

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Era Digital 2.0 telah dimulai, dimana informasi dan komunikasi mampu berjalan lebih cepat dari apa yang bisa kita prediksi. Pesatnya perkembangan teknologi telah membawa transformasi menyeluruh terhadap paradigma dan metode belajar anak-anak di era modern (Citariyani dkk., 2025). Informasi yang berasal dari jurnal atau sumber terpercaya sebagian besar ditulis dalam berbagai bahasa, dan sebagian besar informasi yang didapat merupakan terjemahan dari bahasa Inggris (Yuliasari & Dwidarti, 2024). Bahasa Inggris sangat penting untuk dikuasai. Pemerintah juga mendukung penggunaan Bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi internasional, terbukti dari Pasal 37 ayat (3) UU No. 12 Tahun 2012, Pasal 33 ayat (3) UU No. 20 Tahun 2003, serta Pasal 29 ayat (2) UU No. 24 Tahun 2009 yang menyatakan bahwa Bahasa Inggris didukung oleh negara sebagai bahasa asing yang digunakan dalam pendidikan. Dukungan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa asing peserta didik, sehingga Bahasa Inggris dijadikan sebagai mata pelajaran wajib yang dipadukan dengan berbagai metode pembelajaran. Lebih lanjut, untuk anak sekolah dasar, Bahasa Inggris merupakan bekal dan pendidikan dasar sebelum memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Setiap orang menggunakan keterampilan berbicara untuk berkomunikasi dengan orang lain (Aristiawan dkk., 2023). Bahasa Inggris perlu dipelajari dan dikenalkan kepada siswa di tingkat sekolah dasar (SD), di mana pengajaran Bahasa Inggris adalah mapel yang harus disampaikan dengan pendekatan yang sesuai (Fathin & Sya, 2022). Bahasa Inggris dipergunakan sebagai media komunikasi universal, penguasaan bahasa Inggris kini menjadi kebutuhan fundamental dalam memperluas konektivitas global (Utami & Rismadewi, 2022) Sehingga nantinya penguasaan Bahasa Inggris ke depannya akan sangat bermanfaat dan memberikan peluang yang lebih besar. Dalam konteks akademik, penguasaan bahasa Inggris memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai literatur internasional, seperti jurnal ilmiah dan buku-buku referensi.. Di ranah profesional, Bahasa Inggris memiliki berbagai manfaat, antara lain membuka lebih banyak peluang kerja di tingkat multinasional, bisnis, sains, serta dalam era digital dan teknologi seperti sekarang, mempermudah akses ke informasi terbaru, mengingat banyak sumber teknologi menggunakan Bahasa Inggris (Adzkiya & Suryaman, 2021)

Bahasa, khususnya Bahasa Inggris, terdiri atas empat keterampilan dasar, yaitu *reading* (membaca), *writing* (menulis), *Speaking* (berbicara), dan *listening* (menyimak). Keempat keterampilan ini saling berkaitan, namun memiliki perbedaan yang signifikan dalam proses pembelajarannya (Amarniasih & Arsita 2023). Empat keterampilan berbahasa tersebut diklasifikasikan lebih lanjut ke dalam dua jenis, yaitu keterampilan reseptif dan keterampilan produktif (Kumala Sari, 2021). Keterampilan reseptif mencakup keterampilan memahami informasi baik secara lisan maupun tertulis, sedangkan keterampilan produktif mencakup

keterampilan menyampaikan ide atau gagasan melalui berbicara dan menulis (Ulfa dkk, 2024).

