspek kebahasaan sehingga media menjadi lebih komunikatif dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Salah satu indikator yang memperoleh penilaian sangat baik adalah penggunaan ejaan sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Validator menilai bahwa secara umum penulisan kata, penggunaan tanda baca, serta struktur kalimat dalam e-komik telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan telah memenuhi prinsip kebahasaan yang baik sehingga isi cerita dapat dipahami dengan jelas oleh peserta didik.

Namun demikian, validator masih menemukan beberapa bagian yang memerlukan penyempurnaan. Masukan yang diberikan berkaitan dengan

penulisan nama tokoh hewan yang masih menggunakan huruf kapital, serta penambahan beberapa kata agar makna kalimat menjadi lebih jelas. Masukan tersebut menunjukkan bahwa kekurangan yang ditemukan hanya bersifat teknis dan tidak memengaruhi substansi materi maupun isi cerita yang terdapat dalam e-komik. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi dengan memperbaiki penulisan nama tokoh sesuai kaidah PUEBI, menyempurnakan penggunaan tanda baca, serta menyesuaikan beberapa kata agar kalimat menjadi lebih efektif dan mudah dipahami. Revisi tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas kebahasaan sehingga media lebih nyaman dibaca oleh peserta didik. Indikator berikutnya yang memperoleh penilaian sangat baik adalah penggunaan kalimat sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Validator menilai bahwa kalimat-kalimat yang digunakan dalam e-komik telah disusun dengan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Penggunaan istilah yang sederhana serta panjang kalimat yang tidak berlebihan memudahkan peserta didik memahami isi cerita tanpa mengalami kesulitan dalam membaca.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Tarigan yang menyatakan bahwa bahasa dalam bahan ajar harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik agar pesan yang disampaikan dapat dipahami secara optimal. Bahasa yang terlalu kompleks akan menyulitkan peserta didik dalam memahami isi bacaan, sedangkan bahasa yang sederhana dan komunikatif akan membantu peserta didik memperoleh informasi dengan lebih mudah. Validator juga memberikan saran agar beberapa kalimat disempurnakan sehingga alur cerita menjadi lebih efektif dan runtut. Saran tersebut tidak berkaitan dengan isi materi, tetapi lebih menekankan pada penyempurnaan redaksi agar komunikasi antara media dan peserta didik menjadi lebih baik. Peneliti kemudian melakukan revisi dengan menyusun kembali beberapa kalimat sehingga lebih efektif tanpa mengubah makna maupun isi cerita.

Apabila dikaitkan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, penggunaan bahasa dalam e-komik telah memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Peserta didik usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami

kalimat yang singkat, jelas, dan didukung oleh ilustrasi. Oleh karena itu, perpaduan antara bahasa yang sederhana dan gambar yang menarik menjadikan media e-komik lebih mudah dipahami dibandingkan penyajian materi dalam bentuk teks yang panjang. Hasil validasi ahli bahasa juga menunjukkan bahwa media telah memenuhi prinsip keterbacaan (*readability*). Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda, pilihan kata sesuai dengan usia peserta didik, serta penyampaian materi berlangsung secara runtut mulai dari awal hingga akhir cerita. Kondisi tersebut mendukung tercapainya tujuan pembelajaran karena peserta didik dapat memahami isi cerita sekaligus menemukan unsur-unsur intrinsik teks fabel dengan lebih mudah.

Meskipun memperoleh persentase yang sedikit lebih rendah dibandingkan validasi ahli media dan ahli materi, hasil validasi ahli bahasa tetap berada pada kategori Sangat Valid. Hal ini menunjukkan bahwa aspek kebahasaan bukan merupakan kelemahan utama media, melainkan hanya memerlukan beberapa penyempurnaan teknis sesuai dengan kaidah PUEBI. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran validator, media menjadi lebih baik dari segi penggunaan ejaan, tanda baca, huruf kapital, serta efektivitas kalimat. Secara keseluruhan, hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara telah memenuhi aspek kelayakan kebahasaan dengan kategori Sangat Valid. Penilaian yang tinggi pada indikator penggunaan ejaan sesuai PUEBI dan penggunaan kalimat sesuai tingkat perkembangan kognitif peserta didik menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan telah mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Revisi yang dilakukan hanya berupa penyempurnaan teknis, yaitu penggunaan huruf kapital pada nama tokoh hewan, perbaikan tanda baca, penambahan beberapa kata, dan penyempurnaan beberapa kalimat agar lebih komunikatif. Dengan demikian, media e-komik dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik teks fabel di kelas V Sekolah Dasar.

5. Hasil Kelayakan Media Wawancara Guru

Selain melakukan validasi oleh para ahli, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas V SDN 1 Pagar Air, untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara dari sudut pandang pengguna (guru). Wawancara dilakukan setelah media selesai dikembangkan dan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tujuan wawancara adalah untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah serta memperoleh masukan sebagai bahan penyempurnaan produk. Berdasarkan hasil wawancara, guru memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap media e-komik yang dikembangkan. Secara umum, guru menyatakan bahwa media e-komik telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi unsur intrinsik teks fabel di kelas V Sekolah Dasar. Tanggapan tersebut memperkuat hasil validasi para ahli yang menunjukkan bahwa media memperoleh kategori Sangat Valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa media tidak hanya memenuhi aspek teoritis berdasarkan penilaian validator, tetapi juga dinilai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan.

Pada pertanyaan pertama mengenai kelayakan media e-komik sebagai media pembelajaran, guru menyatakan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, ilustrasi yang sesuai dengan isi cerita, serta penyajian materi yang sistematis. Menurut guru, kombinasi antara gambar, warna, dan cerita membuat media lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks. Selain itu, media juga dinilai mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik sehingga dapat mendukung proses pembelajaran di kelas.

