

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC PADA MATERI KOSAKATA KONOTATIF DI KELAS V SD

Febi Febi¹, Elfia Sukma², Adrias Adrias³, Chandra⁴, M. Habibi⁵

¹⁻⁵Universitas Negeri Padang

¹febieducation@gmail.com, ²elfiasukma@fip.unp.ac.id, ³adrias@fip.unp.ac.id,

⁴chandra@fip.unp.ac.id, ⁵habibie91@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

At the primary school stage, having a strong vocabulary is essential for enhancing kids' language skills. However, in practice, vocabulary learning, especially connotative meaning in Grade V, is still mostly carried out using conventional methods such as textbooks and lectures. This condition tends to reduce students' participation, interest, and motivation, which affects their understanding of connotative vocabulary. To address this issue, there is a need for creative and interactive online learning materials to establish a more captivating educational setting. The goal of this project is to develop an e-comic as an educational resource to improve students' understanding of connotative language and to evaluate its effectiveness, practicality, and credibility. The study employs the ADDIE framework along with the Research and Development approach. Expert assessment forms were utilized to collect information, surveys for teachers and students were employed to measure feasibility, and the N-Gain formula was applied to assess the effectiveness of the pretest and posttest outcomes. The findings indicate that the e-comic is very effective, earning ratings of 96% for content, 96% for media, and 88% for language features. It is also highly practical, with 100% from teachers and 98% from students. The score from the effectiveness test, known as the N-Gain score, is 0.7542, which puts it among the highest levels. So, the e-comic works well as a learning tool for fifth-grade elementary students.

Keywords: e-comic, conotative vocabullary, ADDIE

ABSTRAK

Penguasaan kosakata berperan secara fundamental dalam menunjang kemampuan berbahasa peserta didik di jenjang Sekolah Dasar. Namun, kenyataan di lapangan memperlihatkan bahwa pembelajaran kosakata, khususnya yang berkaitan dengan makna konotatif pada kelas V, masih cenderung dilakukan secara konvensional dengan menggunakan buku ajar dan pendekatan ceramah. Pendekatan tersebut kurang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik, sehingga minat dan motivasi belajar menjadi rendah dan berdampak pada belum optimalnya pemahaman terhadap kosakata konotatif. Untuk mengatasi masalah ini, media pembelajaran berbasis digital yang lebih kreatif dan interaktif harus digunakan. Ini akan membuat pembelajaran lebih menarik. Penelitian ini berkonsentrasi pada pembuatan media *e-comic* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang kosakata konotatif. Selain itu, penelitian yang dilakukan juga menguji tingkat kelayakan produk dari segi kepraktisan, efektivitas, dan validitas. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan R and D dengan model ADDIE.

Data diperoleh melalui instrumen validasi ahli, lembar praktikalitas guru dan peserta didik, serta nilai *pretest* dan *posttest* yang diuji menggunakan *N-Gain* untuk melihat keefektifannya. Hasil ini menjelaskan bahwa media *e-comic* yang diperoleh dengan kategori sangat valid, dengan skor 96% dari segi materi, 96% dari segi media, dan 88% dari segi kebahasaan. Dari sisi kepraktisan, media ini mendapatkan penilaian sangat praktis dengan persentase 100% oleh guru serta 98% oleh peserta didik. Sementara itu, hasil uji efektivitas dengan *N-Gain* memperoleh skor 0,7542 dengan kategori tinggi. Oleh karena itu, media *e-comic* yang dihasilkan dapat diterapkan sebagai alternatif media ajar bahasa Indonesia di kelas V SD telah terbukti kevalidan, kepraktisan dan keefektifannya.