Lebih lanjut, keterampilan Berbahasa Inggris perlu diajarkan secara optimal di tingkat sekolah dasar agar peserta didik mampu menguasai keempat keterampilan tersebut dengan baik melalui mata pelajaran Bahasa Inggris. Salah satu caranya adalah dengan optimalisasi media pembelajaran. Pembelajaran bahasa Inggris bagi peserta didik memerlukan media yang interaktif dan menarik agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif (Mahmudi dkk., 2023). Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat bergantung pada dukungan media atau bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Janah dkk, 2023). Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, penyampaian materi dapat dilakukan secara lebih efektif, sehingga pesan dan isi pelajaran dapat dipahami dengan lebih baik oleh peserta didik serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang hanya berbasis teks sering kali sulit dipahami oleh anak-anak (Hafiza dkk, 2024). Metode pembelajaran yang monoton dapat menimbulkan kejenuhan dalam belajar, sedangkan media pembelajaran yang menarik mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik (Haryanto dkk, 2024). Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu mengakomodasi gaya belajar, untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep dengan lebih mudah.

Kelancaran sistem pendidikan sangat bergantung pada kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di dalamnya (Melyastiti dkk., 2023a). Pembelajaran yang dikemas secara menarik tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang positif, tetapi juga mendorong peserta didik untuk terus

mengembangkan keterampilan *listening* dan *Speaking* mereka secara lebih baik (Mulyadi dkk, 2021). Selain media pembelajaran, peran guru dalam penerapan metode pembelajaran Bahasa Inggris juga sangat vital. Guru berfungsi sebagai pembimbing yang mengarahkan siswa dalam memperoleh pengalaman belajar demi mencapai perubahan pada aspek kognitif, keterampilan, dan sikap secara terintegrasi (Melyastiti dkk, 2023). Agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal, guru harus mampu menyediakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran tidak hanya dituntut untuk menyajikan media yang menarik, tetapi juga harus mampu mengakomodasi proses konstruksi pengetahuan oleh peserta didik. Hal ini merujuk pada teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pencarian informasi, pengolahan data, serta pengaitan materi dengan pengalaman sebelumnya. Oleh karena itu, idealnya proses pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan harus mampu mengakomodasi pendekatan konstruktivis dalam kelas, sehingga peserta didik dapat membangun pemahaman secara aktif dan mandiri melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan.

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang tidak mudah untuk dipelajari, khususnya bagi penutur asli bahasa Indonesia yang tidak terbiasa dengan *silent letter* serta pelafalan huruf vokal seperti *a, i, u, e, o* yang dapat berbeda tergantung pada kata yang digunakan (Habib, 2024). Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala (Putri & Sya, 2023). Banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan mengucapkan kosakata

dalam bahasa Inggris secara baik dan benar. Tidak jarang, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, kurang menarik, dan menimbulkan kejenuhan bagi sebagian peserta didik (Patty dkk., 2024). Salah satu penyebab utama permasalahan tersebut adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Pendidikan merupakan instrumen fundamental dalam mendorong kemajuan suatu bangsa di berbagai lini kehidupan (Yanti dkk., 2025). Pendidikan di abad ke-21 menuntut adaptasi terhadap perkembangan zaman, yang salah satunya diwujudkan melalui dorongan bagi tenaga pendidik untuk mengintegrasikan teknologi sebagai instrumen komunikasi guna menciptakan sistem pembelajaran yang inovatif (Apriyanti & Utami, 2025). Media pembelajaran bahasa Inggris masih cenderung bersifat monoton, seperti penggunaan buku teks dan latihan tertulis yang kurang efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik (Sari dkk., 2023). Materi pembelajaran yang diterapkan sejauh ini masih sulit dipahami oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan interaksi yang terjadi masih bersifat satu arah, di mana siswa hanya berperan sebagai pengamat tanpa adanya keterlibatan aktif dalam konten tersebut (Sudarma dkk., 2024). Selain itu, keterbatasan interaksi lisan dalam proses pembelajaran juga menjadi faktor yang menyebabkan peserta didik kurang terbiasa menggunakan bahasa Inggris secara aktif. Akibatnya, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam membangun kepercayaan diri saat berbicara dalam bahasa Inggris, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal.



Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap wali kelas V di SD Negeri 1 Menyali, diketahui bahwa peserta didik di kelas tersebut mengalami kesulitan dalam keterampilan *listening* dan *Speaking* pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V SD Negeri 1 Menyali pada tanggal 17 Maret 2025. Beliau mengungkapkan bahwa kendala utama yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris terletak pada keterampilan berbicara (*Speaking*) dan menyimak (*listening*). Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyusun kata-kata menjadi kalimat yang utuh. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap penggunaan *verb*, *pronoun*, serta struktur kalimat dalam bentuk *future tense* dan *past tense*. Pemahaman terhadap *verb*, *pronoun* serta struktur yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari merupakan fondasi utama dalam membentuk kalimat Berbahasa Inggris (Diah Astuti dkk., 2024).

Keterbatasan keterampilan pendidik dalam Berbahasa Inggris juga menjadi hambatan. Rendahnya tingkat kefasihan menyebabkan kesalahan dalam pelafalan saat mengajar, serta minimnya latihan *listening* yang diberikan kepada peserta didik. Keterbatasan tenaga pendidik yang mampu mengakomodasi kebutuhan keterampilan berbahasa asing ini masih menjadi tantangan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan proses belajar mengajar sangat bergantung pada peran strategis yang dijalankan oleh seorang guru (Sudarma dkk., 2025). Kompetensi guru adalah salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran dan pendidikan. Namun kompetensi guru tidak berdiri sendiri, tetapi dipengaruhi oleh latar belakang Pendidikan, pengalaman mengajar dan lamanya mengajar (Sitompul, 2022). Oleh sebab itu jika pendidik tidak mampu mengajarkan sebuah

materi dengan sempurna maka pendidik harus mencari alternatif lain dalam mengajar

Di samping itu, peserta didik juga mengalami kesulitan dalam memahami kalimat-kalimat panjang dalam kegiatan *listening*, meskipun mereka telah mampu menerjemahkan kosakata sederhana seperti nama-nama hewan atau kata benda tunggal. *Listening* (menyimak) berbeda dengan sekedar mendengarkan, karena meskipun bisa mendengar, belum tentu pendengar dapat memahami sepenuhnya apa yang telah didengar (Rahmawati dkk., 2024). Menyimak begitu penting bagi manusia karena manusia tidak bisa melakukan kegiatan berkomunikasi secara lisan apabila tidak melakukan kegiatan menyimak (Saputri dkk, 2023).

Berdasarkan tes gaya belajar yang dilakukan dengan menggunakan instrumen sederhana, diperoleh data bahwa dari total siswa kelas V SD Negeri 1 Menyali, sebanyak 19 siswa memiliki gaya belajar visual, 5 siswa kinestetik, dan 3 siswa memiliki gaya belajar auditori. Gaya belajar visual mengandalkan indera penglihatan sebagai komponen utama dalam memahami informasi. Individu dengan gaya ini lebih mudah memahami materi jika disajikan dalam bentuk gambar, grafik, atau visual lainnya. Mereka membutuhkan bukti visual yang nyata untuk membantu proses belajar. Gaya belajar auditori berfokus pada keterampilan mendengar sebagai sarana utama untuk menyerap informasi. Pelajar dengan gaya ini lebih efektif memahami materi melalui penjelasan lisan, diskusi, atau rekaman suara. Gaya belajar kinestetik melibatkan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar. Seseorang dengan gaya belajar ini lebih memahami materi melalui praktik langsung, gerakan tubuh, dan sentuhan fisik, karena mereka mengandalkan indera peraba serta aktivitas motorik (Ulfa dkk., 2024).

