

Pengembangan Media Komik Pantun-GO! untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pantun Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Lintang Kironoratri^{1*}, Much Arsyad Fardani², Elika Budiarti³

¹⁻³Universitas Muria Kudus, Indonesia

E-mail: lintang.kironoratri@umk.ac.id¹, arsyad.fardhani@umk.ac.id²

*Penulis Korespondensi: lintang.kironoratri@umk.ac.id

Abstract. Low proficiency in reading pantun among elementary school students highlights the need to create engaging learning media tailored to their characteristics. This study aims to develop the PANTUN-GO! comic medium and evaluate its validity and suitability for teaching pantun to fifth-grade elementary students. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which comprises five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Product validation was conducted by two subject matter experts and two media experts, while a limited implementation involved fifth-grade students at SD 1 Bae. Research instruments included expert validation sheets, which were analyzed using quantitative descriptive techniques involving percentage calculations. Validation results indicate that the PANTUN-GO! comic medium received scores of 89.4% from subject matter experts and 93.8% from media experts, both falling into the "very good" category. Following revisions based on validator feedback, the PANTUN-GO! comic medium was deemed valid and suitable for use as a learning tool for teaching pantun to fifth-grade elementary students. The developed medium is expected to serve as an engaging and relevant learning option that aligns with the characteristics of elementary school students.

Keywords: ADDIE; PANTUN-GO! Comic; Elementary School; Media Development; Pantun Reading.

Abstrak. Rendahnya keterampilan membaca pantun di kalangan siswa sekolah dasar menunjukkan kebutuhan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media komik PANTUN-GO! dan untuk mengevaluasi sejauh mana media ini valid dan layak dipakai dalam pengajaran pantun untuk siswa kelas V SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Validasi produk dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media, sedangkan implementasi terbatas melibatkan siswa SD 1 Bae kelas V. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi dari para ahli yang dianalisis melalui teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase. Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik PANTUN-GO! mendapatkan nilai 89,4% dari ahli materi dan 93,8% dari ahli media, keduanya termasuk dalam kategori sangat baik. Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dari para validator, media komik PANTUN-GO! dinyatakan valid dan cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk pengajaran pantun bagi siswa kelas V SD. Media yang telah dikembangkan diharapkan menjadi pilihan pembelajaran yang menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: ADDIE; Komik PANTUN-GO!; Membaca Pantun; Pengembangan Media; Sekolah Dasar.

1. LATAR BELAKANG

Sekolah dasar memegang peranan signifikan dalam membangun kemampuan membaca siswa sebagai persiapan untuk mengerti informasi, berpikir kritis, serta mendukung keberhasilan mereka dalam berbagai mata pelajaran. Salah satu jenis literasi yang perlu dikembangkan sejak awal adalah keterampilan membaca. Namun, banyak penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa di Indonesia masih memerlukan peningkatan. Rendahnya kemampuan reading menyebabkan kesulitan siswa dalam mencerna informasi yang ada dalam berbagai tipe teks, termasuk teks sastra dalam pelajaran Bahasa

Indonesia (Lestari et al., 2023; Talentiono et al., 2025). Dalam proses belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar, siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, tetapi juga harus mampu menghargai karya sastra. Salah satu topik sastra yang diajarkan di kelas V adalah pantun. Mengajarkan pantun tidak hanya fokus pada kemampuan membaca dengan baik, tetapi juga mengharuskan siswa untuk bisa mengenali struktur pantun, membedakan antara sampiran dan isi, memahami makna yang terkandung, serta menemukan pesan yang ada di dalamnya (Aryani et al., 2023). Kondisi tersebut diperlukan metode pengajaran yang dapat membantu siswa memahami pantun dengan cara yang lebih menarik dan bermakna.

Hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas V di SD 1 Bae Kabupaten Kudus menunjukkan bahwa kemampuan membaca pantun siswa masih cukup rendah. Mayoritas siswa menghadapi tantangan dalam mengenali sampiran serta isi, memahami makna, dan merangkum pesan dalam pantun. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan masih berkisar pada penggunaan buku paket dan ceramah, membuat siswa cenderung tidak aktif dan kurang bersemangat dalam proses belajar. Guru juga mengungkapkan bahwa belum ada media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa terkait materi pantun. Keadaan ini mengakibatkan proses pembelajaran tidak dapat memaksimalkan keterampilan membaca pantun siswa. Karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik dalam menyampaikan materi, tetapi juga sesuai dengan karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran bertindak sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang dapat membantu guru dalam menguraikan materi dengan cara yang lebih nyata, menarik perhatian siswa, serta meningkatkan motivasi belajar (Ani Daniyati et al., 2023). Penggunaan media yang tepat juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efektif (Amaliyah & Santoso, 2025).

Salah satu jenis media yang cocok untuk siswa sekolah dasar adalah komik. Komik menggabungkan gambar, tulisan, dan alur cerita, sehingga dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti. Kombinasi antara elemen visual dan verbal dalam komik membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih nyata dan juga meningkatkan minat mereka untuk membaca (M. M. Alwiyyah et al., 2024). Selain itu, Icahayati et al., (2024) menyatakan bahwa komik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena siswa mendapatkan informasi melalui kombinasi teks dan gambar yang saling melengkapi. Berdasarkan karakteristik ini, komik dianggap tepat untuk digunakan

dalam pembelajaran pantun di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini mengembangkan media komik PANTUN-GO! sebagai alat pembelajaran untuk materi pantun bagi siswa kelas V di sekolah dasar. Media komik PANTUN-GO! dirancang dalam format media pembelajaran cetak, yang menggabungkan materi pantun, ilustrasi yang relevan, soal latihan, dan petunjuk tentang cara membaca pantun dalam satu paket. Penyajian media ini disesuaikan dengan kepribadian siswa sekolah dasar agar dapat menarik perhatian, memudahkan pemahaman materi, dan membantu siswa menafsirkan isi pantun dengan lebih bermakna (Nilamsari et al., 2023). Dengan karakteristik tersebut, diharapkan media komik PANTUN-GO! dapat mendukung proses pembelajaran pantun yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Aryani et al., (2023) mengembangkan media berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran sastra, sedangkan penelitian Febrianti & Pritasari (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media yang inovatif dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Meskipun demikian, pengembangan media komik yang secara khusus ditujukan untuk pembelajaran pantun pada siswa kelas V sekolah dasar masih terbatas. Oleh sebab itu, penelitian ini mengembangkan media komik PANTUN-GO! melalui model ADDIE sebagai media pembelajaran yang memadukan materi pantun, ilustrasi kontekstual, petunjuk membaca pantun, dan latihan pembelajaran dalam satu media untuk menghasilkan produk yang valid dan layak digunakan. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media komik PANTUN-GO! yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran pantun pada siswa kelas V sekolah dasar. Media ini mengintegrasikan materi yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia, ilustrasi kontekstual, petunjuk membaca pantun, serta latihan pembelajaran dalam satu media cetak yang sistematis. Penyajian media juga disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga diharapkan mampu mendukung pembelajaran pantun yang lebih menarik, mudah dipahami, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi media komik PANTUN-GO! sebagai media pembelajaran pada materi pantun bagi siswa kelas V sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*,

Implementation, dan *Evaluation*. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2026 di SD 1 Bae, Kabupaten Kudus. Model ADDIE dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis, sederhana, dan fleksibel sehingga sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran (Sugiyono, 2019). Tahap *analysis* dilakukan melalui studi pendahuluan dengan teknik wawancara terstruktur kepada guru kelas V SD 1 Bae untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang dihadapi pada materi pantun. Tahap *design* dilakukan dengan merancang konsep media komik PANTUN-GO!, meliputi penyusunan materi, alur cerita, tokoh, ilustrasi, dan tata letak media. Tahap *development* merupakan proses pembuatan media yang dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap *implementation* dilakukan melalui penerapan media secara terbatas pada siswa kelas V sebagai sasaran pengguna media, sedangkan tahap *evaluation* dilakukan dengan merevisi produk berdasarkan saran dan masukan dari para validator.

