

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *ROLE PLAYING* TERINTEGRASI NILAI-NILAI ISLAM UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA DAN MINAT BACA SISWA KELAS II SDIT AL-KAUTSAR JOMBANG**



**Oleh: Effiana Cahya Ningrum  
NIM: 22204081023**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
**TESIS**

Diajukan kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk memenuhi  
Salah satu syarat guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**YOGYAKARTA  
2024**

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Effiana Cahya Ningrum  
NIM : 22204081023  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Instansi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Konsentrasi : PGMI

Menyatakan bahwa naskah ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk pada sumbernya.

Yogyakarta, 4 Maret 2024

Saya yang menyatakan



Effiana Cahya Ningrum

NIM. 22204081023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

### SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Effiana Cahya Ningrum  
NIM : 22204081023  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Instansi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Konsentrasi : PGMI

Dengan ini saya menyatakan tidak akan menuntut atas foto dengan menggunakan jilbab dalam ijazah strata II (S2) saya kepada pihak:

Program studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Jika suatu hari terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana semestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 4 Maret 2024

Saya yang menyatakan



METERAI  
TEMPEL  
10000  
83D7BALX04344695

Effiana Cahya Ningrum  
NIM. 22204081023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

### SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Effiana Cahya Ningrum  
NIM : 22204081023  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Instansi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Konsentrasi : PGMI

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas plagiasi, jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 4 Maret 2024

Saya yang menyatakan



Effiana Cahya Ningrum

NIM. 22204081023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**Pengembangan Media Komik Digital Terintegrasi Nilai-nilai Islam Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Minat Baca Siswa Kelas II SDIT Al-Kautsar Jombang**

Yang ditulis oleh:

Nama : Effiana Cahya Ningrum

NIM : 22204081023

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 4 Maret 2024

Pembimbing

**Dr. Muqowim, S.Ag., M.Ag**  
NIP. 197303101998031002



### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-708/Un.02/DT/PP.00.9/03/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *ROLE PLAYING* TERINTEGRASI NILAI-NILAI ISLAM UNTUK MENINGKATKAN PENGUSAHAAN KOSAKATA DAN MINAT BACA SISWA KELAS II SDIT AL-KAUTSAR JOMBANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : EFFIANA CAHYA NINGRUM, S.Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 22204081023  
Telah diajukan pada : Rabu, 20 Maret 2024  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Kenna Sidang

Dr. Muqowim, S.Ag., M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 66276bac906c



Penguji I

Dr. Ananditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd  
SIGNED

Valid ID: 6622120e1445c



Penguji II

Dr. Dailani Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 66221f06ac980



Yogyakarta, 20 Maret 2024  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6627688926780

## ABSTRAK

**Effiana Cahya Ningrum**, NIM 22204081023. Pengembangan Media Komik Digital Terintegrasi Nilai-nilai Islam Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Minat Baca Siswa Kelas II SDIT Al-Kautsar Jombang. Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024. Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya media yang menarik pada saat kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia serta masih rendah tingkat penguasaan kosakata siswa. Hal ini membuat minat baca dan penguasaan kosakata perlu ditingkatkan, materi pelajaran juga belum dikaitkan dengan karakter. Dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media berupa komik digital terintegrasi nilai-nilai Islam untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa dan penguasaan kosakata yang terintegrasi dengan nilai-nilai Islam.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*). Jenis desain penelitian *true-experimental design*. Jenis penelitian menggunakan *mix method* gabungan dari penelitian kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian 25 siswa kelas II-A sebagai kelas kontrol dan kelas II-B sebagai kelas eksperimen sebanyak 25 siswa SDIT Al-Kautsar Jombang. Teknik pengumpulan data terdiri dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji t (*paired sample t test*).

Penelitian ini menghasilkan tiga kesimpulan, yakni: 1) pengembangan media komik digital pada tahap analisis peneliti menganalisa berbagai permasalahan di SDIT Al-Kautsar, kemudian peneliti merancang media dan materi yang akan dikembangkan lebih lanjut. Komik digital didesain dengan menggunakan Canva Pro lalu di validasi kepada ahli media, bahasa dan materi. 2) perolehan kelayakan produk validasi ahli materi rata-rata 95,4%, perolehan validasi Bahasa 87,5%, dan validasi media 94,6%. Sedangkan penilaian respon guru diperoleh 90%. Penilaian respon siswa terhadap media memperoleh skor 91%. Maka dapat disimpulkan bahwa media komik digital terintegrasi nilai-nilai Islam ini layak digunakan. 3) hasil uji N-Gain, uji t (*paired sample t test*) dan perbandingan dari pra observasi sampai implementasi media yang digunakan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media komik digital terintegrasi nilai-nilai Islam terhadap penguasaan kosakata dan minat baca siswa. Dibuktikan dengan adanya peningkatan penguasaan kosakata dan minat baca siswa.

**Kata Kunci:** Media, Komik Digital, Integrasi, Kosakata, Minat baca.

## **ABSTRACT**

*Effiana Cahya Ningrum, NIM 22204081023. The Development of Digital Comic Integrated Values Islamic Values To Improve Vocabulary Control and Interest in Class II Students' Reading al-Kautsar Jombang. Master in islamic elementary school teaching. Faculty of Tarbiyah Science and Teaching. Sunan Kalijaga State Islamic University, 2024. This study is motivated by the lack of attractive media when Indonesian language learning activities and is still low level of mastery of students' vocabulary. This makes reading interest and mastery of vocabulary necessary to be improved, lesson materials have not been associated with characters. From this problem, researchers developed media in the form of integrated digital comics of Islamic values to improve students' vocabulary and interest in readings. This study aims to increase students' reading interest and mastery of integrated vocabulary with Islamic values.*

*This study use Research and Development (R & D) research method using the ADIE (Analysis, design, development, implementation, evaluation) model. The type of true experimental design design. Types of research use mix method combined from quantitative and qualitative research. The subject 25 students of II-A as a control class and 25 students of class II-B as an experiment class at Islamic elementary school Al-Kautsar Jombang. Data collection techniques consist of observation, interviews, documentation, and questionnaire results. Data analysis techniques for validity, rallyability, normal test, homogeneity test, test t (paired sample t test).*

*This study produced three conclusions, namely: 1) the development of digital comic media at the research stage, this analysis stage analyzes various problems at Islamic elementary school Al-Kautsar, then the researcher designed the media and material to be developed further. Digital comics are designed using Canva Pro and then validation to media experts, language and material. 2) the acquisition of the validation product of the expert validation product is 95.4%, the acquisition of Language 87.5% validation, and media validation 94.6%. Meanwhile, the teacher's response assessment is obtained by 90%. The student's response to the media scores scored 91%. It can be concluded that the digital comic media integrated Islamic values are worth using. 3) the results of the N-Gain test, test t (paid sample t test pie) and comparison from the pre-oblivation until the implementation of the media used show that there is an influence of digital comic media integrated Islamic values on student vocabulary and interest in readings. Evidenced by increasing mastery of student vocabulary and interest in reading.*

**Keywords:** *Media, Digital Comics, Integration, Vocabulary, Interest in reading.*

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan dan tauladan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan umatnya. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan tesis dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Terintegrasi Nilai-nilai Islam untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Minat Baca Siswa Kelas II SDIT Al-Kautsar Jombang. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Peneliti menyadari dalam penelitian tesis ini mengalami kesulitan, dan hambatan. Namun berkat pertolongan Allah SWT, serta bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak tesis ini dapat terselesaikan. Dengan demikian peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat Bapak/Ibu/Saudara :

1. Prof. Dr. Phil. H. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dan beserta jajarannya.
3. Dr. Siti Fatonah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga dan selaku penasehat Akademika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.
5. Dr. Muqowim, S.Ag., M.Ag. selaku pembimbing tesis yang telah memberikan arahan, dan semangat sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
6. Vian Hanes Andreastya, M.Pd.I. selaku ahli instrument dari Universitas Hasyim Asy'ari Jombang dalam penelitian ini.
7. Dr. Eko Hardinanto, M.Pd selaku validator media dari Universitas Hasyim Asy'ari Jombang dalam pengembangan media komik digital.
8. Dr. Ahmad Faizi, S.Pd., M.Li. selaku validator materi dari Universitas Hasyim Asy'ari Jombang dalam pengembangan media komik digital.
9. Dr. Resdianto Permata Raharjo, M.Pd. selaku validator Bahasa dari Universitas Hasyim Asy'ari Jombang dalam pengembangan media komik digital.
10. Keluarga besar SDIT Al-Kautsar Jombang selaku tempat penelitian tesis.
11. Iswahyudi Wibowo dan Sri Utami selaku orangtua dan Johan Wahyu Utomo selaku kakak yang sangat berkontribusi dalam studi S2.
12. Teman-teman angkatan 2022 kelas A Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan kepada peneliti.

Dengan kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih atas doa, dukungan, dan semangat yang telah diberikan semoga menjadi amal ibadah untuk semua pihak, aamiin.

Yogyakarta, 3 Maret 2024  
Peneliti



Effiana Cahya Ningrum, S.Pd  
NIM. 22204081023



## MOTTO

وَأَنْفِقُوا فِي سَبِيلِ اللَّهِ وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ وَأَحْسِنُوا إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

*“Dan belanjakanlah (harta bendamu) di jalan Allah, dan janganlah kamu menjatuhkan dirimu sendiri ke dalam kebinasaan, dan berbuat baiklah, karena sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik”*

*(Q.S. Al-Baqarah: 195)<sup>1</sup>*

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

*“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat untuk orang lain”*

*(HR. ath-Thabrani)<sup>2</sup>*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> “Q.S Al-Baqarah: 195” (Kemenag, n.d.), <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/59?from=18&to=195>.

<sup>2</sup> *Al-Mu'jam Al-Ausath, Juz VII, Hal. 58 Dari Jabir Bin Abdullah r.a.. Dishahihkan Muhammad Nashiruddin Al-Albani Dalam Kitab: As-Silsilah Ash-Shahîhah, n.d.*

**PERSEMBAHAN**

**Tesis ini peneliti persembahkan kepada:**

**Almamater**

**Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga**

**Yogyakarta**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BERJILBAB</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>xi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	11
C. Pembatasan Masalah .....	12
D. Rumusan Masalah .....	12
E. Tujuan Pengembangan .....	13
F. Manfaat Pengembangan .....	13
G. Kajian Penelitian yang Relevan .....	15
H. Landasan Teori .....	19
I. Sistematika Pembahasan .....	45
<b>BAB II METODE PENELITIAN</b> .....	<b>46</b>
A. Model Pengembangan .....	46
B. Prosedur Pengembangan .....	47
C. Desain Uji Coba Produk.....	51

D. Desain Uji Coba .....	52
E. Subjek Uji Coba .....	52
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	53
G. Teknik Analisis Data .....	63
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>72</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal .....	72
B. Hasil Uji Coba Produk .....	90
C. Revisi Produk .....	108
D. Analisis Produk Akhir .....	109
E. Keterbatasan Penelitian .....	117
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>118</b>
A. Simpulan tentang Produk .....	118
B. Saran Pemanfaatan Produk .....	119
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	119



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kosakata untuk siswa kelas I.....	35
Tabel 2.2 Kosakata untuk siswa kelas II .....	35
Tabel 2.3 Daftar nama ahli dan guru kelas II .....	50
Tabel 2.4 Kisi-kisi wawancara analisis kebutuhan guru .....	56
Tabel 2.5 Kisi-kisi wawancara analisis kebutuhan siswa .....	57
Tabel 2.6 Kisi-kisi instrumen penilaian ahli media .....	58
Tabel 2.7 Kisi-kisi instrumen penilaian ahli materi .....	59
Tabel 2.8 Kisi-kisi instrumen penilaian ahli bahasa .....	60
Tabel 2.9 Kisi-kisi instrumen penilaian respon siswa .....	61
Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen penilaian respon guru.....	62
Tabel 3.2 Kisi-kisi pengukuran minat baca .....	62
Tabel 3.3 Kisi-kisi tes tertulis penguasaan kosakata .....	63
Tabel 3.4 Pedoman kriteria kelayakan .....	66
Tabel 3.5 Kriteria nilai G .....	71
Tabel 3.6 Materi Bahasa Indonesia .....	75
Tabel 3.7 Integrasi nilai-nilai Islam.....	75
Tabel 3.8 Pengembangan materi integrasi .....	77
Tabel 3.9 Gambar desain bagian awal.....	78
Tabel 3.10 Tahapan desain materi menghemat air .....	79
Tabel 3.11 Tahapan desain materi memilah sampah.....	80
Tabel 3.12 Tahapan desain materi kalimat ajakan dan imbauan.....	81
Tabel 3.13 Data hasil validasi ahli materi .....	84
Tabel 3.14 Data hasil validasi ahli bahasa.....	86
Tabel 3.15 Data hasil validasi ahli media.....	88
Tabel 3.16 Data hasil validasi respon guru .....	90
Tabel 3.17 Data angket respon siswa .....	92
Tabel 3.18 Data hasil respon siswa .....	93
Tabel 3.19 Hasil tes penguasaan kosakata .....	95
Tabel 3.20 Hasil uji normalitas .....	97
Tabel 3.21 Hasil uji normalitas dengan SPSS 20.....	97