Sarana dan prasarana yang tersedia di SD Negeri 1 Menyali tergolong lengkap. Sekolah telah dilengkapi dengan LCD proyektor yang aktif digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, akses internet di kelas V tidak stabil, sehingga peserta didik perlu naik ke halaman kantor sekolah untuk memperoleh sinyal Wi-Fi. Dengan kondisi tersebut, penerapan media pembelajaran berbasis daring masih memungkinkan dengan beberapa penyesuaian. Sebagian besar peserta didik sudah memiliki perangkat pribadi, meskipun penggunaan teknologi tersebut masih tergolong baru sehingga diperlukan pendampingan yang memadai. Oleh karena itu, meskipun terdapat beberapa keterbatasan, sekolah ini tetap memiliki potensi sebagai lokasi implementasi media pembelajaran interaktif dengan penyesuaian yang diperlukan.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi tersebut, diambil solusi untuk mengembangkan media pembelajaran visual berupa komik interaktif. Solusi ini sejalan dengan penggunaan media komik yang menyajikan visualisasi menarik kepada peserta didik melalui kombinasi teks dan gambar. Oleh karena itu, media komik digital ini sangat sesuai bagi peserta didik dengan gaya belajar visual (Devista & Kadafi, 2021). Untuk gaya belajar auditori mampu di belajarkan melalui audio dan gaya belajar kinestetik mampu di belajarkan melalui praktek langsung (Hanifa Hafiza dkk., 2024). Sehingga fitur interaktif yang ada di dalam komik interaktif mampu untuk mengakomodasi kebutuhan gaya belajar tersebut. Pengembangan media ini didasarkan pada hasil observasi, di mana peserta didik SD Negeri 1 Menyali mengalami kesulitan pada keterampilan krusial Bahasa Inggris, yaitu *listening* dan *Speaking*, serta kesulitan dalam menyusun kalimat yang melibatkan *verb*, *pronoun*, serta struktur *future tense* dan *past tense*. Oleh karena



itu, penulis memilih materi "What a Nice Skirt" karena materi tersebut banyak memuat pembelajaran mengenai *future tense*, *past tense*, dan *verb*, yang merupakan aspek yang paling sulit bagi peserta didik.

Dalam era globalisasi yang berkembang dengan cepat, budaya lokal kerap menghadapi ancaman dari dominasi budaya asing (Werang dkk, 2024). Maka, setiap bangsa memiliki tanggung jawab untuk menjaga dan melestarikan budayanya sebagai wujud identitas serta kekhasan yang harus tetap lestari di tengah gempuran modernisasi (Zulfikar, 2025). Oleh karena itu selain untuk melatih keterampilan *listening* dan *speaking* maka di tambahkan Wayang Cenk Blonk Bali Sebagai tokoh dalam komik. *Cenk Blonk* merupakan salah satu jenis pertunjukan wayang kulit khas Bali yang sangat populer. Wayang ini dikenal karena gaya pementasannya yang dinamis, inovatif, serta sering kali menggabungkan unsur humor dan cerita yang relevan dengan kehidupan masyarakat modern (Saputra dkk., 2022). Nama "Cenk Blonk" sendiri berasal dari dua tokoh *punakawan* dalam wayang Bali, yaitu Cenk dan Blonk, yang berperan sebagai penghibur sekaligus penyampai pesan moral dalam pertunjukan. Wayang ini dahulu banyak digemari karena selalu menampilkan nilai-nilai budi luhur dan ajaran-ajaran dharma. Namun, saat ini budaya Indonesia kian tergerus oleh perkembangan zaman akibat masuknya budaya massa asing yang didukung oleh kekuatan kapital yang besar, sehingga kesenian tradisional, termasuk wayang, mulai dilupakan dan kurang diminati oleh masyarakat (Udayana & Aryanto, 2022).

Dengan memadukan komik sebagai media visual, siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran (Latifah, 2023). Peserta didik pada tingkat sekolah dasar saat ini secara demografis diklasifikasikan sebagai bagian dari generasi Alpha

(Fauziyah dkk., 2024). Dengan disisipkan unsur wayang yang disisipkan memberikan nilai budaya yang kaya sekaligus memperkuat identitas nasional agar generasi alpha dan kedepannya tidak melupakan Wayang Bali. Oleh karena itu, media ini dapat berfungsi sebagai sarana edukatif yang tidak hanya mengajarkan keterampilan *listening* dan *Speaking* dalam Bahasa Inggris, tetapi juga membentuk karakter siswa. Melalui pemaduan unsur cerita dalam komik interaktif, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka (Damayanti dkk., 2025). Siswa juga dapat bermain dan belajar menggunakan media ini kapan saja, serta mengasah keterampilan *listening* dan *Speaking* melalui dialog yang disajikan dalam komik. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengambil judul “Pengembangan Media Komik Interaktif Wayang Bali untuk Meningkatkan Keterampilan *Listening* dan *Speaking* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Menyali pada Materi *What a Nice Skirt* dalam Unit 5”.