Pada pertanyaan kedua mengenai kemampuan media dalam membantu peserta didik memahami materi unsur intrinsik teks fabel, guru berpendapat bahwa media e-komik dapat mempermudah peserta didik memahami materi karena konsep unsur intrinsik disajikan melalui cerita yang dilengkapi ilustrasi. Menurut guru, peserta didik tidak hanya membaca penjelasan materi, tetapi juga dapat mengamati secara langsung tokoh, latar, alur, dan amanat yang terdapat

dalam cerita. Hal tersebut menjadikan materi lebih mudah dipahami dibandingkan apabila hanya disampaikan melalui penjelasan secara lisan.

Selain itu, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa media e-komik mampu membantu peserta didik dalam mengidentifikasi unsur intrinsik teks fabel secara lebih mudah. Cerita yang disajikan memberikan contoh nyata mengenai tema, tokoh, penokohan, latar, alur, sudut pandang, dan amanat sehingga peserta didik dapat memahami materi melalui proses membaca dan mengamati ilustrasi secara bersamaan.

Pada pertanyaan ketiga mengenai pengaruh media terhadap minat dan motivasi belajar peserta didik, guru menyatakan bahwa media e-komik memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Guru menjelaskan bahwa peserta didik sekolah dasar pada umumnya lebih menyukai media yang memiliki gambar, warna, dan cerita dibandingkan hanya membaca buku teks. Oleh karena itu, penggunaan e-komik mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Pendapat tersebut didukung oleh teori motivasi belajar yang dikemukakan yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik sehingga mereka terdorong untuk belajar dengan lebih aktif. Dalam penelitian ini, e-komik mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan karena peserta didik belajar melalui cerita bergambar yang sesuai dengan minat mereka.

Selain meningkatkan motivasi belajar, media e-komik juga dinilai mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa media seperti ini dapat mendorong peserta didik untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta menjawab pertanyaan mengenai isi cerita. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif.

Pada pertanyaan keempat mengenai kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik kelas V, guru menyatakan bahwa media e-komik telah

sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Bahasa yang digunakan sederhana, ilustrasi menarik, dan isi cerita mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, guru juga menilai bahwa penggunaan budaya Aceh Tenggara sebagai latar cerita menjadi salah satu keunggulan media karena peserta didik dapat mengenal budaya daerahnya sendiri melalui pembelajaran Bahasa Indonesia.

Integrasi budaya Aceh Tenggara juga menjadi salah satu temuan penting dalam penelitian ini. Guru menilai bahwa penggunaan cerita yang berasal dari budaya daerah dapat menumbuhkan rasa bangga serta kepedulian peserta didik terhadap budaya lokal. Hal ini menunjukkan bahwa media e-komik tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya melalui dunia pendidikan.

Pada pertanyaan kelima mengenai saran dan masukan terhadap media yang dikembangkan, guru menyampaikan bahwa secara keseluruhan media telah layak digunakan dalam pembelajaran. Guru hanya memberikan saran agar pada media e-komik dapat disebar luaskan kepada sekolah-sekolah lainnya agar dapat memberikan kemudahan dalam menagarkan materi unsur intrinsik teks fabel. Selain itu, guru juga berharap media serupa dapat dikembangkan pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia lainnya sehingga penggunaannya menjadi lebih luas. Masukan tersebut menunjukkan bahwa guru tidak memberikan kritik terhadap substansi media, melainkan memberikan rekomendasi untuk pengembangan produk pada penelitian berikutnya. Hal ini menguatkan hasil validasi para ahli yang menunjukkan bahwa media hanya memerlukan penyempurnaan pada beberapa aspek teknis dan tidak memerlukan revisi yang bersifat mendasar.

Berdasarkan keseluruhan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara memperoleh respons yang sangat positif dari guru kelas V SDN 1 Pagar Air. Guru menilai bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan, mampu membantu peserta didik memahami materi unsur intrinsik teks fabel, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, integrasi budaya Aceh Tenggara menjadi nilai tambah yang membedakan media ini dari