Tabel 3.22 Hasil uji homogenitas .....	98
Tabel 3.23 Hasil uji homogenitas dengan SPSS 20 .....	98
Tabel 3.24 Hasil uji T ( <i>paired sample t test</i> ) penguasaan kosakata .....	99
Tabel 3.25 Rata-rata <i>posttest</i> penguasaan kosakata .....	100
Tabel 3.26 Hasil data angket minat baca siswa kelas II .....	101
Tabel 3.27 Validitas uji coba angket minat baca.....	103
Tabel 3.28 Uji reliabilitas angket minat baca .....	104
Tabel 3.29 Hasil uji normalitas dengan SPSS 20 .....	105
Tabel 3.30 Hasil uji homogenitas .....	106
Tabel 3.31 Hasil uji T ( <i>paired sample t test</i> ) minat baca .....	107
Tabel 3.32 Rata-rata <i>pre-angket</i> dan <i>post-angket</i> minat baca .....	108
Tabel 3.33 Perbandingan desain awal dan setelah revisi .....	109



## DAFTAR GAMBAR

2.1 Tahapan model ADDIE .....	46
2.2 Langkah-langkah uji coba produk .....	52
3.1 Langkah mencari elemen gambar .....	79
3.2 Langkah menambah teks dialog .....	79
3.3 Cara menyimpan file dalam bentuk PDF .....	84
4.1 Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol dan eksperimen .....	98
4.2 Nilai <i>pre-angket</i> dan <i>post-angket</i> kelas kontrol dan eksperimen .....	105



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin penelitian .....	131
Lampiran 2 Surat telah melaksanakan penelitian .....	132
Lampiran 3 Lembar observasi .....	133
Lampiran 4 Lembar wawancara .....	134
Lampiran 5 Validasi instrumen angket.....	137
Lampiran 6 Validasi ahli materi .....	147
Lampiran 7 Validasi ahli media .....	151
Lampiran 8 Validasi ahli bahasa .....	155
Lampiran 9 Angket respon guru terhadap media .....	159
Lampiran 10 Angket respon siswa terhadap media.....	161
Lampiran 11 Soal <i>pretest</i> penguasaan kosakata .....	165
Lampiran 12 <i>Pre-angket</i> minat baca .....	169
Lampiran 13 Hasil <i>posttest</i> penguasaan kosakata .....	171
Lampiran 14 Hasil <i>post-angket</i> minat baca .....	175
Lampiran 15 Hasil data <i>pretest</i> penguasaan kosakata dan <i>pre-angket</i> minat baca .....	177
Lampiran 16 Hasil Data Posttest Penguasaan Kosakata dan <i>pre-angket</i> minat baca .....	181
Lampiran 17 Dokumentasi Kegiatan.....	185

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak lagi menekankan jenis teks melainkan siswa diarahkan untuk memiliki kemampuan keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.<sup>1</sup> Hal tersebut tentunya melahirkan tantangan baru bagi guru dan siswa untuk mencapai keberhasilan penerapan kurikulum merdeka. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah guru memerlukan waktu yang cukup banyak untuk merencanakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.<sup>2</sup> Langkah awal yang dapat dilakukan pendidik untuk mengajarkan bahasa Indonesia pada siswa adalah dengan mengenalkan berbagai istilah atau kosakata Bahasa Indonesia. Kegiatan berbahasa dasar tidak akan terlepas dari istilah kosakata.<sup>3</sup>

Kosakata disebut dengan keseluruhan kata atau perbendaharaan kata atau istilah yang biasa mengacu pada konsep-konsep tertentu yang dimiliki oleh seseorang atau suatu bahasa dalam suatu lingkungan.<sup>4</sup> Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa kosakata memegang peranan yang sangat penting dalam berbahasa, baik sebagai penyalur gagasan maupun sebagai

---

<sup>1</sup> Hana Nathasia dan Machrus Abadi, "Analisis Strategi Guru Bahasa Indonesia dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SMKN 11 Malang," *Basastra* 11, no. 3 (31 Desember 2022): 227–45, <https://doi.org/10.24114/bss.v11i3.39685>.

<sup>2</sup> Nadiva Rahma, "Strategi Penguatan Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII," *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*, 2023, 1693.

<sup>3</sup> Muhammad Akhir, *Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Karakter* (Jawa Barat: Penerbit Adab, 2022).

<sup>4</sup> Maftuhatul Ulumiyah Kumalasari Sari dkk., "Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Permainan Anagram Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (28 Agustus 2021): 3614–24, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1425>.

bentuk keaktifan dalam mengikuti perkembangan zaman yang modern. Kosakata merupakan alat yang digunakan seseorang dalam menyampaikan pesan dan pendapat yang harus dimiliki oleh setiap orang. Semakin banyak perbendaharaan kosakata yang dimiliki setiap anak maka semakin mudah mereka akan menangkap informasi yang ada. Baik informasi yang bersifat lisan maupun tulisan.<sup>5</sup>

Semakin kaya kosakata yang dimiliki siswa, maka semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa. Hal ini berarti bahwa penguasaan kosakata seseorang menentukan kualitas berbahasa orang tersebut. Tanpa memiliki penguasaan kosakata yang memadai maka sangat sulit bagi orang tersebut untuk mengadakan interaksi yang baik.<sup>6</sup> Dilihat dari pentingnya penguasaan kosakata guru perlu meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa. Melakukan hal tersebut, guru juga perlu membutuhkan media yang menarik agar siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta untuk menyukseskan dan mendukung kegiatan pembelajaran.<sup>7</sup> Siswa akan lebih terlibat dan termotivasi untuk mempelajari informasi yang diajarkan.<sup>8</sup> Media merupakan suatu hal yang digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran,

---

<sup>5</sup> Maftuhatul Ulumiyah Kumala Sari dkk, "Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5 (2021): 3615.

<sup>6</sup> Prof. Dr. Andayani, M.Pd, *Problema dan Aksioma: Dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Yogyakarta: Deepublish, 2015).

<sup>7</sup> Wanda Monika Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Peti Ilmu Persuasi Pada Materi Teks Persuasi Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2022/2023" (Tanjung Pinang, Universitas Maritim Raja Ali Haji, 2023).

<sup>8</sup> Kartika Putri dkk, "Upaya Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SDN 1 Buluagung Tahun Pelajaran 2022/2023 Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8 (2023): 1580.

apalagi dengan adanya implementasi kurikulum merdeka guru bebas berekspresi untuk mengajar.<sup>9</sup>

Kegiatan pembelajaran dianggap berhasil jika memenuhi tiga aspek yaitu efektifitas pembelajaran, efisiensi pembelajaran, dan daya tarik pembelajaran.<sup>10</sup> Namun, tidak dipungkiri bahwa masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional. Sehingga lebih cenderung membuat siswa kurang antusias dalam pembelajaran.<sup>11</sup> Hal tersebut disebabkan karena media yang digunakan kurang menarik. Seharusnya, proses pembelajaran harus berpusat pada siswa, dan guru berperan sebagai fasilitator kegiatan pembelajaran.<sup>12</sup>

Tiga aspek di atas jika dilakukan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan dampak yang baik dan dapat dikatakan pembelajaran tersebut berhasil.<sup>13</sup> Faktanya dalam penerapan kegiatan pembelajaran masih menggunakan 2 atau 1 aspek saja, dikarenakan beberapa kendala atau masalah yang dihadapi guru. Salah satu kendala tersebut adalah alat atau media pembelajaran yang digunakan.<sup>14</sup> Adapun hasil wawancara

---

<sup>9</sup> Septiana Ika Ningtyas, "Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa," *Research and Development Journal Of Education* 9 (2023): 872.

<sup>10</sup> Oktaviani dkk, "Evaluasi dan Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Mobile Kursus Public Speaking (Oberi App) menggunakan Metode Shadowing dan Design Thinking," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 7 (2023): 2445.

<sup>11</sup> Yudhistiro dkk, *Tantangan dan Peluang Generasi Milenial Era Pandemi*, 1 ed. (Surakarta: UNISRI Press, 2021).

<sup>12</sup> Neti Hairunisa, "Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning Pada Materi Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Darul Falah Sumber Agung Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat," *UNISAN JOURNAL : Jurnal Manajemen & Pendidikan* 2 (2023): 4.

<sup>13</sup> Ahmad Syaipul, "Pengembangan Media Pembelajaran Sicabox Materi Sifat-Sifat Cahaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Ilmiah Siswa," *El-Mujtma: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4 (2023): 127.

<sup>14</sup> Santiana, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Digital Comic untuk Pembelajaran Bahasa," *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan* 4 (2023): 27.

peneliti dengan guru Bahasa Indonesia yaitu, jarang sekali guru menampilkan gambar atau video menggunakan proyektor LCD saat pembelajaran berlangsung. Maka solusinya guru bisa mencetak gambar kemudian ditempelkan di papan tulis. Akan tetapi hal tersebut juga memiliki kekurangan, dimana siswa yang duduk di bangku belakang tidak dapat melihat dengan jelas gambar yang ditempel guru.<sup>15</sup>

Hasil observasi di kelas II SDIT Al-Kautsar menunjukkan cara lain yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yaitu dengan media papan tulis dan metode ceramah. Namun, cara tersebut dapat membuat siswa kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang menunjang proses belajar mengajar.<sup>16</sup> Hal ini dapat diperkuat dari hasil penelitian Sabrina dan Yamin, bahwa hasil hasil observasi diketahui mereka kesulitan dalam menyampaikan kalimat akibat dari penguasaan kosakata bahasa yang masih rendah.<sup>17</sup> Penggunaan media yang digunakan guru juga masih konvensional, dimana guru mengandalkan buku paket saat pembelajaran Bahasa Indonesia dan mengesampingkan media yang bisa menunjang pembelajaran.<sup>18</sup>

Fakta baru dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDIT Al-Kautsar Jombang pada siswa kelas II, didapatkan permasalahan

---

<sup>15</sup> Jauhari, Wawancara Guru PPKn, 2023.

<sup>16</sup> *Observasi di Kelas II* (SDIT Al-Kautsar Jombang, 2023).

<sup>17</sup> Hiskia dan Agnes, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara," *Journal on Education* 6 (2023): 5330.

<sup>18</sup> Sabrina dan Yamin, "Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas III," *Jurnal Educatio* 8 (2022): 967.

diantaranya terkait dengan kegiatan pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional yaitu berpusat kepada pendidik. Sehingga guru tidak berfokus pada penguasaan kosakata siswa yang sangat berpengaruh terhadap komunikasi dan pemahaman materi. Guru juga belum menjalani tuntutan dari kurikulum merdeka yang mengharuskan seorang guru bebas berekspresi, merencanakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

Hal tersebut diungkapkan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Ibu Jauhari mengatakan bahwa, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan sehingga terkadang masih sering mengajar dengan metode ceramah dan penugasan. Selain penguasaan kosakata siswa yang masih kurang, mereka juga mendapat kendala dalam memahami intruksi soal pada tugas yang diberikan guru. Ketidak mampuan siswa dalam memahami intruksi soal mengakibatkan terjadinya kesalahan dalam mengerjakan.<sup>19</sup>

Permasalahan penguasaan kosakata sangatlah penting karena siswa kelas II sudah harus bisa membaca cerita atau bacaan pada buku pelajaran dan memahami artinya. Siswa juga kurang dapat memahami kosakata baru yang terdapat pada bacaan atau cerita ketika diberikan bacaan. Permasalahan yang didapatkan peneliti juga, siswa lebih tertarik menonton *youtube* daripada kegiatan membaca bacaan. Hal ini diperkuat dengan ketika siswa diminta untuk membaca cerita atau menceritakan kembali sebuah cerita mereka

---

<sup>19</sup> Jauhari, Hasil Wawancara Guru Bahasa Indonesia kelas 2, 2023.

kurang memahami isi bacaan. Siswa kurang termotivasi untuk membaca cerita atau bacaan.