Subjek validasi dalam penelitian ini terdiri atas dua ahli materi dan dua ahli media yang bertugas menilai kualitas dan kelayakan media komik PANTUN-GO!. Adapun siswa kelas V SD 1 Bae berperan sebagai sasaran pengguna media yang dikembangkan. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. Lembar validasi ahli materi mencakup aspek kelengkapan identitas, kejelasan capaian pembelajaran, kelayakan isi, kebahasaan, dan alokasi waktu. Sementara itu, lembar validasi ahli media meliputi aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, kepraktisan penyimpanan, fleksibilitas penggunaan, *reusability*, kerapian tampilan, kombinasi warna, kemudahan memahami materi, serta kesesuaian media sebagai pendukung pembelajaran (Aryani et al., 2023).

Data penelitian diperoleh dari hasil penilaian para validator menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu skor 1 (kurang), skor 2 (cukup), skor 3 (baik), dan skor 4 (sangat baik). Data hasil validasi dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor yang diperoleh terhadap skor maksimum menggunakan rumus:

$$\frac{\text{jumlah skor total}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\% \dots \dots \dots (i)$$

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan, yaitu 0%–25% (kurang), 26%–50% (cukup), 51%–75% (baik), dan 76%–100% (sangat baik) (Riduwan, 2018). Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan, yaitu 0%–25% (kurang), 26%–50% (cukup), 51%–75% (baik), dan 76%–100% (sangat baik) (Riduwan, 2018). Media dinyatakan layak digunakan jika memperoleh kategori minimal "baik" dari hasil validasi ahli.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berpedoman pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terdiri atas lima tahap pengembangan media pembelajaran, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Syabrina et al., 2025; Muryandari & Sujatmiko, 2025). Pada tahap *analysis* dilaksanakan di SD 1 Bae, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus melalui wawancara terstruktur dengan guru kelas V, yaitu Ibu Rizki Widyawulandari, S.Pd., M.Pd. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sebagai dasar pengembangan media komik PANTUN-GO!. Hasil wawancara menunjukkan bahwa keterampilan membaca pantun peserta didik masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi sampiran dan isi pantun, memahami makna pantun, serta menyimpulkan amanat yang terkandung di dalamnya. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa siswa lebih tertarik pada media pembelajaran yang memuat ilustrasi, warna yang menarik, dan penyajian materi yang mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan temuan Cahyani et al., (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dikembangkan media komik PANTUN-GO! sebagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Media ini dirancang untuk menyajikan materi pantun melalui perpaduan teks dan ilustrasi sehingga diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah (Amaliyyah et al., 2022).

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan inovasi berupa media pembelajaran Komik PANTUN-GO! yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca pantun siswa kelas V sekolah dasar. Kebutuhan pengembangan media diperoleh melalui hasil wawancara terstruktur dengan guru, analisis kebutuhan pembelajaran, serta identifikasi harapan guru terhadap media yang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Tahap selanjutnya adalah design (perancangan), yaitu menyusun rancangan media Komik PANTUN-GO! sebagai acuan pada proses pengembangan. Tahap perancangan bertujuan menghasilkan desain media yang sistematis agar produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, tujuan pembelajaran, dan karakteristik materi (Filahanasari et al., 2024). Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

Menentukan materi yang akan dimuat dalam komik berdasarkan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, yaitu materi tentang pantun yang mencakup struktur pantun, ciri-ciri pantun, jenis pantun, sampiran dan isi, amanat, serta cara

