

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK STRIP BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN *SESIKUN* BAHASA LAMPUNG DI SEKOLAH DASAR

Oleh

FADILA HANUM

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa kelas V SDN 1 Negara Ratu dalam memahami materi *sesikun* Bahasa Lampung yang bersifat abstrak dan minim konteks visual, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Tujuan penelitian adalah mengembangkan media komik strip berbasis *discovery learning* yang valid, praktis, dan efektif untuk mengonkretkan materi sastra lisan tersebut menjadi pembelajaran yang bermakna. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE, penelitian ini merancang media yang mengintegrasikan narasi visual dengan sintaks penemuan terbimbing. Secara kualitatif, media ini berhasil mengubah paradigma pembelajaran dari pasif menjadi eksploratif. Alur cerita komik membantu siswa mengonstruksi makna kiasan *sesikun* melalui konteks dialog tokoh, sehingga mereduksi beban kognitif siswa dalam memahami bahasa kiasan. Validasi ahli materi (91%), media (95%), dan bahasa (77%) mengonfirmasi kelayakan produk dari aspek substansi budaya dan desain visual. Respon pendidik (97,5%) dan siswa (92,9%) menunjukkan media ini sangat praktis, mampu meningkatkan antusiasme, serta mempermudah internalisasi materi. Uji efektivitas membuktikan peningkatan hasil belajar yang signifikan ($Sig. < 0,001$) dengan kategori sedang ($N-Gain$ 0,57). Disimpulkan bahwa komik strip berbasis *discovery learning* efektif menjembatani pemahaman siswa terhadap *sesikun* melalui visualisasi yang kontekstual.

Kata kunci: hasil belajar, media pembelajaran, komik strip, *discovery learning*, *sesikun*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF DISCOVERY LEARNING-BASED COMIC STRIP LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN LAMPUNG LANGUAGE *SESIKUN* LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOL

By

FADILA HANUM

This research is motivated by the difficulties faced by Grade V students at SDN 1 Negara Ratu in comprehending the *sesikun* material of the Lampung Language, which is abstract and lacks visual context, resulting in low learning outcomes. The objective of this research is to develop a valid, practical, and effective discovery learning-based comic strip to concretize this oral literature material into meaningful learning. Employing the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, this study designed media that integrates visual narrative with guided discovery syntax. Qualitatively, this media successfully shifted the learning paradigm from passive to exploratory. The comic storyline assists students in constructing the metaphorical meaning of *sesikun* through the context of character dialogues, thereby reducing the students' cognitive load in understanding figurative language. Validation by material experts (91%), media experts (95%), and language experts (77%) confirmed the product's feasibility regarding cultural substance and visual design. Responses from educators (97.5%) and students (92.9%) indicated that the media is highly practical, capable of increasing enthusiasm, and facilitating material internalization. The effectiveness test demonstrated a significant improvement in learning outcomes ($Sig. < 0.001$) with a medium category ($N-Gain$ 0.57). It is concluded that the discovery learning-based comic strip effectively bridges students' understanding of *sesikun* through contextual visualization.

Keywords: learning outcomes, comic strip, learning media, *discovery learning*, *sesikun*