Sumber belajar dan media pembelajaran juga sangat beragam, sehingga guru harus mengidentifikasi dan memanfaatkannya semaksimal mungkin. Sumber belajar yang dirancang seperti buku teks atau multimedia interaktif, yang sengaja dirancang dan dibuat untuk tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dirancang sesuai dengan karakteristik siswa, dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran.<sup>20</sup> Guru harus memiliki keterampilan untuk menggunakan dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Media digital yang dapat digunakan untuk pembelajaran antara lain: video animasi, podcast, komik digital, pembelajaran berbasis game, pembelajaran berbasis aplikasi, dan lainnya.<sup>21</sup>

Pemanfaatan teknologi seperti media digital dalam pembelajaran menghadirkan tantangan tersendiri baik bagi guru maupun siswa. Misalnya keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, lingkungan yang kurang mendukung serta aspek-aspek lainnya yang dapat mempengaruhi keberhasilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.<sup>22</sup> Penggunaan media digital dalam pembelajaran merupakan kebutuhan saat ini yang membantu mempersiapkan siswa menghadapi

---

<sup>20</sup> Andina Halimsyah Rambe, "Media Dan Sumber Belajar di MI/SD" (Medan, UIN Sumatera Utara, 2021).

<sup>21</sup> Arief Aulia Rahman dkk, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023).

<sup>22</sup> Hamid Sakti Wibowo, *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran : Merancang Pengalaman Pembelajaran Yang Inovatif Dan Efektif* (Semarang: Tiram Media, 2023).

perkembangan teknologi.<sup>23</sup> Salah satunya dengan menggunakan komik digital.<sup>24</sup> Penggunaan komik digital memiliki ciri tersendiri yaitu menonjolkan gambar yang disukai oleh anak.<sup>25</sup> Komik digital diyakini bersifat fleksibel karena dapat diakses dengan mudah di ponsel, PC, dan laptop yang digunakan dimana saja dan kapan saja.<sup>26</sup>

Dari hasil analisis kebutuhan siswa, dengan media yang digunakan guru masih terdapat 5 siswa yang belum maksimal dalam pembendaharaan kosakata, sehingga kesulitan memahami perintah dari bacaan atau soal yang diberikan guru. Ketika siswa diberikan soal oleh guru, siswa tidak paham maksud dari pertanyaan tersebut. Menandakan bahwa penguasaan kosakata yang dimiliki siswa kelas II perlu ditingkatkan. Sedangkan berdasarkan wawancara dengan siswa “ANP” bahwa kurangnya minat baca disebabkan karena buku siswa yang digunakan kurang menarik dan guru tidak pernah menggunakan media yang menarik sebagai penunjang dalam pembelajaran.<sup>27</sup>

Hal tersebut dibenarkan oleh guru Bahasa Indonesia yaitu ketika pembelajaran Bahasa Indonesia hanya menggunakan buku siswa dan papan tulis untuk menuliskan materi yang tidak ada di dalam buku. Sehingga

---

<sup>23</sup> Fanny Rahmatina Rahim dkk, “Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0,” *Jurnal Eksakta Pendidikan* 3 (2019): 133–34.

<sup>24</sup> Sholihah dkk, “Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 (2022): 5187.

<sup>25</sup> Ni Made Ar Rusadi, “Pengaruh Pemanfaatan Komik Digital Terhadap Literasi Sains Siswa Kelas VIII Materi Sistem Peredaran Darah Di SMP Negeri 3 Natar” (Lampung, Universitas Lampung, 2022).

<sup>26</sup> Rori dkk, “Pengembangan Media E-Comic Berbasis Budaya Lokal Kota Malang dalam Pembelajaran Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk Muatan PPKn Kelas 4 SD,” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 1 (2021): 677.

<sup>27</sup> ANP, Wawancara siswa, November 2023.

membuat penguasaan kosakata siswa juga rendah. Guru juga belum menggunakan serta memanfaatkan media teknologi disebabkan karena sarana prasarana yang ada di kelas belum tersedia LCD proyektor.<sup>28</sup> Dilihat dari hasil analisis kebutuhan siswa serta wawancara di atas ketika pra-penelitian di SDIT Al-Kautsar bahwa kondisi sangat penguasaan kosakata dan minat membaca masih rendah sehingga harus segera diatasi.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya penguasaan kosakata dan minat baca siswa kelas II di SDIT Al-Kautsar Jombang., peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran yang dipandang relevan yaitu media komik digital. Komik digital dipilih karena menyajikan unsur cerita yang sederhana, memiliki visual yang menarik, dan mudah dipahami siswa melalui dialog.<sup>29</sup> Komik digital bermanfaat membangkitkan minat baca siswa, menjadikan materi pelajaran lebih menarik, dan membantu pemahaman mereka terhadap konsep yang abstrak. Selain itu, gambar visual cukup menarik bagi siswa sekolah dasar.<sup>30</sup>

Media komik digital banyak digunakan dalam dunia pendidikan dalam bentuk buku teks, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat deskriptif tetapi juga menarik minat siswa.<sup>31</sup> Selain bertujuan untuk menghibur dan menginformasikan kepada pembaca, komik merupakan salahsatu bentuk

---

<sup>28</sup> Jauhari, Wawancara Guru Bahasa Indonesia, November 2023.

<sup>29</sup> Wahyu Eky Mulya, "Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi Ips Sekolah Dasar Kelas V (Menenal Peninggalan Sejarah Kerajaan Hindu, Budha Dan Islam)" (Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2022).

<sup>30</sup> Zara Andina Maqbulah, "Penerapan Media Komik Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas III MI Andina Kota Bogor" (Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023).

<sup>31</sup> Tri Handayani, "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5 (2021): 741.

kartun yang menggambarkan karakter (tokoh) dan memainkan cerita dalam urutan yang terkait erat dengan gambar.<sup>32</sup> Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan, permasalahan yang dijumpai di lapangan perlu dibatasi. Maka dari itu dalam penelitian ini dibatasi dengan tiga variabel yaitu pengembangan produk, peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia, dan peningkatan minat baca.

Permasalahan penguasaan kosakata digunakan untuk memahami sebuah intruksi dalam bacaan atau soal. Ketika siswa mampu memahami bacaan atau intruksi pada soal maka siswa dapat mengerjakan tugas dengan maksimal dimana siswa dapat menuliskan argument atau pendapatnya serta berkomunikasi dengan baik. Dilihat dari permasalahan tersebut idealnya siswa kelas II sudah mampu menguasai kurang lebih 150 kosakata Bahasa Indonesia. Permasalahan yang kedua adalah untuk peningkatan minat baca pada siswa. Minat baca dapat merangsang siswa untuk paham dengan bacaan. Minat baca akan membuat siswa mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Segala sesuatu dapat dipelajari dengan membaca. Minat baca juga dapat menciptakan kualitas sumber daya manusia.

Komik digital ini dapat dikembangkan dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islam. Integrasi nilai-nilai Islam pada dunia pendidikan memiliki keunggulan tersendiri yang mana dalam pengaplikasiannya menekankan pada

---

<sup>32</sup> Hanna dkk, "Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, Dan Tanggung Jawab Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VI," *ASANKA: Journal of Social Science and Education* 4 (2023): 3.

nilai-nilai karakter bagi siswa.<sup>33</sup> Maka agar tujuan pembelajaran tercapai dalam pembelajaran tidak hanya bersifat umum saja akan lebih berkesan jika adanya *point plus* didalamnya terdapat nilai-nilai karakter yang ada di ayat al-quran yang dipelajari. Seperti halnya materi diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam dimana dalam materi tersebut akan ada penambahan mengenai ayat al-quran dan juga karakter apa yang dapat diambil dalam materi tersebut dengan tujuan dapat memberikan dampak baik kepada kepada siswa.<sup>34</sup>

Pengintegrasian nilai-nilai Islam ini sangat bagus jika diterapkan di madrasah akan tetapi dalam kenyataannya masih banyak sekolah yang berbasis SDIT Al-Kautsar Jombang yang belum mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam pembelajarannya. Terdapat beberapa problematika yang membuat pendidik belum mengintegrasikan dengan nilai-nilai Islam salah satunya adalah kemampuan guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam, keterbatasan media yang digunakan.<sup>35</sup>

Salah satu mata pelajaran yang belum diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam ini adalah Bahasa Indonesia, masih jarang sekali mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam dalam media pembelajaran. Fokus penelitian ini yaitu pada media komik digital yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Bab 7 Sayang

---

<sup>33</sup> Meiliza Sari dan Muhammad, "Penanaman Nilai-Nilai Agama Islam dalam Pembentukan Karakter dan Etika Siswa di Tingkat Sekolah Dasar," *Al-Mujahadah: Islamic Education Journal* 1 (2023): 55–56.

<sup>34</sup> Mery Fitria, "Book Chapter of Proceedings Journey-Liaison Academia and Society Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Melalui Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar Internalization of Islamic Educational Values Through Science Learning in Elementary Schools," *Jornery-Liaison Academia and Society* 1 (2022): 540.

<sup>35</sup> Novia Nurul Ramadani, "Integrasi nilai-nilai islam Pada pembelajaran IPS (Studi deskriptif Pembelajaran IPS Di SMPN 39 Seluma)," *Jurnal Ilmiah Penelitian Mandira Cendikia* 1 (2023): 143.

Lingkungan yang diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam pada siswa kelas II dilaksanakan di SDIT Al-Kautsar Jombang. Maka peneliti mengambil judul *“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Role Playing Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Minat Baca Siswa Kelas II SDIT Al-Kautsar Jombang”*

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional dan penggunaan media yang kurang menarik saat kegiatan pembelajaran.
2. Media komik digital terintegrasi nilai-nilai Islam belum dikembangkan oleh guru-guru SDIT Al-Kautsar Jombang.
3. Kurangnya penguasaan kosakata yang dimiliki siswa dan minat baca siswa.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka dilakukannya pembatasan masalah yang diteliti. Penelitian ini dibatasi pengembangan media komik digital terintegrasi nilai-nilai Islam sebagai sumber belajar sekaligus media yang dapat digunakan pendidik dan siswa dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca siswa. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media komik digital terintegrasi nilai-nilai Islam pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II materi Bab 7 Sayang Lingkungan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dapat diambil kesimpulan tujuan dari pengembangan media komik digital terintegrasi nilai-nilai Islam untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca siswa kelas II SDIT Al-Kautsar Jombang yaitu:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media komik digital berbasis *role playing* terintegrasi nilai-nilai Islam untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca siswa kelas II SDIT Al-Kautsar Jombang?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik digital berbasis *role playing* terintegrasi nilai-nilai Islam untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca siswa kelas II SDIT Al-Kautsar Jombang ?
3. Apa pengaruh media komik digital berbasis *role playing* terintegrasi nilai-nilai Islam untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca siswa kelas II SDIT Al-Kautsar Jombang ?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

##### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat diambil kesimpulan tujuan dari pengembangan media komik digital terintegrasi nilai-nilai Islam untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca siswa kelas II SDIT Al-Kautsar Jombang, yaitu:

- a. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis langkah-langkah pengembangan media komik digital berbasis *role playing* terintegrasi

- nilai-nilai Islam untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca siswa kelas II SDIT Al-Kautsar Jombang.
- b. Untuk menganalisis kelayakan pengembangan media komik digital berbasis *role playing* terintegrasi nilai-nilai Islam untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca siswa kelas II SDIT Al-Kautsar Jombang.
  - c. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh media komik digital berbasis *role playing* terintegrasi nilai-nilai Islam untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca siswa kelas II SDIT Al-Kautsar Jombang.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan atau sebagai bahan kajian ke arah pengembangan media pembelajaran. Selain itu, sebuah hasil karya intuisi Pendidikan yang akan diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Bab 7 Sayang Lingkungan kelas II di SDIT Al-Kautsar Jombang.

##### **2. Manfaat Praktis**

Secara umum manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan motivasi kepada semua guru dalam menerapkan media pembelajaran dan dapat mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam pembelajaran.

Adapun secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi siswa

- 1) Dapat meningkatkan minat baca dan penguasaan kosakata siswa.
- 2) Siswa mendapat pengetahuan baru selain materi yang umum yang diajarkan melalui integrasi nilai-nilai Islam.
- 3) Siswa dapat mengeksplorasi pembelajaran dengan media tersebut.

b. Bagi guru

Memudahkan guru dalam penyampaian pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca siswa.