Kata kunci: *e-comic*, kosakata konotatif, ADDIE

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital telah memberikan dampak yang besar pada bidang pendidikan, terkhususnya dalam penerapan media ajar yang inovatif dan kreatif. Perubahan teknologi digital saat ini telah mengubah cara manusia terlibat dalam berbagai bidang pendidikan dan proses pembelajaran serta inovasi dalam teknologi pendidikan menjadi faktor kunci dalam aktivitas belajar mengajar (Said, 2023). Dengan demikian, penggunaan media digital dalam proses pembelajaran tidak hanya sebagai tambahan, melainkan menjadi suatu keharusan untuk beradaptasi dengan kemajuan zaman.

Media digital harus diintegrasikan dalam proses pembelajaran terutama dalam merancang perangkat pembelajaran. Menurut Nasution & Lubis, (2021),

kualitas perangkat pembelajaran yang baik berpengaruh terhadap efektivitas proses pembelajaran. Namun Cholifah (2021) mengatakan bahwa perangkat pembelajaran terutama media pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya memenuhi karakteristik belajar peserta didik di SD. Dalam merancang perangkat pembelajaran harus memperhatikan karakteristik peserta didik agar dapat meningkatkan keterlibatan aktif, minat dan motivasi, serta hasil belajar peserta didik.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang berperan dalam meningkatkan keterampilan literasi peserta didik (Nurdiyanti & Suryanto, 2020). Menurut Sukma *et al.*, (2024), keterampilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat komponen yaitu keterampilan menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Lebih lanjut,

Rizkika.M & Chandra, (2024) menjelaskan bahwa keterampilan berbahasa sangat diperlukan untuk berinteraksi dan berkomunikasi, baik dengan menggunakan lisan maupun tulisan. Kosakata merupakan komponen penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa.. Penguasaan kosakata baik merupakan faktor penting dalam meningkatkan keterampilan berbahasa (Handayani, 2024).

Kosakata konotatif merupakan salah satu materi bahasa Indonesia di SD yang mempelajari kosakata. Menurut Kridalaksana (dalam Syahidah et al., 2024), kosakata konotatif adalah kosakata yang memiliki makna yang berbeda dari makna aslinya. Dengan adanya pemahaman kosakata konotatif dapat menunjang pemahaman peserta didik terhadap suatu bacaan, tidak hanya makna secara literal tetapi juga makna yang tersirat dalam suatu bacaan.

Dalam memahami kosakata konotatif yang bersifat kontekstual, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik serta mengintegrasikannya dalam bentuk percakapan untuk memperoleh konteks kosakata konotatif yang digunakan. Aspek

penting yang menunjang proses pembelajaran yaitu penggunaan media ajar. Rusdi *et al.*, (2025) menyatakan bahwa media ajar dapat diterapkan dan dimanfaatkan dalam mengembangkan kemampuan peserta didik. Tetapi kenyataannya, media yang digunakan dalam pembelajaran kosakata konotatif belum bervariasi (Hoerudin, 2023).

Peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN 21/III Pasar Semerap, SDN 53/III Koto Patah, SDN 101/III Koto Patah, dan SDN 205/III Koto Patah, dilaksanakan pada tanggal 13 November 2025 sampai 18 November 2025. Ditemukan bahwa rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap kosakata konotatif serta penggunaan media pembelajaran digital belum bervariasi terutama dalam pembelajaran kosakata konotatif. Lebih lanjut, kurangnya pemanfaatan fasilitas yang telah disediakan oleh pemerintah dan sekolah, sehingga media yang digunakan kurang variatif mengakibatkan rendahnya semangat dan motivasi peserta didik. Suriani et al., (2021) menyatakan bahwa dengan munculnya minat dan motivasi mampu meningkatkan semangat peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik melaksanakan penelitian dan pengembangan media ajar yang menyajikan visual dan alur cerita yang menarik yaitu media *e-comic* untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi kosakata konotatif di kelas V Sekolah Dasar. *E-comic* memiliki keunggulan dalam meningkatkan minat peserta didik melalui kombinasi visual dan alur cerita yang menarik (Fardiana et al., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Lailatul l'zaati (2024) menyatakan media *e-comic* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di kelas IV SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Siti Nur Lailatul Nikmah (2024) dalam penelitiannya, media *e-comic* terbukti meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember.