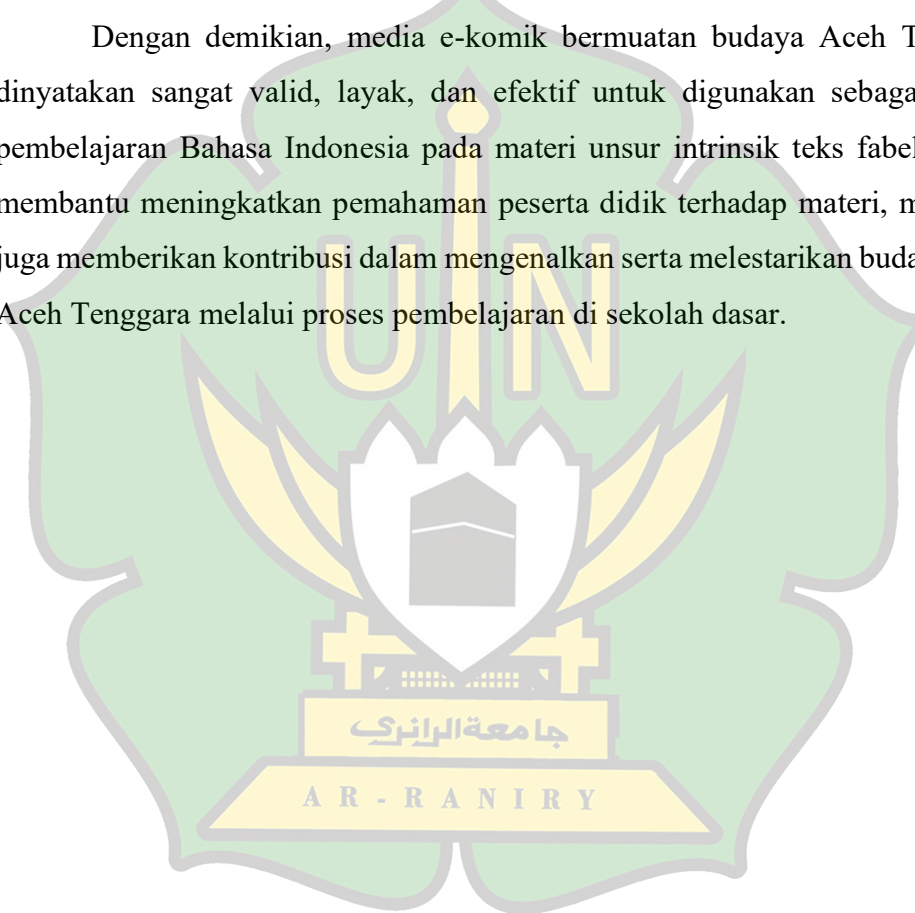
media pembelajaran lainnya karena mampu menghubungkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pelestarian budaya lokal. Temuan hasil wawancara ini memperkuat hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, sehingga dapat disimpulkan bahwa media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik teks fabel di kelas V SDN 1 Pagar Air.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik teks fabel untuk peserta didik kelas V SDN 1 Pagar Air. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang masing-masing memperoleh persentase 95,5%, 98,3%, dan 82,9% dengan kategori Sangat Valid, serta diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas V yang memberikan tanggapan positif terhadap media yang dikembangkan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media memiliki keunggulan pada aspek visual, penyajian materi, dan kebahasaan. Dari aspek media, e-komik dinilai memiliki ilustrasi yang sesuai, tampilan yang menarik, serta background yang konsisten sehingga mampu mendukung pemahaman peserta didik. Dari aspek materi, isi e-komik telah sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran, serta karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Sementara itu, dari aspek kebahasaan, penggunaan bahasa dinilai komunikatif, sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, serta telah memenuhi kaidah Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) setelah dilakukan penyempurnaan.

Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa media e-komik mampu membantu peserta didik memahami unsur intrinsik teks fabel dengan lebih mudah, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta memperkenalkan budaya Aceh Tenggara melalui pembelajaran yang lebih kontekstual. Guru menilai bahwa media telah sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, temuan penting dalam penelitian ini adalah bahwa media tidak mengalami revisi yang bersifat

substansial. Seluruh validator hanya memberikan saran penyempurnaan pada aspek teknis, seperti penyesuaian ukuran panel, penggunaan huruf kapital pada nama tokoh, penyempurnaan tanda baca, dan perbaikan beberapa kalimat agar lebih efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media telah dirancang secara sistematis berdasarkan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran, sehingga kualitas produk telah memenuhi standar kelayakan sejak tahap awal pengembangan.

Dengan demikian, media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara dinyatakan sangat valid, layak, dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik teks fabel. Selain membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, media ini juga memberikan kontribusi dalam mengenalkan serta melestarikan budaya lokal Aceh Tenggara melalui proses pembelajaran di sekolah dasar.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai "Pengembangan E-Komik Bermuatan Budaya Aceh Tenggara sebagai Media Pembelajaran Unsur Intrinsik Teks Fabel di SDN 1 Pagar Air", maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses Pengembangan Media E-Komik

Proses pengembangan media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN 1 Pagar Air untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi penggunaan buku teks, sehingga peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan media yang mengintegrasikan budaya Aceh Tenggara masih sangat terbatas. Pada tahap *Design*, peneliti merancang konsep e-komik, menyusun alur cerita fabel bermuatan budaya Aceh Tenggara, menentukan tokoh, ilustrasi, warna, tata letak, serta menyusun materi unsur intrinsik teks fabel sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Selanjutnya pada tahap *Development*, media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan dipublikasikan dalam bentuk flipbook digital melalui aplikasi Heyzine sehingga dapat diakses menggunakan komputer maupun telepon pintar.

Pada tahap pengembangan, media selanjutnya divalidasi oleh enam validator, yang terdiri atas dua ahli media, dua ahli materi, dan dua ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 95,5% dari ahli media, 98,3% dari ahli materi, dan 82,9% dari ahli bahasa, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 92,23% yang termasuk dalam kategori Sangat Valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan kebahasaan, serta hanya memerlukan revisi yang bersifat teknis,

seperti penyempurnaan ukuran panel, penggunaan huruf kapital pada nama tokoh, penyempurnaan tanda baca, dan perbaikan beberapa kalimat agar lebih komunikatif. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan para validator, media dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik teks fabel.