### G. Kajian Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

*Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Kiki Lutfiyah Sungkar dengan judul “Mengembangkan Komik Digital Yang Terintegrasi Dengan Ayat-Ayat Al-Quran Dalam Meningkatkan Pendidikan Moral Pada Mata Pelajaran PKn SD/MI”. Permasalahan dalam penelitian masih rendahnya penerapan pembelajaran pendidikan moral yang diajarkan serta belum tersedianya media yang mendukung dalam proses pembelajaran pendidikan moral.<sup>36</sup> Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah RnD model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain),

---

<sup>36</sup> Kiki Lutfiyah Sungkar, “Mengembangkan Komik Digital Yang Terintegrasi Dengan Ayat-Ayat Al-Quran Dalam Meningkatkan Pendidikan Moral Pada Mata Pelajaran PKN SD/MI” (Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2023): 3.

*development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).<sup>37</sup>



---

<sup>37</sup> Kiki Lutfiyah Sungkar, “Mengembangkan Komik Digital Yang Terintegrasi Dengan Ayat-Ayat Alquran Dalam Meningkatkan Pendidikan Moral Pada Mata Pelajaran PKN SD/MI” (Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2023): 39.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa media pembelajaran komik digital yang terintegrasi dengan ayat-ayat al-qur'an dalam meningkatkan pendidikan moral pada mata pelajaran PKn SD/MI sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran PKn dan dapat meningkatkan pengetahuan pendidikan moral siswa. Pada penelitian terdahulu dan yang akan dilakukan menggunakan media komik digital, metode yang digunakan dalam penelitian Rnd dengan model ADDIE. Pada penelitian fokus mata pelajaran Bahasa Indonesia diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca siswa. Tempat penelitian berbeda antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan.

*Kedua*, penelitian dilakukan oleh Thessa Putri Aulin Pratiwi dengan judul “Pengembangan Media *E-Comic* Topik Perubahan Iklim untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, *research and development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media *e-comic* topik perubahan iklim untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar yang teruji valid, praktis, dan efektif. Hasil penelitian efektivitas hasil belajar dengan nilai N-gain sebesar 0,85. Efektifitas motivasi belajar nilai N-gain sebesar 0,75 dengan kriteria tinggi. Media *e-comic* topik perubahan iklim untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Thessa Putri Aulin Pratiwi,.

Pada penelitian ini persamaannya adalah mengembangkan media *e-comic* atau komik digital dan menggunakan metode penelitian Rnd. Perbedaan penelitian ini fokus pada materi IPA sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan materi Bahasa Indonesia diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca siswa. Tempat penelitian berbeda antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan.

*Ketiga*, penelitian yang relevan selanjutnya dilakukan oleh Dibrina Raseuki Ginting dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia Dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar”.<sup>39</sup> Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (Research and Development) desain penelitian ini menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menghasilkan media komik digital, khususnya pada materi subtema 2 manusia dan lingkungannya kelas V yang dikemas dalam bentuk website. Hasil belajar dari perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest dalam pembelajaran menggunakan media komik digital yaitu nilai pretest 61 dan nilai rata-rata posttest 74,60.<sup>40</sup>

Persamaan pada penelitian ini mengembangkan media komik digital dan menggunakan metode penelitian RnD. Perbedaan penelitian terdahulu untuk materi IPA subtema 2 manusia dan lingkungannya sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca siswa. Tempat penelitian berbeda antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan.

---

<sup>39</sup> Dibrina Raseuki Ginting, “Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia Dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar” (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, 2022): 3.

<sup>40</sup> Dibrina Raseuki Ginting, “Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia Dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar” (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, 2022): 103.

*Keempat*, penelitian yang relevan dilakukan oleh Roshydatul Istiqomah dalam tugas akhir dengan judul “Pengembangan Media Anagram Dan Gambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Negeri Purwoharjo”.<sup>41</sup> Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah RnD model ADDIE. Hasil penelitian terdapat perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen yang menggunakan media anagram dan gambar “cekata” dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media anagram dan gambar “cekata”.

Persamaan pada penelitian ini pada menggunakan metode penelitian Rnd dan untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Perbedaan penelitian terdahulu mengembangkan media anagram dan gambar, sedangkan pada penelitian ini mengembangkan komik digital mata pelajaran Bahasa Indonesia diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam. Pada penelitian terdahulu untuk meningkatkan penguasaan kosakata, sedangkan pada penelitian ini meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca siswa.

---

<sup>41</sup> Roshydatul Istiqomah, “Pengembangan Media Anagram Dan Gambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Negeri Purwoharjo” (Malang, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2021).

*Kelima*, penelitian yang dilakukan oleh Musdalifah dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang”. Dengan media komik digital ini diharapkan pembelajaran matematika yang awalnya monoton akan efektif dan menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa.<sup>42</sup> Metode yang digunakan adalah pengembangan (RnD) model yang digunakan adalah model ADDIE.

Hasil penelitian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil uji pretest dengan hasil uji posttest melalui media komik digital. Dapat dikatakan media komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.<sup>43</sup> Persamaan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan RnD ADDIE. Penelitian terdahulu mengembangkan komik digital pada mata pelajaran matematika sedangkan untuk penelitian yang akan dilaksanakan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mana diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca.

## **H. Landasan Teori**

### **1. Media pembelajaran Visual**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

---

<sup>42</sup> Musdalifah, “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang” (Malang, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2019), 5.

<sup>43</sup> Musdalifah, “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang” (Malang, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2019), 112.

Pengertian dari media berasal dari Bahasa latin bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar sumber ke penerima.<sup>44</sup> Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.<sup>45</sup> Media adalah alat komunikasi atau teknologi yang membawa informasi dari sumber ke orang lain atau penerima.<sup>46</sup> Dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang biasa digunakan untuk memberikan informasi kepada orang lain atau penerima pesan. Selain dari penggunaan media juga diimbangi dengan penggunaan bahan ajar yang bervariasi. Jenis-jenis media pembelajaran media visual, media audio, media audiovisual, multimedia.<sup>47</sup> Contoh dari multimedia diantaranya Whatsapp Group, Zoom, google meet dll.<sup>48</sup>

Fungsi media secara umum memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat visual, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra misalnya pada objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas

---

<sup>44</sup> Diyan Yusri, Ahmad Zaki, "Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu," *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2020): 809–20, <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>.

<sup>45</sup> Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, dan Moh Sahlan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar," *Jurnal Riset SDIT Al-Kautsar Jombang (JURMIA)* 2, no. 1 (2022): 146–54, <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.270>.

<sup>46</sup> Apriliyanti Muzayanati, Andi Prastowo, dan Rohmi Triwulandari, "Analisis Media Berbasis Web E-Learning pada Pembelajaran Tematik di SDIT Al-Kautsar Jombang pada Masa Pandemic Covid 19," *Jurnal basicedu* 6, no. 2 (2022): 1966–74.

<sup>47</sup> Satriyawati, "Media dan Sumber Belajar," 1 ed. (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 1–74.

<sup>48</sup> Siti Kulsum Syifa Husnul Khotimah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 2149–58.

dapat kita ganti dengan gambar slide dsb, meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya serta mengatasi sikap pasif siswa, memberikan rangsangan yang sama, dimana dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.<sup>49</sup>

Manfaat media menurut Sudjana dan Rivai bahwa ada beberapa manfaat dari media: dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka, makna bahan mengajar akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pembelajaran metode pelajaran lebih bervariatif, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal saja.<sup>50</sup>

#### b. Media Visual

Menurut Fathurrahman, adalah suatu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dimana media ini menampilkan gambar seperti film strip, slide foto, gambar atau lukisan dan cetak. Selain itu media visual dapat menampilkan gambar atau symbol yang bergerak. Sedangkan menurut wibawa dan mukti mengartikan bahwa media visual adalah suatu media yang diam ataupun bergerak. Media visual diam seperti foto, ilustrasi, flash card dll. Sedangkan visual yang bergerak misalnya gambar-gambar proyeksi dll. Menurut Daryanto media visual

---

<sup>49</sup> Rahmi Mudia Alt dkk., *Media Pembelajaran* (Sumatera Barat: Get Press, 2022).

<sup>50</sup> Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Belajar* (Jakarta: Kencana, 2016).

alat peraga yang dapat dinikmati dengan menggunakan indra penglihatan.<sup>51</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa media visual adalah suatu media yang dinikmati dengan menggunakan indra penglihatan dimana memiliki dua tampilan gambar yang diam dan gambar yang bergerak. Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dengan grafik dll. Selain itu dalam proses penataan harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Unsur-unsur visual diantaranya bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna.<sup>52</sup>

#### c. Fungsi Media Visual

Menurut Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:<sup>53</sup>

- 1) Fungsi atensi, dimana melihat dari kemenarikan mengarah pada perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang kaitanya dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi.
- 2) Fungsi afektif, dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa saat belajar atau membaca teks gambar. Lambing atau gambar dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

---

<sup>51</sup> Maria Fitriah, *Komunikasi Pemasaran Melalui Desain Visual* (Yogyakarta: Deepublish, 2018).

<sup>52</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013).

<sup>53</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta: Prenada Media, 2020), hlm 318.

- 3) Fungsi kognitif, terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan lambing visual atau gambar untuk memperlancar dalam mencapai tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, fungsinya untuk mengakomodasikan siswa lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau sajian secara verbal.<sup>54</sup>

d. Kekurangan dan kelebihan Media Visual

Kekurangan dan kelebihan media visual dapat dikategorikan sebagai berikut:<sup>55</sup>

- 1) Kelebihan media visual, (a) *Repeatable*, dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya. (b) Analisa lebih tajam, dapat membuat orang benar-benar mengerti isi berita dengan Analisa yang lebih mendalam dan dapat membuat orang berpikir lebih spesifik tentang isis tulisan
- 2) Kekurangan media visual, (a) Lambat dan kurang praktis, (b) Tidak adanya audio, media visual hanya berbentuk tulisan tertentu tidak dapat didengar, (c) Visual terbatas, media ini hanya dapat memberikan visual berupa gambar, (d) Produksi, biaya produksi cukup mahal karena media cetak.<sup>56</sup>

<sup>54</sup> Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021).

<sup>55</sup> Desty Putri Hanifah dkk., *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran* (Jawa Tengah: Pradina Pustaka, 2023), hlm 229.

<sup>56</sup> Abigail Soesana, Ana Widyastuti, dan Hani Subakti, *Pengembangan Media Pembelajaran di Era Socirty 5.0* (Yayasan Kita Menulis, 2022).

## 2. Komik Digital

### a. Pengertian Komik

Komik merupakan media membaca yang menyenangkan pembaca dengan memadukan karakter dan grafis unik dengan teks berurutan. Untuk menyampaikan informasi kepada pemirsa, gambar dan simbol lainnya terkadang disandingkan dalam komik. Komik merupakan salah satu media yang sangat efektif dalam mengkomunikasikan ide. Selain itu, media komik secara konsisten menghasilkan konten yang menarik.<sup>57</sup>

Komik digital dapat digunakan sebagai pelengkap media pembelajaran dan proses pendidikan. Media pendidikan berbasis komik merupakan suatu metode yang digunakan untuk membantu siswa memahami pelajaran yang coba diajarkan oleh guru. Karena pemanfaatannya dipamerkan pada perangkat digital seperti smartphone dan laptop yang dapat diakses baik melalui aplikasi, website, maupun perangkat lainnya, maka komik digital yang diciptakan berpotensi menjadi media pembelajaran e-learning.<sup>58</sup>

### b. Manfaat Komik

---

<sup>57</sup> Bambang Tri Rahadian, *Komik Media Yang Terus Bergerak - Jejak Pustaka* (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2021), hlm.49.

<sup>58</sup> Aditya Rizki Willya dkk, "Peran Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2 (2023): 452.

Komik memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai sarana komunikasi dan sebagai media pembelajaran atau sarana periklanan.<sup>59</sup> Selain itu komik dapat memperkaya kecerdasan visual siswa karena media komik dominan dengan gambar. Setiap orang yang membaca komik akan berimajinasi dengan pergerakan tubuh dan mimik wajah karakter yang dilihatnya. Manfaat komik menurut Nafala adalah untuk meningkatkan pemahaman bacaan, meningkatkan penguasaan kosakata, membuat pembaca terlibat secara emosional dalam cerita. Karena komik memiliki unsur visual dan alur cerita yang kuat, serta mampu meningkatkan minat baca jika dikemas dengan benar dan di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan.<sup>60</sup>

Hal ini ditambahkan dengan pemaparan dari Yuliarni dkk yang menyatakan bahwa komik merupakan media yang dikemas dengan gambar, seolah hidup dengan warna-warna pada gambar yang menarik perhatian siswa. Hal ini yang menjadikan komik dapat menjadi jembatan untuk menumbuhkan minat baca siswa.<sup>61</sup> Komik pada masa kini dapat dikemas dalam bentuk digital.