Namun dalam penelitian tersebut, hanya menjelaskan bahwa media *e-comic* ini mampu meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia secara umum saja. Penelitian yang akan peneliti lakukan secara spesifik mengembangkan media *e-comic* dalam menunjang

pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi kosakata konotatif kelas V Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan menggunakan metode *R and D* dengan tujuan untuk memvalidasi produk yang akan dikembangkan (Sugiyono, 2013). Senada dengan hal tersebut, Borg dan Gall (dalam Waruwu, 2024) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan memiliki tujuan untuk dapat mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan. Pendekatan ini fokus pada pengembangan yang didasarkan pada data empiris yang telah diuji melalui sejumlah tahap yang terstruktur (Rahayu, 2025).

Peneliti memilih model ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Secara spesifik untuk menghasilkan produk yang mampu untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran serta tahapannya yang sederhana, sistematis, serta mudah dipahami (Safitri & Aziz, 2022).

Subjek dalam penelitian yang dilakukan yaitu peserta didik dan guru kelas V di SDN 21/III Pasar Semerap dengan jumlah 11 peserta didik, SDN

53/III Koto Patah dengan jumlah 12 peserta didik, SDN 205/ III Koto Patah dengan jumlah 12 peserta didik, dan SDN 101/III Koto Patah dengan jumlah 10 peserta didik.

Penelitian *R and D* yang dilakukan memiliki tiga jenis data diantaranya data validitas yang didapatkan dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, data praktikalitas didapatkan dari lembar praktikalitas peserta didik dan guru kelas, dan data keefektifan didapatkan dari uji *N-Gain* dengan menggunakan nilai yang didapatkan dari *pretest* dan *posttest*.

Hasil validitas yang didapatkan dari validator akan dihitung menggunakan skala *likert*.

Tabel 1 Skala Angket Validitas

Komponen	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Sumber: Modifikasi dari (Sugiyono, 2013)

Kevalidan dari media *e-comic* yang dikembangkan dihitung dengan rumus dari Sugiyono (2013).

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Ket:

V : Persentase kevalidan

X : Skor validasi yang didapatkan

Y : Skor maksimal

100% : Konstanta

Hasil validasi media *e-comic* tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan kategori kevalidan menurut skala *likert*.

Tabel 2 Kategori Kevalidan

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Tidak Valid

Sumber: Modifikasi dari (Sunarto & Indra, 2024)

Hasil praktikalitas yang didapatkan dari lembar praktikalitas guru kelas dan peserta didik dihitung menggunakan skala *likert*:

Tabel 3 Skala Angket Praktikalitas

Komponen	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Sangat Kurang Setuju	1

Sumber: Modifikasi dari (Sugiyono, 2013)

Nilai akhir dari lembar praktikalitas guru dan peserta didik, dihitung dengan menerapkan rumus (Sugiyono, 2013).

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Ket:

NP : Nilai Persen yang dicari atau diharapkan

R : Skor praktikalitas yang didapatkan
 SM : Skor maksimal

Nilai akhir dari lembar praktikalitas guru kelas dan peserta didik dikategorikan berdasarkan tabel berikut.

Tabel 4 Kategori Kepraktisan

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

Sumber: Modifikasi dari (Sunarto & Indra, 2024)

Hasil Uji efektivitas berdasarkan nilai yang didapatkan dari *pretest* dan *posttest*, kemudian diuji menggunakan *N-Gain*. Penilaian yang diterapkan menggunakan acuan menurut Wahab *et al.*, (2021).

$$Normal\ Gain = \frac{Skor\ Post\ Test - Skor\ Pre\ Test}{Skor\ Ideal - Skor\ Pre\ Test}$$

Tabel berikut menunjukkan kategori keefektifan media *e-comic* berdasarkan hasil perhitungan akhir.