2. Hasil Kelayakan Media E-Komik

Hasil uji kelayakan melalui wawancara dengan guru kelas V SDN 1 Pagar Air, menunjukkan bahwa media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara memperoleh tanggapan yang sangat positif. Guru menilai bahwa media memiliki tampilan yang menarik, ilustrasi yang sesuai dengan isi cerita, bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, serta materi yang telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Selain itu, guru menyatakan bahwa penggunaan media e-komik mampu membantu peserta didik memahami materi unsur intrinsik teks fabel dengan lebih mudah karena penyajian materi dipadukan dengan ilustrasi dan alur cerita yang menarik. Media ini juga dinilai mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik serta memperkenalkan budaya Aceh Tenggara melalui pembelajaran yang kontekstual. Guru hanya memberikan saran pemakaian media e-komik kesekolah-sekolah lainnya agar media menjadi lebih luas sehingga dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi para ahli dan tanggapan guru sebagai pengguna, dapat disimpulkan bahwa media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara sangat valid, layak, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik teks fabel di kelas V SDN 1 Pagar Air.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Media e-komik yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan dipublikasikan melalui Heyzine telah memperoleh kategori Sangat Valid berdasarkan hasil penilaian para validator. Oleh karena itu, guru disarankan memanfaatkan media e-komik ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi unsur intrinsik teks fabel, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan serta dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis digital dengan memfasilitasi pelatihan atau kegiatan pengembangan kompetensi guru secara berkelanjutan. Dengan demikian, guru dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan pendidikan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara pada materi unsur intrinsik teks fabel. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media e-komik dalam bentuk dua bahasa, yaitu bahasa Aceh Tenggara dan bahasa Indonesia. Selain itu, media e-komik juga dapat dikembangkan pada materi pembelajaran lain atau mengangkat cerita rakyat dari daerah yang berbeda sehingga dapat memperkaya pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Shabir, dkk. (2023). *Education Requirements, Enabling Technologies, and Future Directions*. London: Academic Press.
- Arikunto, Suharsimi. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azwar, Saifuddin. (2015). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science+Business Media.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. (2019). "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model." *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. Di akses dari <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Creswell, John W., & Creswell, J. David. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Darmawan, Daddy, & Kustandi, Cecep. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Darmawan, Deni. (2022). *Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Emzir, & Rohman, Saifur. (2016). *Teori dan Pengajaran Sastra*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. ISBN 978-979-769-796-9.
- Erinawati, dkk. (2021). *Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru*. Jawa Tengah: Seruni FTI UNSA.
- Fauzia Putri M. H. (2025). *Pengembangan Buku Cerita Fabel pada Siswa Sekolah Dasar*. Lombok Tengah: Educational Pendidikan dan Pengajaran.
- Fauzurrozi, dkk. (2020). *Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) dalam Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 15(2), 25–35.
- Fitriani, Rina. (2025). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis ADDIE untuk Pemahaman Unsur Intrinsik Teks Fabel dengan Integrasi Budaya Lokal*. Jakarta: Peneliti Net.
- Habil, Ibnu, dkk. (2026). *Unsur Intrinsik dan Nilai Moral dalam 5 Dongeng Anak Dunia*. Banda Aceh: Pena Jurnal Pendidikan dan Sastra.

- Hasbullah, S.S. (2018). *Cerita Rakyat Alas*. Banda Aceh: Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh.
- Happy Susanto. (2022). *Komik Digital Reyog sebagai Upaya Membangun Karakter Religius Anak*. Ponorogo: Muadbid.
- Hidayah, Nurul. (2023). *Penggunaan Media Komik Digital Meningkatkan Pemahaman Keterampilan Membaca Teks Fabel di Kelas V SDN Alur Nangka Kabupaten Aceh Tenggara*. Medan: Smart Mulia.
- Indrayani, Novi., Hariyono., & Hadini, Sophya. (2024). *Buku Ajar Literasi Digital*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Khasanah, (2021). *Pengembangan Komik Digital Interaktif untuk Pembelajaran Tematik*. Lampung: Jurnal Media Digital Pendidikan.
- Kurniawan, Andri., Hidayati, Wiwik., dkk. (2025). *Strategi dan Inovasi dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. Padang: Get Press Indonesia.
- Marliana., & Subrata, Heru. (2023). *Keefektifan Media Komik Digital dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar*. Sumatra Selatan: Afeksi.
- Mawarda, (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Cerita Rakyat Lahilote Berbasis Budaya Lokal di Sekolah Dasar*. Gorontalo: Sinergi.
- Rifai, Muh Hussain., dkk. (2025). *Media Pembelajaran Digital: Desain, Produksi, dan Implementasi*. Padang: Get Press Indonesia.
- Nafala, Nur. (2022). *Peran Komik Digital dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Literasi Anak Indonesia*, 1(1), 35.
- Nisa, Esti Luin., dkk. (2025). *Dampak Media Digital terhadap Perkembangan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Merdeka.
- Nugroho, Muhammad Toto., dkk. (2024). *Strategi Pembelajaran Interaktif di Era Digital*. Jawa Tengah: Get Press Indonesia.
- Pahlevi, Gusti Reza., dkk. (2021). *Struktur, Unsur, dan Ejaan Bahasa Indonesia dalam Teks Fabel*. Padang: Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
- Paivio, Allan., & Sadoski, Mark. (2004). *A Dual Coding Theoretical Model of Reading*. Newark, DE: International Reading Association.

- Pemerintah Kabupaten Aceh Tenggara. (2023). *Pokok-Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah Kabupaten Aceh Tenggara*. Kutacane: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Aceh Tenggara.
- Putu Ayu. (2021). *Pengembangan Media E-Komik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Menggunakan Model ADDIE*. Bali: Penelitian Pendidikan.
- Putu Gde. (2019). *Pengembangan E-Komik dengan Model ADDIE untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Fabel*. Jampel: Wicaksana Agung.
- Rahmadani, Siti. (2024). "Pengembangan E-Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Fabel Siswa SD." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 55–67.
- Rayanto, Yudi Hari., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktik*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Riyana, Cepi. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Digital*. Bandung: Wacana Prima.
- Rusman. (2021). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadoski, Mark., & Paivio, Allan. (2004). *A Dual Coding Theoretical Model of Reading*. Newark, DE: International Reading Association.
- Salma. (2021). *Cerita Fabel dan Unsur Intrinsik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sanaky, Hujair A.H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital*. Yogyakarta: K-MediaR - R A N I R Y
- Santosa, (2020). *Pengembangan Media E-Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: Jurnal Pendidikan.
- Sari, Etika Purnama., dkk. (2023). *Kemampuan Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Hamparan Perak Menggunakan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS)*. Medan: Basicedu.
- Sekedang, A. Syahputra., dkk. (2022). *Sejarah dan Tradisi Budaya Masyarakat Alas di Kabupaten Aceh Tenggara*. Medan: Jurnal Pendidikan Tambusai.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D, dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- . (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- . (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- . (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan. (2023). *Pendidikan dan Pembelajaran SD/MI*. Lombok: STIT Palapa Grapindo.
- Syahputra, Andika., dkk. (2022). *Sejarah dan Tradisi Budaya Masyarakat Alas di Kabupaten Aceh Tenggara*. Aceh Tenggara: Jurnal Pendidikan Tambusai.
- The King, E. (2022). *Bestie Book Bahasa Indonesia*. Alih bahasa oleh Eka. Jakarta Selatan: Cmedia.
- Verawati, Evi. (2024). *Bahasa Indonesia Bergerak Bersama untuk SD Kelas V*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- . (2021). *Bahasa Indonesia Bergerak Bersama*. Jakarta Selatan: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Daftar Riwayat Hidup

