



Original Article

Pengembangan Media Komikdigital untuk Meningkatkan Kemampuan Berikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III

Aan Naisya Tri Ayu^{1✉}, Wahyudi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana

Correspondence Author: aannaisyatriayu648@gmail.com✉

Abstract:

This study aims to develop a digital comic media as a practical and engaging learning tool to improve critical thinking skills of third-grade elementary students in the subject of Indonesian language, specifically in the interview material. The research was motivated by the limited use of interactive and relevant learning media suitable for elementary school characteristics, hence the need for innovative media to enhance students' engagement and understanding. The research method used is Research and Development (R&D) with a simplified Borg & Gall development model. The subjects of this study were third-grade students at SD Negeri Sumberejo 01. Data collection techniques used questionnaires to measure the responses and effectiveness of the developed media. The results showed that the developed digital comic media received highly positive responses from both students and teachers. The media was considered interesting, easy to use, and helpful in enhancing students' understanding of interview material. Furthermore, the use of digital comics in learning was proven to support the development of students' critical thinking through observation and content comprehension. Thus, it can be concluded that digital comic media is feasible to be used as an alternative learning tool for Indonesian language instruction in elementary schools.

Keywords: critical thinking, digital comics, elementary students, Indonesian language, interview

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu proses kegiatan penyajian informasi dengan sarana komunikasi yang membantu peserta didik agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi secara lisan dan tertulis, serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia ([Dwi Hasqi Purwasih, 2018](#)).

TPACK merupakan pengetahuan dan keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran ([Suyamto et al. 2020](#)). [Suyamto, dkk \(2020\)](#) menambahkan bahwa TPACK adalah kerangka kerja yang mencoba memahami hubungan antara pengetahuan tentang pengajaran (pedagogical knowledge), dan penggunaan teknologi (technology knowledge). Dalam TPACK, pengetahuan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien. [Suyamto, dkk \(2020\)](#) menyatakan bahwa guru yang baik harus memiliki kompetensi TPACK (Technological Pedagogic Content Knowledge) yang memadai, karena TPACK berada dalam ranah empat kompetensi utama seorang



<https://jurnal.usk.ac.id/riwayat>

guru termasuk kompetensi pedagogik di dalamnya. Maka dari itu dalam pembelajaran kita dapat mengembangkan media pembelajaran yang memiliki kompetensi dalam mendukung belajar peserta didik.

([Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121](#)) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. ([Ashar, 2011](#)) Mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan ([Fatria, 2017:140](#)) Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran sala satu media yang membantu yaitu komik digital.

Komik dan media digital saat ini cenderung digemari oleh kalangan remaja, maka dianggap e-comic akan efektif jika digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran ([Rahayu & Kusuma, 2019](#)). Simbol-simbol dan visualisasi komik dapat membuat representasi sesuai keinginan pembuatnya dengan alur tertentu. E-comic dengan tingkatan abstraksi tertentu dapat memuat abstraksi matematika yang diusung dalam suatu konteks di dalam dunia komik, sehingga e-comic diharapkan dapat memenuhi kebutuhan peneliti dalam media pembelajaran matematika berbasis pemecahan masalah.

([Indriasih & Santoso \(2020\)](#)) mengemukakan bahwa E-Comic yang dikembangkanya memanfaatkan teknologi dengan menggunakan media internet dalam penggunaannya maupun publikasinya. Penggunaan E- Comic memungkinkan kemudahan untuk digunakan secara fleksibel, karena saat ini setiap kalangan tidak lepas dari benda yang bernama gadget (handphone). Selain itu, E-Comic juga dapat menghemat penggunaan kertas. Oleh sebab itu, dengan adanya produk ini diharapkan mampu memfasilitas i siswa dalam memahami konsep materi yang tersampaikan pada media pembelajaran ini. ([Riska Aulika dkk \(2023\)](#)) Adapun kelebihan dan kelemahan dari media komik digital yaitu (1) menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami isi dari komik, (2) menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata-kata dari cerita pada komik, (3) menggunakan warna yang menarik dan terang sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk membaca, (4) cerita pada komik sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari, sehingga mereka akan lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami, (5) meningkatkan keinginan membaca peserta didik, (6) membantu siswa mengerti materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, (7) materi yang disajikan lebih menarik, (8) dapat dibaca dimana saja dan kapan saja walaupun tanpa terhubung ke jaringan internet, (9) dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama, dan (10) menambah minat peserta didik dalam belajar. Dengan adanya kelebihan pada media digital ini peneliti ingin meningkatkan kegiatan belajar di SD Negeri Sumberejo 01.