Tabel 5 Kategori Keefektifan

Skor	Kriteria	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi	Sangat Efektif
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	Efektif
$0 < g < 0,3$	Rendah	Kurang Efektif
$g \leq 0$	Gagal	Tidak Efektif

Sumber: Modifikasi Wahab *et al.*, (2021)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil yang didapatkan dari penelitian *R and D* yang dilakukan

mencakup semua tahap ADDIE. Pada tahap *analyze*, peneliti melaksanakan analisis gap, analisis tujuan, analisis peserta didik, analisis fasilitas, analisis kebutuhan guru, analisis materi, analisis konsep, serta analisis kurikulum.

Dari hasil yang didapatkan, peneliti menemukan gap bahwa media ajar yang diterapkan belum variatif dan inovatif. Hal tersebut menyebabkan rendahnya kemampuan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Sedangkan fasilitas di sekolah dapat menunjang penerapan media *e-comic* seperti laptop, proyektor, *chromebook*, dan *smartboard*. Semestinya guru harus mampu mengikuti dan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk mendukung pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran yang diterapkan dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan aktif peserta didik.

Pada tahap *design*, peneliti merancang dan mendesain media *e-comic* yang akan dikembangkan serta diimplementasikan pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Media *e-comic* dirancang dan didesain untuk menyajikan materi

kosakata konotatif pada pelajara bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Pada tahap *development*, peneliti mengembangkan media *e-comic* sesuai dengan saran perbaikan yang diperoleh dari validator.

Tabel 6 Rekapitulasi Validitas

Aspek Validasi	Persentase	Keterangan
Materi	96%	Sangat Valid
Media	96%	Sangat Valid
Bahasa	88%	Sangat Valid
Rata-rata keseluruhan	93,33%	Sangat Valid

Berdasarkan uji validitas di atas, aspek materi mendapatkan skor 96% kategori “sangat valid”, hal ini juga sama pada aspek media. Kemudian hasil validasi aspek bahasa mendapatkan skor 88% kategori “sangat valid”. Uji validitas medapatkan Rata-rata keseluruhan dengan skor 93,33% kategori “sangat valid”. Oleh karena itu, media *e-comic* dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di SD.

Pada tahap *implementation*, peneliti mengimplementasikan media *e-comic* pada proses pembelajaran. Pada penerapan media *e-comic*, peneliti memberikan lembar *pretest* sebelum pembelajaran dimulai dan lembar *posttest* setelah pembelajaran

yang menerapkan media *e-comic*. Hal ini berguna untuk melihat hasil belajar peserta didik pada materi kosakata konotatif sebelum serta setelah menggunakan media *e-comic*.

Tahap akhir yang peneliti lakukan yaitu tahap *evaluation*. Peneliti membagikan lembar praktikalitas guru kelas dan peserta didik guna melihat tingkat kepraktisan penggunaan media *e-comic* dalam proses pembelajaran.

Tabel 7 Rekapitulasi Praktikalitas Respon Guru

Nama Sekolah	Persentase	Keterangan
SDN 21/III Pasar Semerap	100%	Sangat Praktis
SDN 53/III Koto Patah	100%	Sangat Praktis
SDN 205/III Koto Patah	100%	Sangat Praktis
SDN 101/III Koto Patah	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil praktikalitas guru di empat SD penelitian tersebut, media *e-comic* mendapatkan skor 100% kategori “sangat praktis”. Sedangkan praktikalitas peserta didik menghasilkan skor diantaranya SDN 21/III Pasar Semerap 98,70%, SDN 53/III Koto Patah 98,09%, SDN 205/III Koto Patah 98,09%, dan SDN 101/III Koto Patah 97,14% dengan kriteria “sangat praktis”. Rata-rata

keseluruhan berdasarkan angket praktikalitas peserta didik mendapatkan persentase 98% dengan kriteria “sangat praktis”.