Komik digital memudahkan dalam penyampaian materi. penggunaan media komik digital memiliki manfaat di antaranya memperkaya kosakata, memperkaya kreatifitas, meningkatkan

---

<sup>59</sup> Firman Hidayat dkk, "Penerapan Komik Tiga Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa," *Prosiding Finalis Kime On Ideas Competition (Koin)*, 2020, 79.

<sup>60</sup> Nur Mazidah Nafala, "Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *AL-FIKRU: JURNAL PENDIDIKAN DAN SAINS* 3 (2022): 115.

<sup>61</sup> Yuliarni dkk, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pembelajaran Bagi Para Guru di SMA Teladan Palembang," *Buletin KKN Pendidikan* 5 (2023): 57.

penambahan bacaan, meningkatkan minat dan motivasi belajar. Widari dan Semara menambahkan bahwa komik digital yang berisi gambar berwarna bermanfaat untuk menyampaikan informasi yang dapat menghasilkan respon positif dari siswa dan membangkitkan siswa untuk belajar.<sup>62</sup>

Komik digital menjadi media favorit bagi siswa sekolah dasar karena menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat baca pada siswa.<sup>63</sup> Hal senada juga disampaikan oleh Ngazizah dkk menyatakan bahwa komik digital memiliki manfaat meningkatkan minat baca, menambah perbendaharaan kata-kata, mempermudah anak didik dalam belajar.<sup>64</sup> Selain itu, komik yang dikemas dalam bentuk digital memiliki manfaat untuk membangkitkan, perhatian, pikiran, perasaan siswa, selain itu siswa juga akan aktif terlibat pembelajaran.

Siswa juga dapat meningkatkan minat baca karena di dalam komik terdapat elemen seperti gambar, teks, balon percakapan, dan karakter yang menarik. Berdasarkan pemaparan para ahli maka dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media komik sebagai pembelajaran adalah menumbuhkan minat baca, memperkaya penguasaan kosakata, dan menumbuhkan daya imajinasi siswa.

---

<sup>62</sup> Ni Made Putri Ayu Widari dan Semara, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme pada Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IIV SD," *JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING* 4 (2022): 521.

<sup>63</sup> Hurin Rahmi Fuadati, "Penerapan Komik Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Sekolah Dasar" (Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022).

<sup>64</sup> Nur Ngazizah dkk, "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu," *SCIENCE TECH: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi* 8 (2022): 148.

### 3. Integrasi Nilai-Nilai Islam

Secara etimologi kata Integrasi berasal dari Bahasa Inggris “integration” yang memiliki arti kesempurnaan. Hal tersebut dapat diartikan sebagai penyatuan dari berbagai kepingan ilmu pengetahuan yang selama ini masih dikotomi (terpisah) agar menjadi satu kesatuan ilmu.<sup>65</sup> Menurut kamus Bahasa Indonesia artinya suatu kesatuan, utuh atau penggabungan. Maka integrasi adalah suatu kesatuan yang utuh tidak bercerai-berai di mana adanya satu kesatuan.<sup>66</sup> Sedangkan menurut Kuntowijoyo integrasi itu sendiri adalah upaya penyatuan wahyu Tuhan dengan berbagai temuan manusia (ilmu-ilmu integralistik) dengan tidak meniadakan Tuhan (*sekularisme*) atau mengucilkan manusia (*other wordly asceticism*).<sup>67</sup>

Model Integrasi yang dikembangkan oleh Prof. Imam Suprayogo yaitu pohon ilmu di mana Lembaga Pendidikan Islam memiliki dasar Al-Quran dan As-sunah yang mana dalam penyelenggaraannya menyeluruh baik pada tataran teologis, filosofis, teoritis- akademis, dan bahkan pada tataran praktisnya. Al-Quran dan As-Sunah tidak hanya pada tataran ibadah saja akan tetapi menyangkut kehidupan luas dalam ilmu pengetahuan, seperti penciptaan, manusia dan makhluk sejenisnya, Jagat raya yang mencakup bumi, matahari, bulan, bintang, langit, gunung,

---

<sup>65</sup> Umi Musya'adah, “Integrasi Pesantren Pada Sistem Pendidikan Formal Di Sekolah Dasar Negeri (SDN),” *Jurnal Keislaman* 4, no. 1 (29 Maret 2021): 116–26, <https://doi.org/10.54298/jk.v4i1.3287>.

<sup>66</sup> Sholihul Anwar, “Integrasi Keilmuan Perspektif M. Amin Abdullah Dan Imam Suprayogo,” *Jurnal Ilmiah Pedagogy* 14 (2021): 142–65.

<sup>67</sup> Ewita Cahaya Ramadanti, “Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam Pembelajaran IPA,” *Jurnal Tawadhu* 4 (2020): 1053–62.

hujan, laut, air, tanah. Maka integrasi itu sendiri adalah penyatuan dari berbagai ilmu agar tidak adanya dikotomi pada suatu keilmuan salah satunya integrasi dengan nilai-nilai Islam.<sup>68</sup>

Islam memandang nilai-nilai Pendidikan merupakan sebuah inti di mana nilai-nilai yang dimaksud adalah akhlak, yaitu nilai-nilai yang diajarkan agama Islam yang bersumber dari Al-Quran dan Al Hadist. Pendidikan nilai memiliki peran penting dalam mewujudkan masyarakat yang memiliki akhlak yang baik. Tujuan pendidikan Islam adalah untuk membentuk manusia yang memiliki kepribadian yang harmonis dan seimbang; tidak hanya di bidang agama dan ilmiah, tetapi juga keterampilan dan moral.<sup>69</sup>

#### **4. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

##### **a. Pengertian Bahasa Indonesia**

Menurut KTSP 2006 (Depdiknas, 2006: 317), secara mendasar Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia. Karena itu, standar kompetensi yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia harus dikuasai oleh siswa, karena standar kompetensi merupakan persyaratan tentang kriteria yang

---

<sup>68</sup> Muhammad Khoirul Umam, "Integrasi Nilai-Nilai Ke-Islaman Dalam Pembelajaran Makhluk Hidup Di SMA Mamba'Us Sholihin Terpadu Blitar," *Jurnal Samawat* 3 (2019): 13–24.

<sup>69</sup> Nur Hidayah, "Penerapan Nilai Dalam Pendidikan Islam," *JURNAL MUBTADIIN* 5, no. 02 (31 Desember 2019): 31–41.

dipersyaratkan, ditetapkan dan disepakati bersama dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap bagi siswa.<sup>70</sup>

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Ahmad Susanto, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya.<sup>71</sup>

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

- (1) Siswa menghargai dan mengembangkan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara.
- (2) Siswa memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk makna, dan fungsi, serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan keperluan dan keadaan.
- (3) Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial.
- (4) Siswa memiliki disiplin dengan berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).
- (5)

---

<sup>70</sup> Isroyati dkk, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Bertanya dengan Model Pembelajaran Question Student Have pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MI Al-Hidayah Cipayung Kota Depok," *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual* 6 (2022).

<sup>71</sup> Tasdin Tahrim dkk., *Pengembangan Model dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.<sup>72</sup>

Dari pendapat di atas pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa dan agar siswa memiliki disiplin dengan berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).

c. Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Depdiknas, 2006: 18) ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut :<sup>73</sup>

1. Mendengarkan, seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, dan bunyi atau suara, bunyi bahasa lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi sastra berupa dongeng, cerita anak-anak,

---

<sup>72</sup> Bagas Trio Saputra, Wisnu Murti, dan Dian Sri Agustina, "Membangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Di SMK Terpadu Takwa Belitang Menggunakan Android Studio," *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya* 6, no. 1 (20 Juni 2023): 1–7.

<sup>73</sup> Iwan Darmawan, Lilis Nurteti, dan Sri Meidawaty, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Strategi Omaggio pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tingkat SDIT Al-Kautsar Jombang ," *Bestari / Jurnal Studi Pendidikan Islam* 16, no. 2 (1 Maret 2020): 155, <https://doi.org/10.36667/bestari.v16i2.403>.

cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun dan menonton drama anak.<sup>74</sup>

2. Berbicara, seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh, kesukaan/ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata petunjuk, dan laporan, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menuliskan hasil sastra berupa dongeng cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.<sup>75</sup>
3. Membaca, seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kamus, ensiklopedi, serta mengapresiasi dan berekspresi, sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.
4. Menulis, seperti menulis karangan naratif dan normatif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosakata yang tepat

---

<sup>74</sup> Safni Febri Anzar, "Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016" 4, no. 1 (2017).

<sup>75</sup> Nur Khofifatun Nihayah, "Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Gemar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Mi Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara" (skripsi, IAIN KUDUS, 2022), <http://repository.iainkudus.ac.id/8944/>.

dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi. Berdasarkan ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia di atas, maka pembelajaran Bahasa Indonesia mengarah kepada peningkatan kemampuan berkomunikasi, karena keempat kemampuan berbahasa tersebut saling terkait.<sup>76</sup>

#### d. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Menurut Ahmad Susanto, pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi menggunakan bahasa lisan.<sup>77</sup> Juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulisan Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di SD, berdasarkan peraturan Menteri No. 22 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah “pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari aspek menyimak, menulis surat, menulis, dan berbicara.

---

<sup>76</sup> Friska Sibarani, “Analisis Kesulitan Siswa Menemukan Kalimat Utama Dalam Teks Paragraf Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SD Negeri 101832 Pancur Batu Tahun Ajaran 2019/2020” (skripsi, UNIVERSITAS QUALITY, 2020), <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/949/>.

<sup>77</sup> Rosalia Septia Gresheilla dkk., “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Metode Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Pada Peserta Didik Kelas IV-A SDN 6 Menteng Tahun Pelajaran 2022/2023,” *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora* 1, no. 2 (6 Juni 2023): 137–49, <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v1i2.134>.

Aspek yang dipilih dalam penelitian ini adalah aspek membaca dan menulis. Jadi kesimpulan dari penjelasan beberapa ahli di atas adalah bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari beberapa aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis, dan pada dasarnya manusia sebagai makhluk sosial berkomunikasi menggunakan bahasa, baik lisan maupun tulisan, sehingga kemampuan berbahasa sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

## 5. Penguasaan Kosakata

### a. Pengertian Kosakata

Kosakata adalah fondasi utama pada pembelajaran berbahasa. Cakupan dalam pembelajaran berbahasa adalah keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.<sup>78</sup> Peran kosakata dalam pembelajaran di kelas awal Sekolah Dasar sangatlah penting. Siswa dengan penguasaan kosakata yang baik akan memiliki kemampuan untuk memahami muatan pelajaran bahasa Indonesia dan mata pelajaran lainnya. Kekayaan kosakata pada siswa juga berperan agar siswa mampu menuangkan gagasan atau idenya.

Anggriani menambahkan bahwa kosakata memberikan pengalaman yang bermakna pada siswa untuk mengenal istilah baru secara kontekstual dan menerapkan penggunaan kosakata sesuai

---

<sup>78</sup> Christine Permata Sari, "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Kosakata Melalui Aplikasi Kuis Kosakata Daring bagi Pemelajar BIPA Level A2," *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)* 3 (2021): 140.

dengan maknanya.<sup>79</sup> Kosakata memungkinkan seseorang untuk dapat mengakses pengetahuan, mengekspresikan ide, berkomunikasi secara efektif, dan mempelajari konsep baru. Siswa yang memiliki kekayaan kosakata yang cukup akan mampu memahami suatu bacaan.<sup>80</sup>

Kosakata adalah kekayaan kata yang memiliki berbagai macam bentuk terdiri dari kata-kata lepas, kata berimbuhan, dan kata kombinasi dengan masing-masing maknanya. Berdasarkan pemaparan dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa definisi dari kosakata yaitu sebuah himpunan kata yang telah dimiliki oleh bahasa dan memiliki makna. Oleh sebab itu, siswa perlu belajar dan memperkaya pembendaharaan kata agar mampu menggunakan dan berkomunikasi dengan bahasa yang santun.<sup>81</sup>

Dixon dan Khairuzzaman memaparkan guru dapat menggunakan berbagai strategi yang efektif dalam memperkaya kosakata di antaranya adalah melalui bacaan cerita, percakapan, gambar, dan video. Strategi tersebut dapat dilakukan secara terus menerus supaya siswa dapat mengingat dan memahami kosakata yang digunakan. Penguasaan kosakata yang perlu dikuasai oleh siswa kelas 1 dan 2 tersaji pada tabel 1 dan 2 di bawah ini.