Nama	:Rani Mulia
Nim	:220209132
Fakultas	:Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan	:Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tempat Tanggal Lahir	:Kuning I, 23 Maret 2003
Email	: 220209132@student.ar-raniry.ac.id mulirani32@gmail.com
No.Hp	:08222921870
RIWAYAT PENDIDIKAN	
SD	:SDN Salim Pinim
SMP	:SMP Swasta Darul Huffazh
SMA	:M A Swasta Raudhatul Islam
Perguruan Tinggi	:UIN Ar-raniry Banda Aceh
DATA ORANG TUA	
Nama Ayah	:Khairul Sahri
Nama Ibu	:Mujelipah
Pekerjaan Ayah	:Petani
Pekerjaan Ibu	:IRT
Alamat Orang Tua	:Jln. Ngkran - Kuta Cane desa, Rambah Sayang, Kec. Tanoh Alas, Kabupaten Aceh Tenggara, Aceh

Lampiran 2 : SK Skripsi



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor : 226 Tahun 2026

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

Menimbang :

- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Meningat :

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Menunjuk Saudara :

Silvia Sandi Wisuda Lubis, S. Pd., M. Pd

Untuk Membimbing

Nama : Rani Mulia

Nim : 220209073

Program Stud : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan E-Komik bermuatan Budaya Aceh Tenggara Sebagai Media Pembelajaran Unsur intristik Teks Fabel

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;

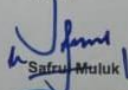
KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada Tanggal : 24 Februari 2026
 Dekan

Tembusan

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Arsip.


Saiful Muluk

Lampiran 3 : Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-4911/Un.08/FTK.1/TL.00/7/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala SDN 1 Pagar Air Kabupaten Aceh Besar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220209132

Nama : RANI MULIA

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Ngkran, Metueah, Rambah sayang

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGEMBANGAN E-KOMIK BERMUTATAN BUDAYA ACEH TENGGARA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNSUR INTRINSIK TEKS FABEL**

Banda Aceh, 10 Juli 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 21 Agustus 2026

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 4 : Surat Selesai Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 1 PAGAR AIR

Jl. Banda Aceh Medan Km.6 Desa Meunach Krueang Kab. Aceh Besar 23371 E-mail: sd1pagarair@acehbesar.go.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
 422 / 205 / 2026

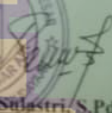
Berdasarkan surat izin penelitian dari Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Nomor: B-4911/Un.08/FTK.1/TL.00/7/2026 tanggal 10 Juli 2026 tentang izin untuk melakukan penelitian dan mengumpulkan data pada SD Negeri 1 Pagar Air Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar.

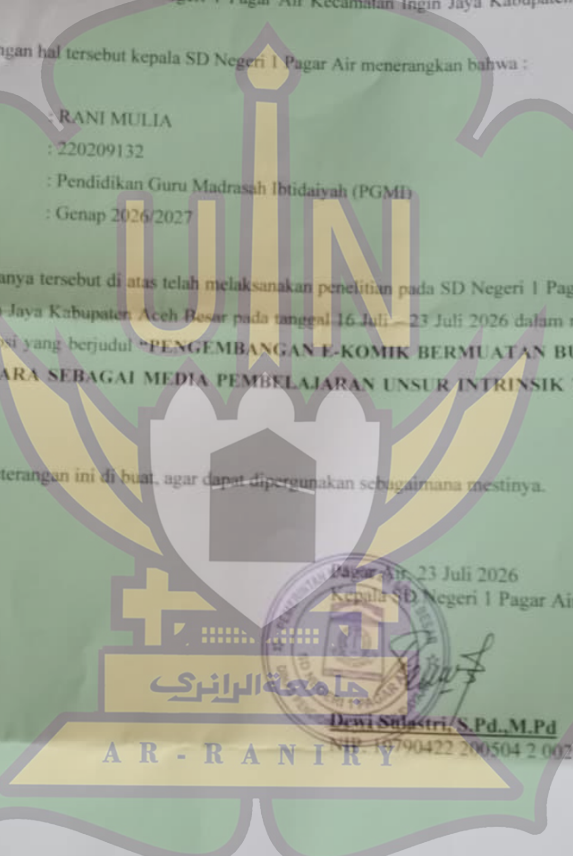
Sehubungan dengan hal tersebut kepala SD Negeri 1 Pagar Air menerangkan bahwa :

Nama	: RANI MULIA
NPM	: 220209132
Jurusan Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester	: Genap 2026/2027

Benar yang namanya tersebut di atas telah melaksanakan penelitian pada SD Negeri 1 Pagar Air Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar pada tanggal 16 Juli – 23 Juli 2026 dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"PENGEMBANGAN E-KOMIK BERMUATAN BUDAY ACEH TENGGARA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNSUR INTRINSIK TEKS FABEL"**.