membaca pantun dengan ekspresi yang tepat. Mendesain tampilan media menggunakan aplikasi Canva. Pada tahap ini disusun ukuran komik A5 ($\pm 15 \times 21$ cm), pemilihan warna yang cerah, karakter tokoh, latar cerita, ilustrasi, jenis huruf, tata letak panel, serta elemen visual yang menarik agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Komik dirancang memiliki beberapa panel dinamis yang dapat dibuka dan ditutup kembali sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Penggunaan Canva dalam pengembangan media pembelajaran memberikan kemudahan dalam mengintegrasikan teks, ilustrasi, dan elemen visual sehingga menghasilkan media yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Siagian et al., 2023). Menyusun alur cerita dan dialog dalam komik yang memuat pantun berima a-b-a-b dengan ilustrasi kegiatan sehari-hari siswa. Setiap panel dirancang agar membantu siswa memahami struktur pantun, membedakan sampiran dan isi, serta menemukan amanat yang terkandung dalam pantun melalui perpaduan antara teks dan gambar. Penyajian materi melalui kombinasi unsur visual dan verbal dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Meilani, 2023). Menyiapkan naskah komik untuk dicetak dalam bentuk buku komik berwarna berukuran A5. Seluruh halaman disusun secara sistematis mulai dari sampul, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, cerita bergambar, latihan, hingga penutup sehingga menghasilkan media yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Melakukan pengecekan ulang terhadap isi materi, tampilan visual, tata bahasa, ilustrasi, serta kesesuaian seluruh komponen media sebelum memasuki tahap pengembangan dan validasi. Selanjutnya, media komik PANTUN-GO! divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan sehingga media komik PANTUN-GO! dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil tahap design berupa *prototype* awal media komik PANTUN-GO! yang dijadikan acuan pada tahap pengembangan. Rancangan media disusun secara sistematis agar menghasilkan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga siap memasuki tahap *development*. Tahapan setelah tahap *Analysis* dan tahap *Design* adalah tahap *development* merupakan proses merealisasikan rancangan media menjadi produk berupa komik PANTUN-GO!. Pada tahap ini, hasil rancangan yang telah disusun pada tahap design diwujudkan menjadi produk pembelajaran yang siap divalidasi sebelum diimplementasikan (Anafi et al., 2021). Pengembangan

dilakukan dengan menyusun materi pantun, membuat ilustrasi, menyusun dialog, mengatur tata letak halaman, memilih kombinasi warna, serta menyempurnakan tampilan media sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Media yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media untuk mengetahui tingkat validitas produk sebelum digunakan pada tahap implementasi.

Pertama yaitu validasi materi melibatkan dua dosen yaitu Bapak Riyadi Widhiyanto, S.Pd., M.Pd. dari Universitas Muria Kudus dan salah satu guru dari SD 1 Bae yaitu Ibu Rizki Widyawulandari, S.Pd., M.Pd. Mendapatkan skor sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Skor Riyadi Widhiyanto, M.Pd.	Rizki M.Pd.	Widyawulandari, S.Pd., M.Pd.
1.	Kelengkapan Identitas	30	32	
2.	Kejelasan Capaian Pembelajaran	4	4	
3.	Isi yang Disajikan	21	21	
4.	Bahasa	11	12	
5.	Waktu	4	4	
	Skor yang diperoleh	70	73	
	Skor maksimal	80	80	
	Presentase	$\frac{\text{jumlah skor total}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\% = \frac{143}{160} = 89,4\%$		
	Kategori	Sangat baik untuk digunakan		

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media komik PANTUN-GO! memperoleh persentase rata-rata sebesar 89,4% dengan kategori "sangat baik untuk digunakan". Validator pertama memberikan skor 70 dari skor maksimal 80 (87,5%), sedangkan validator kedua memberikan skor 73 dari skor maksimal 80 (91,3%). Skor tertinggi diperoleh pada aspek kelengkapan identitas dan kejelasan capaian pembelajaran yang memperoleh nilai maksimal dari kedua validator. Selain itu, aspek isi, kebahasaan, dan alokasi waktu juga memperoleh penilaian dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi dalam media komik PANTUN-GO! telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, disusun secara sistematis, menggunakan bahasa yang komunikatif, serta memenuhi kriteria kelayakan materi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Amaliyyah et al., (2022) yang menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli materi.

Proses validasi kedua melibatkan ahli media yaitu dua dosen yaitu Bapak Moh. Syaffruddin Kuryanto, S.Si., M.Or., Ibu Fatikhatus Najikhah, M.Pd. dari Universitas Muria Kudus. Mendapatkan skor sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Skor	
		Moh. Syaffruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.	Fatikhatun Najikhah, M.Pd.
1.	Kemudahan penggunaan media	4	3
2.	Kemenarikan media	3	4
3.	Kepraktisan menyimpan media	4	4
4.	Fleksibel waktu	3	4
5.	Reusabilitas	4	4
6.	Kerapian dan keterampilan tampilan media	3	4
7.	kombinasi warna	3	4
8.	Media mudah untuk pemahaman materi	4	4
9.	Meningkatkan keterampilan membaca	4	4
10.	Meningkatkan minat siswa	4	4
Skor yang diperoleh		36	39
Skor maksimal		40	40
Presentase		$\frac{\text{jumlah skor total}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\% = \frac{75}{80} = 93,8\%$	
Kategori		Sangat baik untuk digunakan	