---

<sup>79</sup> Pingsi Anggriani, "Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis Outing Class Dalam Pemahaman Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas III Di SD Negeri 33 Kaur" (Bengkulu, IAIN Bengkulu, 2019).

<sup>80</sup> Sahariah, "Pengaruh Minat Membaca, Motivasi, Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VI SDN Butung II Kota Makassar" (Makasar, Universitas Muhammadiyah Makasar, 2014).

<sup>81</sup> Mada Ayu Sinung Kusumaningrum, "Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas V MI Fie Sabilil Muttaqien Ngarengan Kedunggalar Ngawi" (2018).

**Tabel 2.1***Kosakata untuk Siswa Kelas I***Tabel 2.2***Kosakata untuk Siswa Kelas II*

Adalah	Banjir	Indah	Membantu
Agar	Batik	Angin	Membasahi
Akan	Benar	Izin	Membersihkan
Alat	Barada	Jahit	Meminta
Anggota	Berbuah	Jadi	Menaati
Apalagi	Bercerita	Jangkrik	Menambah
Antara	Bergabung	Jarang	Menanam
Atau	Bergambar	Jarum	Menaruh
Bacaan	Beriringan	Jawaban	Mendapatkan
Bahasa	Berisi	jelas	Menemani
Banjir	Berjejer	Jujur	Mengajar
Batik	Berjemur	Jumlah	Mengganggu
Benar	Berpamitan	Kegirangan	Menjadi
Barada	Bersarang	Kejar	Menjatuhkan
Berbuah	Bersama-sama	Kesehatan	Menjual

ayah	cacing	lantai	masih
aku	cangkul	lari	mata
anak-anak	cepat	lihat	masuk
ayam	cerita	lucu	mau
apa	dan	lupa	pendek
atas	dapat	maaf	penggaris
baca	dekat	main	pensil
bangku	dengar	menyimpan	penuh
baru	duduk	menyusun	pergi
basah	ekor	minum	pertama
bawa	februari	melempar	pinjam
belajar	gambar	melepas	pintar
berapa	gunting	melihat	pintu
berenang	gelas	melompat	pohon
berenang	halaman	meloncat	rambut
berjalan	habis	memakai	rapi
bermain	hadiah	memandang	rabu

bersama	halo	memanjat	roti
bersayap	hari	membaca	rumah

#### b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata setiap orang berbeda-beda. Hal ini sejalan dengan perkembangan dan perolehan bahasa pada diri orang tersebut. Semakin banyak berkomunikasi dan membaca maka seseorang akan semakin kaya akan kosakata. Beberapa faktor yang mempengaruhi penguasaan kosakata seseorang yaitu usia, jenis kelamin, pendapatan, kemampuan bawaan, status sosial, dan faktor geografis.<sup>82</sup>

Faktor lain yang mempengaruhi siswa berhasil dalam penguasaan kosakata adalah motivasi dari siswa dan pelatihan-pelatihan yang diberikan untuk dapat menambah wawasan pengetahuan kosakata.<sup>83</sup> Pelatihan ini diberikan oleh guru kepada siswanya dengan video, games, film, membaca bacaan dan mendengarkan cerita. Pembelajaran kosakata membutuhkan latihan terus-menerus supaya dapat memperkuat pemikiran inovatif siswa, pemecahan masalah, kemahiran komunikasi, dan kemampuan menyimpulkan makna. Guru juga perlu mempertimbangkan penggunaan media supaya dapat memaksimalkan pembelajaran

<sup>82</sup> Taslimatul Hasanah, "Pengaruh Model Picture And Picture Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas IIV Di Mi Ma'arif Ngrupit Jenangan Ponorogo" (Ponorogo, IAIN Ponorogo, 2022).

<sup>83</sup> Istifaizah, "Hubungan Pengelolaan Minat Membaca Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Siswa SDIT Al-Kautsar Jombang Miftahul Falah Undaan Tengah Undaan Kudus Tahun Ajaran 2018/2019" (Kudus, IAIN Kudus, 2022).

kosakata. Media yang digunakan mengikuti perkembangan teknologi masa kini.

Sariningsih mengungkapkan bahwa faktor yang mempengaruhi kosakata pada siswa adalah berasal dari lingkungan keluarga, kegiatan literasi di rumah, dan kontak mereka di dunia luar. Kosakata siswa pada usia awal sekolah ini sebagian besar adalah kosakata lisan yaitu kosakata yang mereka dengar atau kosakata yang mereka gunakan sendiri.<sup>84</sup> Kemudian kosakata baca dan tulis yakni kosakata yang mereka pahami pada saat mereka membaca dan menulis. Perkembangan kosakata seorang siswa terutama siswa kelas I dan II Sekolah Dasar dipengaruhi oleh bahasa yang diucapkan oleh orang dewasa seperti orang tua dan guru.<sup>85</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi penguasaan kosakata yaitu latar belakang pengetahuan, usia, tingkat pendidikan, dan referensi.

### c. Evaluasi Penguasaan Kosakata

Evaluasi penguasaan kosakata sangat diperlukan peneliti untuk mengetahui efektifitas media yang diberikan pada siswa. Pengukuran penguasaan kosakata dilakukan melalui tes. Tes kosakata adalah tes

---

<sup>84</sup> Melinda Sariningsih, "Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Minat Baca terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Siswa," *DISKURSUS: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 4 (2021): 268.

<sup>85</sup> Muhammad Ruston Nawawi, "Perkembangan Bahasa-Seni Siswa Usia Dasar (Studi Kasus di SD Negeri Nanggulan Maguwoharjo Sleman Yogyakarta)," *Tasyri': Jurnal Tarbiyah – Syari'ah Islamiyah* 29 (2022): 72–73.

tentang makna sebuah kata. Tes ini terdiri menjadi dua bagian yaitu penguasaan kosakata yang bersifat pasif reseptif dan penguasaan kosakata yang bersifat aktif produktif. Tes yang bersifat pasif reseptif memiliki indikator yang ditunjukkan dengan kemampuan siswa untuk menunjukkan benda, memilih kata sesuai dengan maknanya dari kumpulan kata yang sudah tersedia, dan memilih persamaan kata atau sinonim.<sup>86</sup>

Tes yang bersifat aktif produktif memiliki indikator yang ditunjukkan dengan kemampuan siswa untuk menyebutkan kata sesuai dengan maknanya, menyebutkan sinonim, dan menggunakan kata dalam sebuah kalimat. Selaras dengan pendapat tersebut Sukirman mengungkapkan bahwa tes kosakata adalah tes yang bertujuan untuk menilai kemampuan siswa dalam menggunakan kosakata secara reseptif maupun produktif. Terdapat 4 faktor yang perlu diperhatikan dalam tes kosakata yaitu tingkat dan jenis sekolah, kesulitan kosakata, kosakata pasif dan aktif, serta kosakata umum, khusus, dan ungkapan.<sup>87</sup>

Kemampuan yang akan diukur pada penguasaan kosakata meliputi makna kata, penggunaan kata, pembentukan kata, dan gramatika kata. Terdapat beberapa format tes yang digunakan dalam tes penguasaan kosakata yaitu pilihan ganda, menjodohkan, jawaban

---

<sup>86</sup> Erna Dwi Murhatin, "Hubungan Antara Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas IIV Sdn Sukowinangun 1 Magetan Tahun Ajaran 2021/2022" (Ponorogo, IAIN Ponorogo, 2023).

<sup>87</sup> Sukirman, "Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah," *Jurnal Konsepsi* 9 (2020): 74-76.

pendek, tes cloze, ceklis ya atau tidak, esai terbatas, wawancara, dan skala.<sup>88</sup> Menurut Tarigan ada 4 cara menguji kosakata pada siswa yaitu dengan identifikasi, pilihan ganda, menjodohkan, dan memeriksa. Tes kosakata yang diberikan pada siswa adalah tes yang menuntut aktifitas berpikir pada tingkatan kognitif.

Tingkatan tes kosakata berdasarkan taksonomi Bloom menurut Anderson and Krathwohl (2001:77) Tingkatan-tingkatan tes meliputi mengingat (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4). Tingkat tes kosakata C1 atau mengingat adalah kemampuan untuk mengingat kata, makna kata, sinonim, antonim, istilah serta ungkapan. Tingkat tes kosakata C2 atau pemahaman adalah kemampuan untuk memahami maksud, pengertian, atau ungkapan yang diujikan. Tingkat tes kosakata (C3) atau penerapan adalah kemampuan untuk menerapkan kosakata dengan menulis dan berkomunikasi. Tingkat tes kosakata (C4) atau analisis adalah kemampuan untuk melakukan kegiatan kognitif yang berupa analisis.

Pada penelitian ini tingkatan tes kosakata dibatasi dari tingkatan C1 sampai C3. Tes yang diberikan pada pretest dan posttest penguasaan kosakata adalah tingkatan tes terkait dengan sinonim, pengertian sebuah kata, pemahaman makna, serta penerapan kosakata dalam membuat kalimat sederhana. Format soal yang digunakan

---

<sup>88</sup> Lia Nurssanti, "Korelasi Antara Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 07 Seluma" (Bengkulu, UIN Fatmawati Sokarno, 2022), 20-22.

adalah soal identifikasi, menjodohkan, pilihan ganda, dan membuat kalimat.

## 6. Minat Baca

### a. Pengertian Minat Baca

Minat baca adalah keinginan yang membuat seseorang untuk melakukan kegiatan membaca didasari dengan perasaan senang dan ketertarikan. Siswa dengan minat baca yang tinggi pasti akan memiliki kemampuan pemahaman membaca yang baik. Ketika siswa belum memiliki kemampuan membaca, siswa akan merasa tertekan jika dihadapkan pada kegiatan membaca.<sup>89</sup> Minat baca adalah keinginan, kekuatan, dan dorongan dari siswa untuk terlibat dalam kegiatan membaca. Kegiatan membaca ini dibentuk dari lingkungan keluarga dan praktik literasi orang tua di rumah.<sup>90</sup>

Menurut Rahim, minat baca adalah kemauan yang kuat disertai dengan usaha untuk melibatkan diri dalam aktifitas membaca. Seorang siswa yang mempunyai minat membaca akan bersedia membaca buku dengan kesadarannya sendiri.<sup>91</sup> Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat membaca adalah suatu keinginan atau

---

<sup>89</sup> Idham Chalid Pardede, "Pengaruh Media Visual Menggunakan Media Komik Terhadap Minat Baca Siswa Di Amal Shaleh Kec. Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023" (skripsi, UNIVERSITAS QUALITY, 2023), <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/1826/>.

<sup>90</sup> Besa Nasri Elgi, "Pengaruh Minat Baca Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Salang Kabupaten Simeulue" (Aceh, UIN Ar-Raniry Darussalam, 2022), 15-22.

<sup>91</sup> Yuli Lestari, "Pengaruh Pemberian Motivasi Guru Terhadap Minat Membaca Buku Pelajaran PAI di SMP Negeri 03 Sabak AUH Kabupaten Siak" (Pekanbaru, Universitas Islam Riau, 2021).

dorongan yang kuat disertai dengan rasa senang ketika melakukan kegiatan membaca.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca

- 1) Pengalaman sebelumnya dari siswa. Siswa akan mengembangkan minat membacanya apabila pernah mengalami dan melakukan kegiatan membaca.
- 2) Konsepsi tentang diri. Siswa merasa yakin pada dirinya jika membaca akan mendatangkan manfaat dan tujuan dalam kehidupannya.
- 3) Bernilai dan bermakna. Siswa akan mengembangkan minat bacanya apabila ada dorongan dari orang yang berwibawa di antaranya guru dan orang tua.
- 4) Tingkat tekanan. Siswa akan mengembangkan minat membaca apabila dilandasi dengan rasa senang tanpa ada paksaan.
- 5) Kompleksitas, siswa yang secara intelektual lebih tinggi akan lebih tertarik pada kegiatan yang kompleks seperti membaca buku.

Menurut Amri, minat baca dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam meliputi kecerdasan, jenis kelamin, usia, sikap, kemampuan membaca, dan kebutuhan psikologis yang mempengaruhi minat baca siswa. Faktor eksternal merupakan sesuatu yang berasal dari luar meliputi

dorongan orang tua, dorongan guru, dorongan rekan, status sosial ekonomi, dan tersedianya sarana dan prasarana keadaan lingkungan.<sup>92</sup>

Selain faktor-faktor yang mempengaruhi minat membaca juga terdapat faktor yang menghambat minat baca yaitu orang tua tidak memotivasi anak untuk membaca, perpustakaan sekolah kurang menyediakan buku yang kurang menarik, dan masyarakat kurang peduli untuk mendirikan taman bacaan. Minat baca tidak dengan sendirinya dimiliki oleh siswa akan tetapi harus ada motivasi dan harus dibentuk. Guru dan orang tua perlu bekerja sama untuk memotivasi siswa agar mau membaca.<sup>93</sup> Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca adalah kebutuhan, motivasi dan dorongan dari orang terdekat, dan tersedianya fasilitas.