Demikian surat keterangan ini di buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pagar Air, 23 Juli 2026
 Kepala SD Negeri 1 Pagar Air

 Dwi Sulastri, S.Pd., M.Pd
 NIP. 19790422 200504 2 002


UIN
AR - RANIRY

Lampiran 5 : Surat Ketengan Lulus Plagiasi


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon : (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 Email : ftk.prodigpmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
Ketua Prodi PGMI
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Rani Mulia
NIM	: 220209132
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan E-komik Bermuatan Budaya Aceh Tenggara Sebagai Media Pembelajaran Unsur Intrinsik Teks Fabel
Pembimbing	: Silvia Sandi Wisuda Lubis S. Pd., M. Pd

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada Kamis, 30 Juli 2026 dengan nomor Paper ID 3005509495 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi, 24% ($\leq 35\%$).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

AR - RANIRY

Banda Aceh, Kamis, 30 Juli 2026
 Admin TURNITIN
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

 Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
 NIP. 19930824 202012 1 016

Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Media

**ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PADA MEDIA
PEMBELAJARAN E-KOMIK**

Tanggal Validasi : 11/7/2025
 Validator : Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
 Profesi : Dosen

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 1 = Tidak baik
 2 = Cukup baik
 3 = Baik
 4 = Sangat baik
- Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom 1, 2, 3, atau 4 sesuai dengan pendapat penilai
- Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan					
1	Desain cover e-komik menarik				✓
2	Ilustrasi disajikan secara jelas			✓	
3	Ilustrasi menarik			✓	
4	Ilustrasi disajikan secara terpandu			✓	
5	Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi				✓

6	Karakter konsisten				✓
7	Background konsisten				✓
8	Proporsi warna sesuai			✓	
9	Tata letak teks dan gambar seimbang				✓
10	Pemilihan jenis huruf sesuai				✓
11	Pemilihan ukuran huruf sesuai				✓
12	Pemilihan gambar yang digunakan sudah sesuai untuk mendukung materi			✓	
13	Kalimat yang digunakan sederhana				✓
Aspek Bahan Media					
14	Media e-komik mudah dan aman saat dioperasikan				✓
15	Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana				✓
Aspek Pembelajaran					
16	E-komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa			✓	
17	Media e-komik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran				✓

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran E-Komik ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini :

Layar depan ..



ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PADA MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK

Tanggal Evaluasi : 7 - Juli - 2026
 Evaluators : Mulia, S. Ag., M. Pd.
 Profesi : Dosen

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 1 = kurang setuju
 2 = setuju,
 3 = sangat setuju
- Mohon berikan tanda cek (✓) pada kolom 1, 2, atau 3 sesuai dengan pendapat penilai
- Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

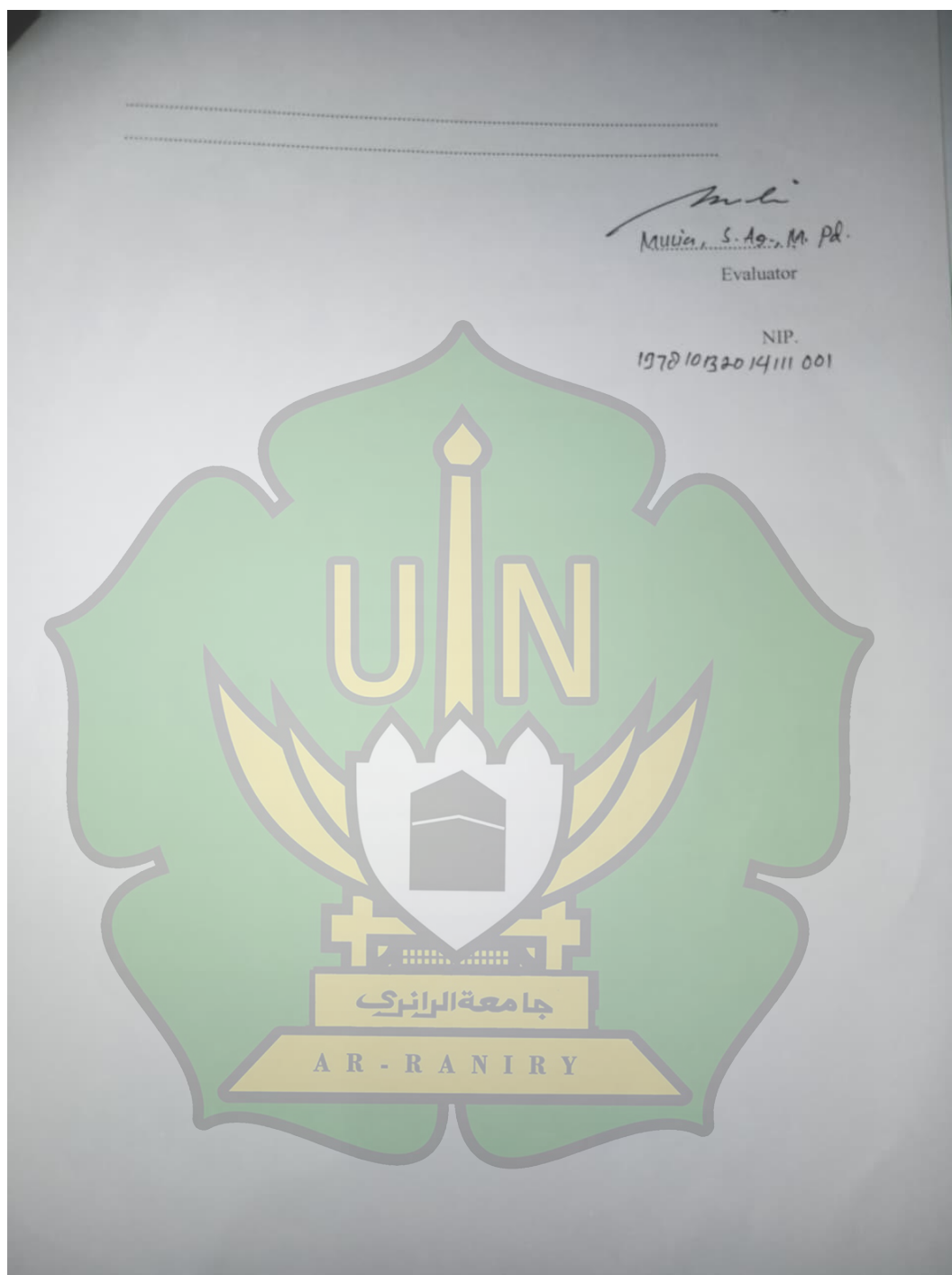
No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Desain cover e-komik menarik					✓
2	Ilustrasi disajikan secara jelas					✓
3	Ilustrasi menarik					✓
4	Ilustrasi disajikan secara terpandu					✓