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media komik PANTUN-GO! memperoleh persentase rata-rata sebesar 93,8% dengan kategori "sangat baik untuk digunakan". Validator pertama memberikan skor 36 dari skor maksimal 40 (90%), sedangkan validator kedua memperoleh skor 39 dari skor maksimal 40 (97,5%). Skor tertinggi diperoleh pada aspek kepraktisan penyimpanan media, reusabilitas, kemudahan media dalam membantu pemahaman materi, meningkatkan keterampilan membaca, dan meningkatkan minat peserta didik yang memperoleh skor maksimal dari kedua validator. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik PANTUN-GO! telah memenuhi aspek kelayakan media dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, dan penyajian materi sehingga dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Pratama et al., (2023) dan Febrian et al., (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang valid, menarik, dan mudah digunakan dapat mendukung pemahaman materi serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Meskipun memperoleh kategori sangat baik, para validator memberikan beberapa masukan sebagai penyempurnaan media. Masukan tersebut meliputi penyempurnaan pertanyaan pemantik, peningkatan kualitas gambar, penyempurnaan gradasi warna, serta penambahan nama cara membaca pantun.

Tabel 3. Saran Perbaikan Media

Nama Validator	Instansi	Saran
Riyadi Widhiyanto, M.Pd.	Universitas Muria Kudus	Penyempurnaan pertanyaan pemantik
Moh. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.	Universitas Muria Kudus	Peningkatan kualitas gambar
Fatikhatun Najikhah, M.Pd.	Universitas Muria Kudus	Penyempurnaan gradasi warna dan pemberian nama cara membaca
Rizki Widyawulandari, S.Pd., M.Pd.	SD 1 Bae	Sudah layak digunakan

Tahap selanjutnya dalam model ADDIE yaitu tahap *implementation* dilakukan secara terbatas kepada peserta didik kelas V SD 1 Bae sebagai pengguna media komik PANTUN-GO!. Pada tahap ini guru menggunakan media komik PANTUN-GO! dalam pembelajaran pantun sesuai perangkat pembelajaran yang telah disusun. Siswa membaca isi komik, mengamati ilustrasi, memahami materi yang disajikan, kemudian mengerjakan LKPD sebagai pendukung kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan implementasi menunjukkan bahwa media komik PANTUN-GO! dapat digunakan sesuai dengan rancangan pembelajaran. Seluruh komponen media, mulai dari penyajian materi, ilustrasi, petunjuk penggunaan, hingga LKPD pendukung, dapat digunakan sebagaimana yang direncanakan sehingga media siap memasuki tahap evaluasi akhir. Hasil ini sejalan dengan Branch (2009) yang menjelaskan bahwa tahap *implementation* bertujuan menerapkan produk kepada pengguna sasaran untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaannya. Selain itu, Ariyanti et al., (2024) dan Febrian et al., (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik siswa mampu meningkatkan keterlibatan, minat belajar, dan mempermudah pemahaman materi.

Tahap *evaluation* dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, serta implementasi terbatas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media komik PANTUN-GO! telah direvisi sesuai dengan saran para validator, yaitu penyempurnaan pertanyaan pemantik, peningkatan kualitas gambar, penyempurnaan gradasi warna, serta penambahan nama cara membaca pantun. Setelah dilakukan revisi, media memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan dengan hasil validasi ahli materi sebesar 89,4% dan ahli media sebesar 93,8%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, media komik PANTUN-GO! dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran materi pantun bagi siswa kelas V sekolah dasar. Temuan ini sejalan Wulandari et al., (2023) dan Marufah et al., (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah melalui validasi ahli dan revisi hingga memperoleh kategori sangat baik atau sangat valid dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media komik PANTUN-GO! sebagai media pembelajaran materi pantun bagi siswa kelas V sekolah dasar melalui model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 89,4% pada aspek materi dan 93,8% pada aspek media dengan kategori sangat baik. Setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan masukan para validator, media komik PANTUN-GO! dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran pantun di sekolah dasar.