#### c. Indikator Minat Baca

Indikator minat baca sebagai berikut:<sup>94</sup>

1. Membaca buku dengan kesadaran sendiri
2. Membaca buku untuk memperoleh pengetahuan
3. Kesadaran akan dapat pengetahuan yang luas ketika membaca buku
4. Keingintahuan pada sebuah bacaan
5. Kesadaran perlu adanya pemahaman isi atau pesan pada bacaan

---

<sup>92</sup> Firda Khairati Amri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Membaca Siswa Kelas V Se- Kecamatan Pandak Bantul," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 21 (2019): 2068.

<sup>93</sup> Khumaidi Abdillah dan Siti, "Peningkatan Minat Baca Bagi Siswa Mi Menggunakan Metode 'Abacalah' Berbasis Komunitas," *Ta'awun: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 2 (2022): 243.

<sup>94</sup> Irwan P. Ratu Bangsawan, *Mengembangkan Minat Baca* (Solo: PT Pustaka Adhikara Mediatama, 2023).

6. Kesadaran menambah koleksi buku
7. Ketertarikan membaca buku bergambar
8. Membaca buku adalah kegiatan utama
9. Membaca buku untuk *problem solving*
10. Kegemaran membaca
11. Kesenangan dalam kegiatan membaca
12. Meluangkan waktu untuk membaca buku
13. Menjadikan membaca sebagai kegiatan rutin

Pada indikator minat baca di atas, peneliti hanya menggunakan 12 indikator sebagai acuan pada pembuatan angket minat baca siswa. Untuk indikator membaca buku untuk *problem solving* tidak digunakan karena tujuan dari membaca komik digital ini hanya untuk meningkatkan minat baca siswa, tidak untuk mempelajari cara menyelesaikan masalah dari karakter-karakter dalam cerita komik digital.

d. Cara Meningkatkan Minat Baca

Minat membaca perlu dipupuk sejak dini agar siswa dapat melakukan budaya membaca dengan rasa gembira tanpa paksaan. Terdapat beberapa upaya dalam meningkatkan minat membaca pada siswa. Artana memaparkan delapan cara untuk menumbuhkan minat membaca yaitu membaca secara konsisten dan rutin, membeli buku di akhir pekan, meluangkan waktu untuk membaca, membuat list buku

populer, belajar membaca efektif, membaca sebelum tidur, membuat target baca, dan bergabung pada komunitas diskusi.<sup>95</sup>

Upaya meningkatkan minat baca dapat dilakukan di lingkungan sekolah dan di lingkungan rumah. Motivasi dari keluarga dan guru sangat diperlukan siswa untuk meningkatkan minat bacanya. Ramadhan mengungkapkan 4 hal yang dapat digunakan untuk menumbuhkan minat baca siswa yaitu motivasi dan teladan dari orang dewasa seperti guru serta orang tua, menambahkan jumlah waktu dan bahan bacaan, menyediakan bahan-bahan bacaan yang sesuai minat siswa, memberikan kesempatan siswa untuk menceritakan kembali buku yang telah dibaca secara lisan atau tertulis.<sup>96</sup>

Guru sebagai seorang pendidik di sekolah juga harus dapat memberikan motivasi dan daya tarik ke siswa supaya mereka memiliki minat membaca. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa untuk dapat meningkatkan minat membaca maka dapat dilakukan dengan melakukan kebiasaan membaca dan menyediakan bacaan yang menarik serta disesuaikan dengan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan meningkatkan minat membaca dengan mengembangkan komik digital untuk kelas II SD.

---

<sup>95</sup> Ketut Artana, "Upaya Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak (Tinjauan Teoritis)," *ACARYA PUSTAKA Jurnal Ilmiah Perpustakaan dan Informasi* 7 (2020).

<sup>96</sup> Fajar Ramadhan, "Analisis Deskriptif Keterlibatan Guru Terhadap Minat Membaca Siswa SD Di Kecamatan Adiluwih Kabupaten Pringsewu" (Lampung, Universitas Muhammadiyah Pringsewu, 2020).

## **I. Sistematika Pembahasan**

- a. Bab I bagian pendahuluan yang terdiri atas gambaran umum penulis yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka dan sistematika pembahasan.
- b. BAB II bagian landasan teori yang berisikan tentang penjelasan mengenai teori yang digunakan untuk pengembangan media komik digital terintegrasi nilai-nilai Islam untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca materi Bab 7 Sayang Lingkungan kelas II SDIT Al-Kautsar Jombang.
- c. BAB III bagian metode penelitian menjelaskan tentang jenis penelitian, populasi dan sampel. Instrument penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan.
- d. BAB IV pada bab ini ditulis hasil penelitian dan pembahasan yang akan dilakukan yaitu mengenai “Media komik digital terintegrasi nilai-nilai Islam untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca materi materi Bab 7 Sayang Lingkungan kelas II SDIT Al-Kautsar Jombang.”
- e. BAB V pada bab ini berisi penutup yang meliputi kesimpulan, batasan, saran, penutup serta Daftar Pustaka dan lampiran-lampiran.

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik digital terintegrasi nilai-nilai Islam untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca siswa, dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk yang dihasilkan berupa media komik digital terintegrasi nilai-nilai Islam. adapun isi dari komik digital tersebut diantaranya: cover, petunjuk penggunaan komik digital, pengenalan tokoh, cerita komik yang berisi dialog dan memuat materi menghemat air, memilah sampah, kalimat ajakan dan imbauan.
2. Penelitian ini menggunakan metode RnD model pengembangan ADDIE yang mana dengan menggunakan 5 tahapan: *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Selain itu dari hasil kelayakan dari berbagai ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media bahwa media komik digital ini layak digunakan pada kegiatan pembelajaran.
3. Pengaruh media setelah adanya perlakuan menunjukkan bahwa media tersebut meningkatkan penguasaan kosakata dapat dilihat dari uji N-Gain dan uji T (*paired sample t test*). Sedangkan untuk melihat apakah ada pengaruh media komik digital terintegrasi nilai-nilai Islam

terhadap minat baca siswa dapat dilihat dari hasil uji T (*paired sample t test*)

## **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Berdasarkan temuan hasil penelitian pada waktu uji coba media komik digital terintegrasi nilai-nilai Islam, siswa lebih tertarik menggunakan media komik digital pada saat kegiatan pembelajaran. Maka dapat dikemukakan saran pemanfaatan produk, yaitu:

1. Penggunaan komik digital perlu difasilitasi dengan LCD proyektor sekolah atau bisa menggunakan *handphone*. Ketika di sekolah dipandu oleh guru, sedangkan di rumah didampingi oleh orang tua.
2. Komik digital terintegrasi nilai-nilai Islam dapat digunakan secara kelompok ataupun individu.
3. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media komik digital terintegrasi nilai-nilai Islam untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan minat baca siswa.
4. Komik digital pada bab 7 Sayang Lingkungan perlu diimplementasikan lebih lanjut agar diketahui kemanfaatannya untuk proses pembelajaran.

## **C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

1. Diseminasi Produk

Memberikan *softfile* atau *hardfile* produk ke perpustakaan ataupun lembaga terkait

2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Pengembangan lebih lanjut untuk media komik digital tidak hanya dikembangkan pada bab 7 Sayang Lingkungan akan tetapi dapat dikembangkan pada materi lain.
- b. Media komik digital dapat dikembangkan dalam bentuk *hardfile* atau format *softfile* lain.
- c. Perluas uji coba di beberapa sekolah SD atau MI di Kabupaten Jombang agar dapat memberikan informasi tambahan untuk penyempurnaan produk yang dikembangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah dan Siti, Khumaidi. “Peningkatan Minat Baca Bagi Siswa Mi Menggunakan Metode ‘Abacalah’ Berbasis Komunitas.” *Ta’awun: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 2 (2022): 243.
- Ahmad Zaki, Diyan Yusri,. “Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa’adah Kec. Pangkalan Susu.” *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2020): 809–20. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>.
- Akhir, Muhammad. *Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Karakter*. Jawa Barat: Penerbit Adab, 2022.
- Al-Mu’jam Al-Ausath, Juz VII, Hal. 58 Dari Jabir Bin Abdullah r.a.. Dishahihkan Muhammad Nashiruddin Al-Albani Dalam Kitab: As-Silsilah Ash-Shahîhah*, t.t.
- Alti, Rahmi Mudia, Putri Tipa Anasi, Dumaris E. Silalahi, Lina Arifah Fitriyah, Hafidhah Hasanah, Muh Rijalul Akbar, Teguh Arifianto, dkk. *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: Get Press, 2022.
- Amri, Firda Khairati. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Membaca Siswa Kelas V Se- Kecamatan Pandak Bantul.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 21 (2019): 2068.
- Anggriani, Pingsi. “Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis Outing Class Dalam Pemahaman Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas II Di Sd Negeri 33 Kaur.” IAIN Bengkulu, 2019.
- ANP. Wawancara siswa, November.
- Anwar, Sholihul. “Integrasi Keilmuan Prespektif M. Amin Abdullah Dan Imam Suprayogo.” *Jurnal Ilmiah Pedagogy* 14 (2021): 142–65.
- Anzar, Safni Febri. “Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016” 4, no. 1 (2017).
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013.
- Artana, Ketut. “Upaya Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak (Tinjauan Teoritis).” *ACARYA PUSTAKA Jurnal Ilmiah Perpustakaan dan Informasi* 7 (2020).
- Atif. Hasil Wawancara Guru Bahasa Indonesia, 2023.
- . Wawancara Guru PPKn, 2023.

- Bangsawan, Irwan P. Ratu. *Mengembangkan Minat Baca*. Solo: PT Pustaka Adhikara Mediatama, 2023.
- Budi Darma. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. DKI Jakarta: Guepedia, 2021.
- Cahaya Ramadanti, Ewita. "Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam Pembelajaran IPA." *Jurnal Tawadhu* 4 (2020): 1053–62.
- Cecep Kustandi, dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media, 2020.
- Darmawan, Iwan, Lilis Nurteti, dan Sri Meidawaty. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Strategi Omaggio pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Madrasah Ibtidaiyah." *Bestari / Jurnal Studi Pendidikan Islam* 16, no. 2 (1 Maret 2020): 155. <https://doi.org/10.36667/bestari.v16i2.403>.
- DAW. Wawancara Siswa Kelas II-B, Desember 2023.
- Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, dan Moh Sahlan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2022): 146–54. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.270>.
- Dokumentasi kelas II*. di SDIT Al-Kautsar Jombang, 2023.
- Eky Mulya, Wahyu. "Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi Ips Sekolah Dasar Kelas V (Menegenal Peninggalan Sejarah Kerajaan Hindu, Budha Dan Islam)." UIN Raden Intan Lampung, 2022.
- Elgi, Besa Nasri. "Pengaruh Minat Baca Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Salang Kabupaten Simeulue." UIN Ar-Raniry Darussalam, 2022.
- Fitriah, Maria. *Komunikasi Pemasaran Melalui Desain Visual*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- FSN. Wawancara Siswa Kelas II-B, Desember 2023.
- Fuadati, Hurin Rahmi. "Penerapan Komik Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Sekolah Dasar." UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.
- Gresheilla, Rosalia Septia, Femmy Femmy, Simpun Simpun, dan Diplan Diplan. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan

- Menggunakan Metode Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Pada Peserta Didik Kelas IV-A SDN 6 Menteng Tahun Pelajaran 2022/2023.” *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora* 1, no. 2 (6 Juni 2023): 137–49. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v1i2.134>.
- Hairunisa, Neti. “Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning Pada Materi Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Darul Falah Sumber Agung Kecamatan Bengkuntat Kabupaten Pesisir Barat.” *UNISAN JOURNAL : Jurnal Manajemen & Pendidikan* 2 (2023): 4.
- Handayani, Tri. “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5 (2021): 741.
- Hanifah, Desty Putri, Supadmi, Mustafa, Sigit Wibowo, Kadek Devi Kalfika Anggria Wardani, Agus Budiyo, Muh Putra Pratama, dkk. *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Pradina Pustaka, 2023.
- Hanna dkk. “Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, Dan Tanggung Jawab Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VI.” *ASANKA: Journal of Social Science and Education* 4 (2023): 3.
- Haryono, Eko. “Metodologi Penelitian Kualitatif Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam.” *An-Nuur* 13, no. 2 (31 Oktober 2023). <https://doi.org/10.58403/annuur.v13i2.301>.
- Hasanah, Taslimatul. “Pengaruh Model Picture And Picture Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas IV Di Mi Ma’arif Ngrupit Jenangan Ponorogo.” IAIN Ponorogo, 2022.
- Hidayah, Nur. “Penerapan Nilai Dalam Pendidikan Islam.” *JURNAL MUBTADIIN* 5, no. 02 (31 Desember 2019): 31–41.
- Hidayat dkk, Firman. “Penerapan Komik Tiga Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa.” *Prosiding Finalis Kime On Ideas Competition (Koin)*, 2020, 79.
- Hiskia dan Agnes. “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara.” *Journal on Education* 6 (2023): 5330.
- Ika Ningtyas, Septiana. “Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa.” *Research and Development Journal Of Education* 9 (2023): 872.