A R - R A N I R Y

5	Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi						✓
6	Karakter konsisten						✓
7	Background konsisten						✓
8	Proporsi warna sesuai						✓
9	Tata letak teks dan gambar seimbang						✓
10	Pemilihan jenis huruf sesuai						✓
11	Pemilihan ukuran huruf sesuai						✓
12	Pemilihan gambar yang digunakan sudah sesuai untuk mendukung materi						✓
13	Kalimat yang digunakan sederhana						✓
Aspek Bahan Media							
14	Media e-komik mudah dan aman saat dioperasikan						✓
15	Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana						✓
Aspek Pembelajaran							
16	E-komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa						✓
17	Media e-komik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran						✓

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran E-Komik ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini :

sudah lengkap.
Sehingga font dan ukuran supaya
di baca.



Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Materi

**ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MATERI PADA MEDIA
PEMBELAJARAN E-KOMIK**

Tanggal Validasi : 16-7-2026
 Validator : Halimah, S.Pd., M.Pd
 Profesi : Guru

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi dan pembelajaran
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
- 1 = tidak setuju 2 = kurang setuju 3 = setuju 4 = sangat setuju
- Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom 1,2, 3, atau 4 sesuai dengan pendapat penilai
- Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
		1	2	3	4
	Aspek Pembelajaran				
1	Materi sesuai dengan Kompetensi Inti				✓
2	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar				✓
3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
4	Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa			✓	

5	Komik sesuai dengan karakteristik siswa				✓
6	Komik mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran				✓
7	Topik pembelajaran disajikan dengan jelas				✓
8	Media e-komik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran				✓
Aspek Materi					
9	Muatan materi dalam e-komik jelas				✓

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran E-Komik ini, saya mohon kepada

Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini :

E-komik sudah sesuai dengan materi dan kompetensi inti, mudah-mudahan bisa digunakan sebagai media ajar dengan tepat.

Validator

Halimah, S.Pd., M.Pd

NIP. 19841008 2014072003

جامعة الرانري

A R - R A N I R Y

**ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MATERI PADA MEDIA
PEMBELAJARAN E-KOMIK**

Tanggal Validasi : 16 Juli 2026

Validator : Marhuni, s.pd

Profesi : Guru kelas 5

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi dan pembelajaran
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
- 1 = tidak setuju 2 = kurang setuju 3 = setuju 4 = sangat setuju
- Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom 1, 2, 3, atau 4 sesuai dengan pendapat penilai
- Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
		1	2	3	4
	Aspek Pembelajaran				
1	Materi sesuai dengan Kompetensi Inti				✓
2	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar				✓
3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
4	Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓

5	Komik sesuai dengan karakteristik siswa				✓
6	Komik mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran				✓
7	Topik pembelajaran disajikan dengan jelas				✓
8	Media e-komik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran				✓
Aspek Materi					
9	Muatan materi dalam e-komik jelas				✓

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran E-Komik ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini :

Alhamdulillah, komiknya sudah sangat bagus sesuai dengan karakteristik siswa kelas 5.

Validator

Marhuni, spd
 NIP. 1986102020090419007

جامعة الرانري

AR - RANIRY

Lampiran 8 : Lembar Validasi Ahli Bahasa

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN BAHASA PADA MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK

Tanggal Validasi : 14 - Juli - 2026
 Validator : Dr. Khadijah M. Pd
 Profesi : Dosen

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli bahasa pembelajaran.
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek kelayakan kebahasaan media pembelajaran.
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 1 = Tidak setuju
 2 = Kurang Setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat Setuju
- Mohon berikan tanda cek (✓) pada kolom 1, 2, 3, atau 4 sesuai dengan pendapat penilai.
- Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
		1	2	3	4
	Kelayakan Bahasa				
1	Penggunaan kalimat sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa			✓	
2	Pilihan kata (diksi) yang digunakan tepat dan tidak bermakna ganda			✓	
3	Struktur kalimat yang digunakan logis dan mudah dipahami			✓	
4	Ketepatan penggunaan istilah-istilah dalam			✓	

	pembelajaran				✓	
5	Bahasa yang digunakan komunikatif dan interaktif bagi siswa				✓	
	Keterbacaan dan Kejelasan					
6	Kalimat narasi dan dialog dalam e-komik mudah dibaca				✓	
7	Informasi dan pesan yang disampaikan jelas dan tidak menimbulkan salah tafsir				✓	
8	Kejelasan teks pada gelembung kata (balon teks) dan ilustrasi				✓	
	Kaidah Kebahasaan					
9	Penggunaan ejaan (EYD/PUEBI) yang tepat dan benar				✓	
10	Ketepatan penggunaan tanda baca (titik, koma, tanda tanya, tanda seru, dll.)				✓	
11	Konsistensi dalam penggunaan istilah dan penulisan kata				✓	

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran E-Komik ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini :

.....

.....

.....