Guru disarankan memanfaatkan media komik PANTUN-GO! sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi pantun di kelas V sekolah dasar karena telah dinyatakan valid dan layak berdasarkan hasil validasi ahli. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu guru menyajikan materi pantun secara lebih menarik, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan media serupa pada materi Bahasa Indonesia lainnya atau melakukan uji coba pada subjek yang lebih luas untuk memperoleh informasi yang lebih komprehensif mengenai kualitas media yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwiyyah, M. M., Purbasari, I., & Amaliyah, F. (2024). Analisis kebutuhan media komik digital berbasis STEM untuk meningkatkan literasi media siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4840–4851.
- Amaliyah, F., & Santoso, D. A. (2025). Efektivitas penerapan model PBL terintegrasi media gamifikasi kearifan lokal dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, 7, 41–52. <https://doi.org/10.55719/jrpm.v7i2.1813>
- Amaliyyah, E., Dewi, A. S., & Andjariani, E. W. (2022). *Pengembangan media komik pada kelas IV sekolah dasar*.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D, 9(4), 433–438.
- Ariyanti, N., Kironoratri, L., & Amaliyah, F. (2024). Vocabulary mastery through KAKI SI KOKA media for elementary school students, 5(3), 1383–1397. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i3.990>

- Aryani, V., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2023). Pengembangan media e-story book berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran dongeng sastra anak, *09*, 1939–1954.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Cahyani, A. N., Kironoratri, L., & Ermawati, D. (2023). Peningkatan hasil belajar matematika melalui penggunaan media papan diagram pada siswa kelas V SD, *09*(September), 915–925.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Febrian, S. M., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2025). Penggunaan media flashcard berbantuan boardgame untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD, *9*(3), 1668–1680. <https://doi.org/10.35931/am.v9i3.4870>
- Febrianti, N., & Pritasari, A. C. (2024). Inovasi pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, 183–191. <https://doi.org/10.55080/jpn.v3i3.160>
- Filahanasari, E., Aprimadedi, & Rosmawati, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi Canva materi pecahan di kelas IV SDN 02 Tiumang, *10*, 1381–1395.
- Icahayati, K., Yudianta, K., Ayu, G., & Sukma, P. (2024). Media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar, *8*(2), 310–317. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.78017>
- Lestari, P. D., Herlina, E., Putri, A. N., & Giwangsa, S. F. (2023). Pengaruh gerakan literasi terhadap kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar, *7*(6), 4003–4009. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6633>
- Marufah, S., Info, A., & History, A. (2023). Pengembangan media video pembelajaran menggunakan model ADDIE pada materi aktivitas gerak ritmik kelas XII, *6*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2879>
- Meilani, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital menggunakan Canva pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar, *3*, 7957–7966.
- Muryandari, P. R., & Sujatmiko, B. (2025). Implementasi model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan keahlian pemrograman dasar di SMKN 1 Wonoasri, *10*, 90–97.
- Nilamsari, A., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2023). Pendidikan karakter peduli sosial melalui film *Jembatan Pensil* karya Hasto Broto pada siswa sekolah dasar. *Educatio*, *9*(2), 490–498. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4695>
- Pratama, M. P., Ruruk, S., & Karuru, P. (2023). Validity of interactive learning media in computer basics course, *10*(4), 353–362.
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement, *01*(08), 506–516.
- Siagian, R. S., Sofwan, M., & Hayati, S. (2023). Media pembelajaran komik menggunakan aplikasi Canva for Education pada pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar, *5*(57), 5222–5230.

- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.
- Syabrina, M., Javanoca, L. K., Wardah, F., & Ahmad, A. (2025). Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model AADIE pada pengembangan bahan ajar interaktif Pendidikan Pancasila, 2(6), 1239–1247.
- Talentiano, R., Chamdani, M., & Wahyudi, A. B. E. (2025). Analisis kemampuan literasi membaca peserta didik kelas IV SD Negeri, 13. <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.87605>
- Wulandari, D. A., Astuti, I., & Suratman, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk literasi pembelajaran tematik kelas V, 11(2), 180–189. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4730>