Tabel 8 Rekapitulasi Praktikalitas Respon Peserta Didik

Nama Sekolah	Persentase	Keterangan
SDN 21/III Pasar Semerap	98,70%	Sangat Praktis
SDN 53/III Koto Patah	98,09%	Sangat Praktis
SDN 205/III Koto Patah	98,09%	Sangat Praktis
SDN 101/III Koto Patah	97,14%	Sangat Praktis
Rata-rata keseluruhan	98%	Sangat Praktis

Selanjutnya, penilaian dari keefektifan media *e-comic* yang sudah diimplementasikan selama proses pembelajaran, mendapatkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik lalu diuji menggunakan *N-Gain*.

Tabel 9 Hasil Uji N-Gain

Aspek	Nilai	Kriteria
Rata-rata <i>N-Gain</i>	0,7542	Tinggi

Berdasarkan uji *N-Gain* yang dilakukan, media *e-comic* memperoleh skor 0,7542 kategori “sangat efektif”. Dari uji *N-Gain* yang dilakukan membuktikan bahwa media *e-comic* yang dikembangkan sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran

bahasa Indonesia pada materi kosakata konotatif. Media pembelajaran *e-comic* sudah terbukti kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya sebagai media ajar di Sekolah Dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan, disimpulkan bahwa media *e-comic* yang dikembangkan dalam pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD materi kosakata konotatif telah menghasilkan media yang terbukti kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Uji validitas yang dilakukan mendapatkan skor sebesar 93,33% dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya, uji praktikalitas menunjukkan bahwa media *e-comic* sangat praktis diterapkan sebagai media pembelajaran dengan skor 100% berdasarkan hasil praktikalitas guru dan 98% berdasarkan hasil praktikalitas peserta didik. Uji efektivitas memperoleh skor 0,7542 kategori sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Cholifah, T. N. (2021). Analisis Perangkat Pembelajaran Kelas Iv Tema2 Subtema 2 Pembelajaran 1 Di MI Sunan Giri Pagak. *PRIMARY*

- EDUCATOIN JOURNAL*, 1(2), 123–130.
- Fardiana, N. K. R. S., Nurhakim, S. S., & Latip, A. (2021). Media Berbasis Komik Pada Pembelajaran IPA: Analisis Karakteristik, Bentuk, dan Dampak dalam Pembelajaran. *JKPI: Jurnal Kajian Pendidikan IPA Program Studi Pendidikan IPA*, 1(2), 69–75.
- Handayani, E. (2024). Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 771–781.
<https://doi.org/10.30997/karimatauhid.v3i1.7903>
- Hoerudin, C. W. (2023). Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Dongeng. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 1–10.
- Nasution, N. A., & Lubis, M. R. (2021). Efektivitas Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Pembelajaran Inkuiri Berbasis Budaya Berbantuan Geogebra. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 10(2), 133–142.
- Nurdiyanti, E., & Suryanto, E. (2020). Pembelajaran Literasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogia*, 13(2), 115–128.
<https://jurnal.uns.ac.id/paedagogia/article/view/36000/23206>
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rizkika.M, W., & Chandra. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Menggunakan Metode Pembelajaran Guide Writing di Kelas V. *Jurnal Cendikia Pendidikan Dasar*, 2(2), 10–18.
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202.
<https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PK/article/view/1300/713>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sukma, E., Ramadhan, S., Putri, M., & Johari, A. (2024). Challenges in Implementing Indonesian Language Teaching Materials in Elementary Schools. *International Electronic Journal*

- of Elementary Education,*
16(2), 225–237.
- Sunarto, A., & Indra, Y. A. (2024). *Pengantar Statistik Sosial*. PT MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA.
- Suriani, A., Chandra, Sukma, E., & Habibi. (2021). Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 800–807.
- Syahidah, S. H. N., Rasyid, D. A., & Firmansyah, D. (2024). Makna Konotatif Cerpen “Teman Kencan” Dalam Buku Corat-Coret Di Toilet Karya Eka Kurniawan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 4(02), 7823–7830.
- Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan *N-Gain* di PGMI. *JURNAL BASICEDU*, 5(2), 1039–1045.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 1220–1230.