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Validator

Dr. Khadijah, M.Pd

NIP. 197008301994122001

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN BAHASA PADA MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK

Tanggal Validasi : 6 - Juni - 2026
 Validator : Rafidah Hanum S. Pd.1., M. Pd
 Profesi : Dosen

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli bahasa pembelajaran.
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek kelayakan kebahasaan media pembelajaran.
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 1 = Tidak setuju
 2 = Kurang Setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat Setuju
- Mohon berikan tanda cek (✓) pada kolom 1, 2, 3, atau 4 sesuai dengan pendapat penilai.
- Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
		1	2	3	4
	Kelayakan Bahasa				
1	Penggunaan kalimat sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓
2	Pilihan kata (diksi) yang digunakan tepat dan tidak bermakna ganda				✓
3	Struktur kalimat yang digunakan logis dan mudah dipahami				✓
4	Ketepatan penggunaan istilah-istilah dalam pembelajaran			✓	

5	Bahasa yang digunakan komunikatif dan interaktif bagi siswa				✓
Keterbacaan dan Kejelasan					
6	Kalimat narasi dan dialog dalam e-komik mudah dibaca			✓	
7	Informasi dan pesan yang disampaikan jelas dan tidak menimbulkan salah tafsir				✓
8	Kejelasan teks pada gelembung kata (balon teks) dan ilustrasi			✓	
Kaidah Kebahasaan					
9	Penggunaan ejaan (EYD/PUEBI) yang tepat dan benar				✓
10	Ketepatan penggunaan tanda baca (titik, koma, tanda tanya, tanda seru, dll.)				✓
11	Konsistensi dalam penggunaan istilah dan penulisan kata			✓	

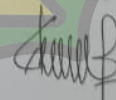
Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran E-Komik ini, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini :

Sudah layak digunakan!

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Validator



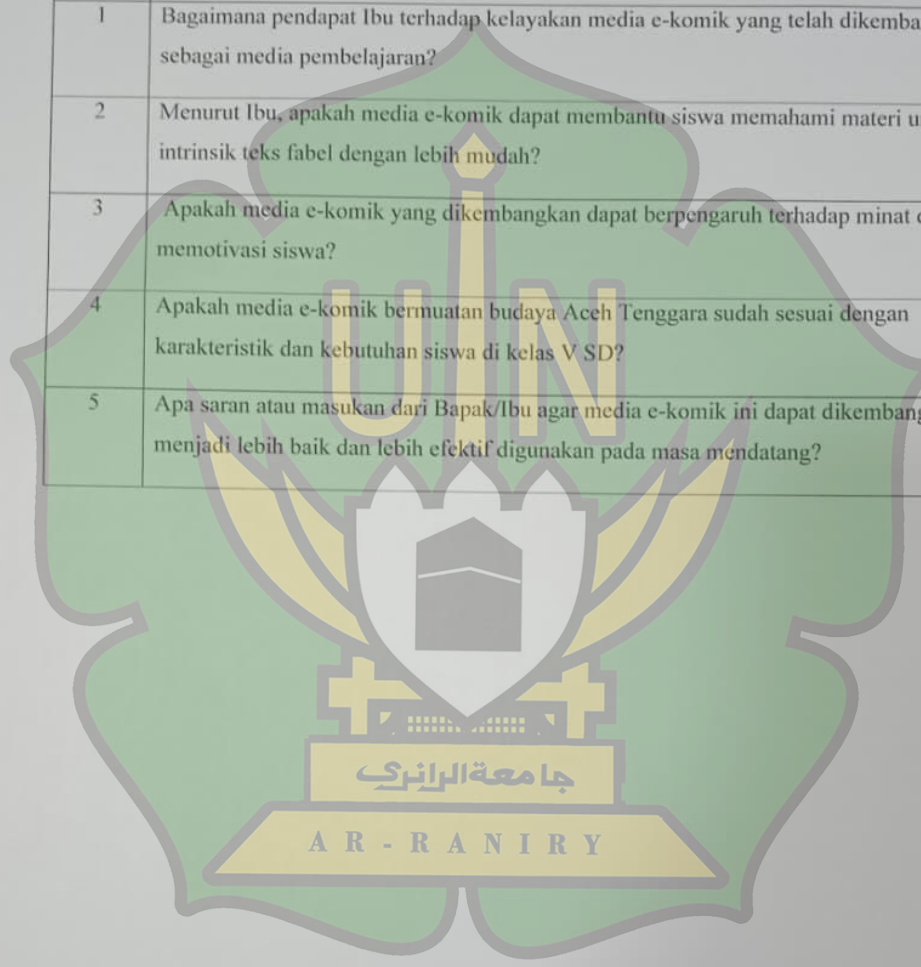
Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd

NIP. 198507032023212038

Lampiran 9 : Lembar Pertanyaan Wawancara Hasil Kelayakan E-Komik Terhadap Guru

Lembar Pertanyaan Hasil Kelayakan E-Komik Terhadap Guru KLS V SDN 1 Pagar Air

No	Pertanyaan
1	Bagaimana pendapat Ibu terhadap kelayakan media e-komik yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran?
2	Menurut Ibu, apakah media e-komik dapat membantu siswa memahami materi unsur intrinsik teks fabel dengan lebih mudah?
3	Apakah media e-komik yang dikembangkan dapat berpengaruh terhadap minat dan memotivasi siswa?
4	Apakah media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara sudah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di kelas V SD?
5	Apa saran atau masukan dari Bapak/Ibu agar media e-komik ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik dan lebih efektif digunakan pada masa mendatang?



Lampiran 10 : Dokumentasi Wawancara Terhadap Guru dan sumber Vidio



Keterangan :

Dokumentasi kegiatan wawancara dengan guru kelas V SDN 1 Pagar Air sebagai bagian dari proses evaluasi hasil pengembangan media e-komik bermuatan budaya Aceh Tenggara. Wawancara dilakukan untuk memperoleh tanggapan guru mengenai tampilan, isi, kemudahan penggunaan, dan kelayakan media sebagai media pembelajaran unsur intrinsik teks fabel. Sumber Video: Dokumentasi wawancara guru kelas V SDN 1 Pagar Air dapat diakses melalui: <https://youtu.be/arJujMzNWys?si=I8edfNYFvJ4DgoaU>