Harapannya siswa akan lebih mencintai budaya sendiri dan meningkatkan keterampilan *listening* dan *Speaking* mereka. Diharapkan pengembangan media komik interaktif Wayang Bali ini dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam meningkatkan keterampilan *listening* dan *Speaking* siswa. Dengan pendekatan yang menarik dan berbasis budaya lokal, siswa diharapkan lebih termotivasi dalam belajar serta lebih mudah memahami materi melalui visual dan alur cerita yang interaktif. Selain itu, penggunaan Wayang Bali dalam media pembelajaran juga diharapkan dapat memperkenalkan dan melestarikan budaya Indonesia sejak dini, sehingga siswa tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga menghargai warisan budaya mereka sendiri. Jika diterapkan

secara luas, media ini dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, efektif, dan berkesan bagi siswa sekolah dasar.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya keterampilan *listening* siswa dalam menyimak kalimat panjang serta berbicara. Hal ini disebabkan oleh kurangnya latihan dan paparan terhadap bahasa yang autentik.
2. Kurangnya keterampilan siswa dalam menyusun kata-kata menjadi kalimat yang utuh siswa dalam keterampilan *Speaking*.
3. Keterbatasan pendidik dalam mengakomodasi pembelajaran kinestetik untuk Bahasa Inggris siswa. Ini disebabkan oleh kurangnya penguasaan keterampilan *listening* dan *Speaking* Berbahasa Inggris sehingga terjadi kesulitan dalam pengajarannya
4. Kurangnya praktek langsung dalam keterampilan *listening* dan *Speaking* siswa. Ini di sebabkan oleh kurangnya pembelajaran berbasis praktik seperti simulasi atau *story telling interaktif*.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, terdapat berbagai permasalahan yang muncul. Sehingga pembatasan ruang lingkup penelitian agar kajian yang dilakukan lebih terarah dan berfokus pada permasalahan

utama yang perlu diselesaikan guna memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini akan menitik beratkan pada poin nomor 1 dan 2 yaitu kurangnya keterampilan *Speaking* dan Kurangnya keterampilan *listening* siswa dalam menyimak kalimat panjang.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Rancang Bangun Komik Interaktif Wayang Bali Untuk meningkatkan keterampilan *Listening* dan *Speaking* siswa?
2. Bagaimana Validitas Komik Interaktif Wayang Bali Untuk meningkatkan keterampilan *Listening* dan *Speaking* siswa?
3. Bagaimana efektifitas Komik Interaktif Wayang Bali Untuk meningkatkan keterampilan *Listening* dan *Speaking* siswa?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui Rancang Bangun Komik Interaktif Wayang Bali Untuk meningkatkan keterampilan *Listening* dan *Speaking* siswa?
2. Mengkaji Validitas Komik Interaktif Wayang Bali Untuk meningkatkan keterampilan *Listening* dan *Speaking* siswa?
3. Menganalisis Efektifitas Komik Interaktif Wayang Bali Untuk meningkatkan keterampilan *Listening* dan *Speaking* siswa?

## 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini produk yang akan diciptakan adalah komik interaktif wayang bali untuk meningkatkan keterampilan *listening* dan *Speaking* pada siswa kelas 5 materi unit 5 *What a Nice Skirt* SD N 1 Menyali. Komik interaktif Wayang Bali akan membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan *listening* dan *Speaking*. Adapun pemaparan spesifikasi, kelebihan dan kekurangan produk pengembangan media komik interaktif Wayang Bali adalah sebagai berikut:

### a) Spesifikasi Produk

1. Komik interaktif Wayang Bali merupakan media pembelajaran berbasis digital yang di tampilkan dalam bentuk web.
2. Tokoh yang ada dalam komik ada tokoh punakawan Wayang Bali yaitu sangut dan delem
3. Tampilan visual yang menarik dengan ilustrasi karakter Wayang Bali dan latar set dari pementasan yang sesuaikan agar tetap menarik untuk anak-anak.
4. Dialog antara tokoh dari Bali akan membahas materi Unit 5 Pada materi kelas 5 yaitu "*What A Nice Skirt*".
5. Dialog akan menggunakan dua bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
6. Fitur yang ada dalam komik adalah *qr code* adalah *minigames* dan Latihan soal, serta audio.



