

**PENGEMBANGAN KOMIK INTERAKTIF WAYANG BALI UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN *LISTENING* DAN *SPEAKING*
PADA PELAJARAN BAHASA INGGRIS SD**

Oleh

I Gede Wahyu Sukadana, NIM 2211031580

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasa

ABSTRAK

Setiap pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar hendaknya dikemas secara kontekstual, interaktif, dan bermakna agar mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, khususnya *listening* dan *speaking*. Namun, pada praktiknya pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif, kurang percaya diri, dan mudah merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa juga dipengaruhi oleh kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kehidupan mereka. Permasalahan tersebut mendasari dikembangkannya komik interaktif Wayang Bali sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan *listening* dan *speaking* siswa kelas V sekolah dasar melalui integrasi budaya lokal dalam pembelajaran bahasa Inggris. Subjek penelitian ini terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, guru, dan siswa kelas V sekolah dasar. Objek penelitiannya adalah komik interaktif Wayang Bali pada materi bahasa Inggris kelas V. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi metode kuesioner/angket untuk uji validitas dan kepraktisan, wawancara untuk memperoleh data pendukung, serta tes untuk mengukur kemampuan *listening* dan *speaking* siswa. Penelitian ini menggunakan model Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) komik interaktif Wayang Bali dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi para ahli serta praktis berdasarkan respon guru dan siswa, dan (2) komik interaktif Wayang Bali memiliki potensi untuk digunakan untuk meningkatkan keterampilan *listening* dan *speaking* siswa kelas V sekolah dasar secara signifikan. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis budaya lokal yang interaktif, menyenangkan, kontekstual, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa.

Kata Kunci: Penelitian, *Listening*, *Speaking*, Bahasa Inggris, Media Interaktif

DEVELOPMENT OF BALINESE SHADOW PUPET INTERACTIVE COMIC TO IMPROVE LISTENING AND SPEAKING SKILLS

By:

I Gede Wahyu Sukadana, NIM 2211031580

Elementary School Teacher Education Study Program

Elementary Education Major

ABSTRACT

Every English lesson in elementary schools should be packaged contextually, interactively, and meaningfully to improve students' language skills, especially listening and speaking. However, in practice, learning is still dominated by conventional methods that are centered on the teacher so that students are less active, lack confidence, and easily feel bored during learning. Students' low listening and speaking skills are also influenced by the lack of innovative and relevant learning media to their lives. These problems underlie the development of interactive comics Wayang Bali as a valid, practical, and effective learning medium to improve listening and speaking skills of fifth-grade elementary school students through the integration of local culture in English learning. The subjects of this study consisted of material experts, media experts, learning design experts, teachers, and fifth-grade elementary school students. The object of the study was the interactive comic Wayang Bali in fifth-grade English material. Data collection methods used included questionnaires to test validity and practicality, interviews to obtain supporting data, and tests to measure students' listening and speaking skills. This study uses a Research and Development (R&D) model with the ADDIE approach which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the study indicate that: (1) the interactive comic Wayang Bali is declared valid based on the results of expert validation and is practical based on teacher and student responses, and (2) the interactive comic Wayang Bali has the potential to be used to significantly improve the listening and speaking skills of fifth grade elementary school students. The development of this media is expected to be an innovation in English learning based on local culture that is interactive, fun, contextual, and able to increase student motivation and learning engagement.

Key Words: Research, Listening, Speaking, English, Interactive Media