

## ABSTRAK

**ISWATUN HASANAH. Pengembangan *E-Modul* Komik Digital Interaktif Berbasis Model PQRST pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas V SDS Yayasan Pembangun Didikan Islam Medan. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2025.**

Keterbatasan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan hasil belajar siswa yang rendah terutama pada aspek membaca di SDS Yayasan Pembangun Didikan Islam Medan menjadi pendorong penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan *e-modul* komik digital interaktif berbasis model PQRST pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V SDS Yayasan Pembangun Didikan Islam Medan yang dikembangkan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah metode R&D dengan model ADDIE, yang mencakup *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian ini melibatkan 29 siswa, guru Bahasa Inggris dan beberapa validator ahli dalam proses validasi. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan materi 88,3% dengan kategori sangat layak dan kelayakan desain 92% dengan kategori sangat layak. Persentase kepraktisan *e-modul* bagi guru diperoleh 92% dengan kategori sangat praktis dan bagi siswa 88% dengan kategori sangat praktis. Dari segi keefektifan, diperoleh persentase skor rata-rata N-Gain sebesar 51%, yang menunjukkan kategori efektif. Temuan ini mengindikasikan bahwa *e-modul* komik digital interaktif berbasis model PQRST dapat menjadi inovasi yang bermanfaat dalam meningkatkan proses pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

**Kata Kunci: *E-modul*, Komik Interaktif, Model PQRST, Bahasa Inggris**



## **ABSTRACT**

**ISWATUN HASANAH. Development of Interactive Digital Comic E-Module Based on PQRST Model in English Language Learning in Grade V of SDS Yayasan Pembangun Didikan Islam Medan. Skripsi. Medan: Faculty of Education, State University of Medan, 2025.**

The limitations of teaching materials used in English language learning and the low learning outcomes of students, particularly in the reading aspect at SDS Yayasan Pembangun Didikan Islam Medan, serve as the impetus for this research. This study aims to evaluate the feasibility, practicality, and effectiveness of an interactive digital comic e-module based on the PQRST model in English learning for fifth-grade students at SDS Yayasan Pembangun Didikan Islam Medan, developed as an innovative solution for teaching. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research involved 29 students, an English teacher, and several expert validators in the validation process. The techniques used for data collection included observation, interviews, questionnaires, and tests. The results showed that the developed e-module achieved a material feasibility percentage of 88.3%, categorized as very feasible, and a design feasibility of 92%, also categorized as very feasible. The practicality percentage of the e-module for teachers was 92%, categorized as very practical, and for students, it was 88%, categorized as very practical. In terms of effectiveness, the average N-Gain score percentage was 51%, indicating an effective category. These findings suggest that the interactive digital comic e-module based on the PQRST model can be a beneficial innovation in enhancing the English learning process, making it more engaging and effective for students.

**Keywords: E-Module, Interactive Comics, PQRST Model, English**