7. Fitur *click audio*, dimana jika tombol play di klik maka akan mengucapkan bagaimana pronounciation yang benar dari kata tersebut

b) Kelebihan dari Komik Interaktif Wayang Bali:

1. Kontekstual dan Kultural. Komik Wayang Bali mengangkat nilai-nilai lokal yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga meningkatkan rasa keterhubungan, identitas budaya, dan kebanggaan terhadap kearifan lokal.
2. Visual Menarik. Komik memiliki daya tarik visual tinggi melalui gambar dan warna yang menarik, membantu siswa memahami cerita dan konsep secara lebih mudah dan menyenangkan.
3. Meningkatkan Minat dan Motivasi. Format komik yang ringan dan naratif mendorong minat baca siswa, terutama pada jenjang SD, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.
4. Fleksibel dan Interaktif Komik Wayang Bali dapat diperkaya dengan unsur interaktif (misalnya: dialog, tugas reflektif, atau integrasi QR code), sehingga tidak hanya menjadi media satu arah, tapi juga melibatkan partisipasi siswa.
5. Mempermudah Pemahaman Materi Abstrak. Cerita dalam komik dapat mengilustrasikan konsep-konsep yang sulit menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

c) Keterbatasan Komik Interaktif Wayang Bali:

1. Perlu *divice* pendukung seperti ponsel genggam yang baik agar mampu untuk menggunakan ke-interaktifan komik ini,

2. Harus menggunakan internet untuk menggunakan ke-interaktifan dari komik.

### 1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Media Komik Wayang Bali Interaktif di Dasari dengan asumsi sebagai berikut:

1. Guru dan Siswa SD N 1 Menyali bersedia untuk berpartisipasi aktif dalam proses pengembangan dan uji coba penelitian.
2. Guru dan siswa memberikan informasi yang jujur dan akurat dalam proses pengumpulan data.
3. Media pembelajaran komik interaktif Wayang Bali. Mampu meningkatkan keterampilan *listening* dan *Speaking* siswa

Sedangkan keterbatasan pengembangan Media Komik Wayang Bali Interaktif di Dasari dengan asumsi sebagai berikut:

1. Waktu penelitian yang terbatas mungkin mempengaruhi kedalaman analisis dan tingkat penyempurnaan produk.
2. Faktor-faktor lain seperti motivasi siswa, distraksi dari teman dan lain-lin bisa saja mengurangi hasil penelitian.

### 1.8 Definisi Istilah

1. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang mengembangkan dan menguji produk untuk di kembangkan.

2. Komik adalah media visual yang menyampaikan cerita atau informasi melalui rangkaian gambar. Pada umumnya komik memiliki panel-panel yang memiliki dialog, ilustrasi atau narasi untuk menggambarkan alur cerita.
3. Keterampilan *listening* adalah keterampilan seseorang untuk menyimak sebuah percakapan, bacaan atau informasi yang di sampaikan dalam bentuk apapun.
4. Keterampilan *Speaking* merupakan kebolehan seseorang untuk menyampaikan sebuah ide, gagasan atau informasi efektif kepada orang lain dalam bentuk lisan.
5. Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang di gunakan secara luas di berbagai bidang, sperti Pendidikan, bisnis, teknologi dan komunikasi global. Bahasa ini berasal dari Inggris dan telah berkembang menjadi bahasa utama di berbagai negara.
6. Validitas merupakan tingkat ketepatan dan kecermatan suatu instrument dalam melakukan fungsi ukurn