- Isroyati dkk. “Upaya Meningkatkan Keterampilan Bertanya dengan Model Pembelajaran Question Student Have pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MI Al-Hidayah Cipayung Kota Depok.” *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual* 6 (2022).
- Istifaizah. “Hubungan Pengelolaan Minat Membaca Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Falah Undaan Tengah Undaan Kudus Tahun Ajaran 2018/2019.” IAIN Kudus, 2022.
- Istiqomah, Roshydatul. “Pengembangan Media Anagram Dan Gambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri Purwoharjo.” UIN Maulana Malik Ibrahim, 2021.
- Jalinus, Nizwardi, dan Ambiyar. *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Jauhari. Wawancara Guru Bahasa Indonesia, November 2023.
- Khoirul Umam, Muhammad. “Integrasi Nilai-Nilai Ke-Islaman Dalam Pembelajaran Makhluk Hidup Di SMA Mamba’Us Sholihin Terpadu Blitar.” *Jurnal Samawat* 3 (2019): 13–24.
- Khotimah, Siti Kulsum Syifa Husnul. “Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 2149–58.
- Kusumaningrum, Mada Ayu Sinung. “Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas V MI Fie Sabilil Muttaqien Ngarengan Kedunggalar Ngawi,” 2018.
- Lestari, Yuli. “Pengaruh Pemberian Motivasi Guru Terhadap Minat Membaca Buku Pelajaran PAI di SMP Negeri 03 Sabak AUH Kabupaten Siak.” Universitas Islam Riau, 2021.
- Lutfiyah Sungkar, Kiki. “Mengembangkan Komik Digital Yang Terintegrasi Dengan Ayat-Ayat Al-Quran Dalam Meningkatkan Pendidikan Moral Pada Mata Pelajaran PKN SD/MI.” UIN Raden Intan Lampung, 2023.
- Maqbulah, Zara Andina. “Penerapan Media Komik Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas III MI Andina Kota Bogor.” UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023.
- Mery Fitria. “Book Chapter of Proceedings Journey-Liaison Academia and Society Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Melalui Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar Internalization of Islamic Educational Values Through Science Learning in Elementary Schools.” *Jornery-Liaison Academia and Society* 1 (2022): 540.

- Mike Dewi Kurniasih dkk. “Pengembangan Buku Panduan Mini Riset Mandiri Berbasis Keterampilan 4C Untuk Mata Kuliah Reproduksi Dan Embriologi Tumbuhan.” *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains* 5 (2022): 2002–5.
- Monika Putri, Wanda. “Pengembangan Media Pembelajaran Peti Ilmu Persuasi Pada Materi Teks Persuasi Siswa Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2022/2023.” Universitas Maritim Raja Ali Haji, 2023.
- Murhatin, Erna Dwi. “Hubungan Antara Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas IV Sdn Sukowinangun 1 Magetan Tahun Ajaran 2021/2022.” IAIN Ponorogo, 2023.
- Musdalifah. “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang.” UIN Maulana Malik Ibrahim, 2019.
- Musya’adah, Umi. “Integrasi Pesantren Pada Sistem Pendidikan Formal Di Sekolah Dasar Negeri (SDN).” *Jurnal Keislaman* 4, no. 1 (29 Maret 2021): 116–26. <https://doi.org/10.54298/jk.v4i1.3287>.
- Muzayanati, Apriliyanti, Andi Prastowo, dan Rohmi Triwulandari. “Analisis Media Berbasis Web E-Learning pada Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah pada Masa Pandemic Covid 19.” *Jurnal basicedu* 6, no. 2 (2022): 1966–74.
- Nafala, Nur Mazidah. “Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *AL-FIKRU: JURNAL PENDIDIKAN DAN SAINS* 3 (2022): 115.
- Nathasia, Hana, dan Machrus Abadi. “Analisis Strategi Guru Bahasa Indonesia dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SMKN 11 Malang.” *Basastra* 11, no. 3 (31 Desember 2022): 227–45. <https://doi.org/10.24114/bss.v11i3.39685>.
- Nawawi, Muhammad Ruston. “Perkembangan Bahasa-Seni Siswa Usia Dasar (Studi Kasus di SD Negeri Nanggulan Maguwoharjo Sleman Yogyakarta).” *Tasyri’: Jurnal Tarbiyah – Syari’ah Islamiyah* 29 (2022): 72–73.
- Ngazizah dkk, Nur. “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu.” *SCIENCE TECH: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi* 8 (2022): 148.

- Nihayah, Nur Khofifatun. "Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Gemar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Mi Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara." Skripsi, IAIN KUDUS, 2022. <http://repository.iainkudus.ac.id/8944/>.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Nurssanti, Lia. "Korelasi Antara Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 07 Seluma." UIN Fatmawati Sokarno, 2022.
- Observasi di Kelas II*. SDIT Al-Kautsar Jombang, 2023.
- Observasi Kelas II, di SDIT Al-Kautsar Jombang.
- Oktaviani dkk. "Evaluasi dan Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Mobile Kursus Public Speaking (Oberi App) menggunakan Metode Shadowing dan Design Thinking." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 7 (2023): 2445.
- Pardede, Idham Chalid. "Pengaruh Media Visual Menggunakan Media Komik Terhadap Minat Baca Siswa Di Amal Shaleh Kec. Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023." Skripsi, UNIVERSITAS QUALITY, 2023. <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/1826/>.
- Prof Dr Andayani, M.Pd. *Problema dan Aksioma: Dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Putri Aulin Pratiwi, Thessa. "Pengembangan Media E-Comic Topik Perubahan Iklim Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." Universitas Sriwijaya, 2023.
- Putri dkk, Kartika. "Upaya Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SDN 1 Buluagung Tahun Pelajaran 2022/2023 Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8 (2023): 1580.
- "Q.S Al-Baqarah: 195." Kemenag, t.t. <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/59?from=18&to=195>.
- Rahadian, Bambang Tri. *Komik Media Yang Terus Bergerak - Jejak Pustaka*. Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2021.
- Rahim dkk, Fanny Rahmatina. "Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Eksakta Pendidikan* 3 (2019): 133–34.

- Rahma, Nadiva. "Strategi Penguatan Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII." *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*, 2023, 1693.
- Rahman dkk, Arief Aulia. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023.
- Ramadani, Novia Nurul. "Integrasi nilai-nilai Islam Pada pembelajaran IPS (Studi deskriptif Pembelajaran IPS Di SMPN 39 Seluma)." *Jurnal Ilmiah Penelitian Mandira Cendikia* 1 (2023): 143.
- Ramadhan, Fajar. "Analisis Deskriptif Keterlibatan Guru Terhadap Minat Membaca Siswa SD Di Kecamatan Adiluwih Kabupaten Pringsewu." Universitas Muhammadiyah Pringsewu, 2020.
- Rambe, Andina Halimsyah. "Media Dan Sumber Belajar di MI/SD." UIN Sumatera Utara, 2021.
- Raseuki Ginting, Dibrina. "Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia Dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar." UIN Sunan Kalijaga, 2022.
- Rayanto and Sugiyanti, Yudi Hari. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Prakte*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Rizki Willya dkk, Aditya. "Peran Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2 (2023): 452.
- Rori dkk. "Pengembangan Media E-Comic Berbasis Budaya Lokal Kota Malang dalam Pembelajaran Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk Muatan PPKn Kelas 4 SD." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 1 (2021): 677.
- Rusadi, Ni Made Ar. "Pengaruh Pemanfaatan Komik Digital Terhadap Literasi Sains Peserta Didik Kelas VIII Materi Sistem Peredaran Darah Di SMP Negeri 3 Natar." Universitas Lampung, 2022.
- Sabrina dan Yamin. "Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II." *Jurnal Educatio* 8 (2022): 967.
- Sahariah. "Pengaruh Minat Membaca, Motivasi, Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VI SDN Butung II Kota Makassar." Universitas Muhammadiyah Makasar, 2014.

- Santiana. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Digital Comic untuk Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan* 4 (2023): 27.
- Santoso, Singgih. *Statistik Non Parametrik*. Jakarta: Media Komputindo, 2010.
- Saputra, Bagas Trio, Wisnu Murti, dan Dian Sri Agustina. "Membangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Di SMK Terpadu Takwa Belitang Menggunakan Android Studio." *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya* 6, no. 1 (20 Juni 2023): 1–7.
- Sari, Christine Permata. "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Kosakata Melalui Aplikasi Kuis Kosakata Daring bagi Pemelajar BIPA Level A2." *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)* 3 (2021): 140.
- Sari dan Muhammad, Meiliza. "Penanaman Nilai-Nilai Agama Islam dalam Pembentukan Karakter dan Etika Siswa di Tingkat Sekolah Dasar." *Al-Mujahadah: Islamic Education Journal* 1 (2023): 55–56.
- Sari dkk, Maftuhatul Ulumiyah Kumala. "Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5 (2021): 3615.
- Sari, Maftuhatul Ulumiyah Kumalasari, Suharmono Kasiyun, Syamsul Ghufron, dan Sunanto Sunanto. "Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Permainan Anagram Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (28 Agustus 2021): 3614–24. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1425>.
- Sariningsih, Melinda. "Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Minat Baca terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Siswa." *DISKURSUS: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 4 (2021): 268.
- Satriyawati. "Media dan Sumber Belajar," 1 ed., 1–74. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.
- Sholihah dkk. "Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 (2022): 5187.
- SIBARANI, FRISKA. "Analisis Kesulitan Siswa Menemukan Kalimat Utama Dalam Teks Paragraf Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SD Negeri 101832 Pancur Batu Tahun Ajaran 2019/2020." Skripsi, UNIVERSITAS QUALITY, 2020. <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/949/>.

- Sinambela and Sinaga. "Pengembangan Bahan Ajar Biologi Umum Sebagai Sumber Belajar Untuk Buku Pegangan Mahasiswa." *Jurnal Pelita Pendidikan* 8 (2020).
- Soesana, Abigail, Ana Widyastuti, dan Hani Subakti. *Pengembangan Media Pembelajaran di Era Society 5.0*. Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sukirman. "Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah." *Jurnal Konsepsi* 9 (2020): 74–76.
- Syaipul, Ahmad. "Pengembangan Media Pembelajaran Sicabox Materi Sifat-Sifat Cahaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Ilmiah Siswa." *El-Mujtma: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4 (2023): 127.
- Tahrim, Tasdin, Robertus Adi Sarjono Owon, Yohana Febriana Tabun, Syaiful Bahri, Nailiya Nikmah, Sri Sukasih, Rahma Ashari Hamzah, Santhi Pertiwi, Miftakhur Rizki, dan Laeli Qadrianti. *Pengembangan Model dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Wawancara Guru Bahasa Indonesia, di SDIT Al-Kautsar Jombang.
- Wibowo, Hamid Sakti. *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran Yang Inovatif Dan Efektif*. Semarang: Tiram Media, 2023.
- Wibowo, Munastiwi dan Sanusi. "Manajemen Kurikulum Berbasis Pendidikan Islam Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Penelitian Keislaman* 17 (2021): 1–20.
- Widari dan Semara, Ni Made Putri Ayu. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme pada Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD." *JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING* 4 (2022): 521.
- Wulansari, Andhita Desy. *Aplikasi Statistika Parametrik Dalam Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2018.

Yudhistiro dkk. *Tantangan dan Peluang Generasi Milenial Era Pandemi*. 1 ed. Surakarta: UNISRI Press, 2021.

Yuliarni dkk. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pembelajaran Bagi Para Guru di SMA Teladan Palembang." *Buletin KKN Pendidikan* 5 (2023): 57.