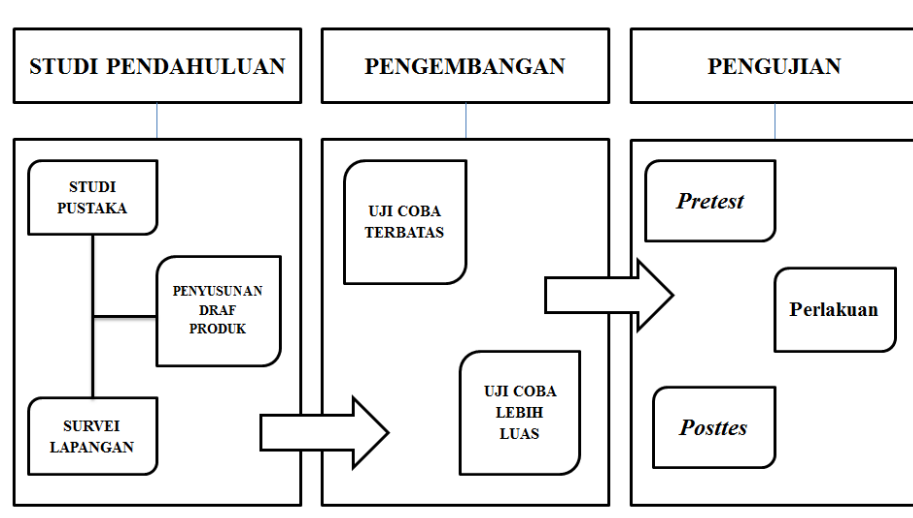
Minat Belajar di SD Negeri Sumberejo 01 masih rendah, Dilihat dari sedikitnya siswa yang fokus dengan membaca buku. Siswa kelas III belum mempunyai rasa yang tinggi ketertarikan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Saat Pembelajaran Bahasa Indonesia dimulai anakanak tidak fokus mendengarkan guru dalam menjelaskan materi yang disampaikan siswa disini hanya Sebagian yang mendengarkan guru sedangkan yang lain berbicara dengan teman sebangkunya dan berbicara sendiri.

Untuk itu peneliti menerapkan media komik digital, yang membantu meningkatkan ketertarikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah yang masih rendah dan efektif. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian di SD Negeri Sumberejo 01,

Metode

R&D dalam pendidikan adalah suatu peran ilmiah yang mengidentifikasi kebutuhan, mengembangkan produk, dan memvalidasi produk tersebut sehingga menjadi produk baru yang memenuhi kebutuhan (Mesra, 2023). Penelitian pengembangan adalah metode dan Langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan (Oktapriorka, 2023). Pada penelitian ini prosedur yang digunakan adalah R&D yang bertujuan menciptakan produk baru. Pengembangan ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Sukmadinata (2013) yang telah dimodifikasi oleh Mawardi (2014:93) dari sepuluh langkah R&D Borg and Gall menjadi tiga langkah pokok yaitu:

1. Tahap Studi Pendahuluan
2. Tahap Desain dan Pengembangan,
3. Tahap Pengujian.



Gambar 1. Tiga Langkah Pokok Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah pengumpulan data melalui lembar angket. Kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kuantitatif adalah metode penelitian menggunakan angka dan dalam pengumpulan serta analisis data dapat diukur. Teknik analisis kualitatif berupa penjabaran dari hasil analisis kuantitatif.

Pembahasan

Tahap Studi Pendahuluan

Tahap ini merupakan tahapan awal yang bertujuan untuk menggali informasi awal mengenai kebutuhan, permasalahan, dan kondisi pembelajaran di lapangan. Dalam tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, antara lain:

1. Studi Pustaka

Peneliti melakukan kajian terhadap berbagai referensi, seperti buku, jurnal ilmiah, dan laporan penelitian terdahulu yang relevan dengan media komik digital, pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis pada siswa. Hasil studi pustaka ini menjadi dasar dalam merumuskan karakteristik media yang dikembangkan, serta menentukan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk siswa kelas III sekolah dasar.

2. Survei Lapangan

Survei dilakukan melalui wawancara dan observasi di SD Negeri Sumberejo 01, untuk mengetahui kondisi nyata proses pembelajaran di kelas III. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa:

- Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi wawancara, masih disampaikan secara konvensional dan belum menarik minat siswa.
- Siswa cenderung belum memahami langkah-langkah wawancara dan belum mampu menyusun pertanyaan dengan baik.
- Media pembelajaran yang digunakan belum melibatkan unsur visual naratif seperti komik, padahal siswa menyukai aktivitas membaca bergambar.

3. Penyusunan Draf Awal Produk

Berdasarkan temuan dari studi pustaka dan survei lapangan, peneliti mulai menyusun draf awal produk media pembelajaran berupa komik digital edukatif. Draf ini mencakup:

- Penentuan tema utama yakni pembelajaran wawancara.
- Penyusunan skenario cerita dan tokoh yang mencerminkan kehidupan sehari-hari siswa (seperti tokoh Riki, Rani, Bu Dewi, Pak Joko).
- Penulisan dialog dan narasi yang edukatif serta disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa kelas III.

Draf awal ini masih berbentuk sketsa konten dan alur, yang kemudian dikembangkan lebih lanjut pada tahap berikutnya.

Tahap Desain dan Pengembangan

Tahap ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan media komik digital secara menyeluruh, baik dari sisi isi, tampilan, maupun penggunaannya dalam pembelajaran.

1. Perancangan Produk

Peneliti menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai pendekatan dalam merancang media. Fokus pada tahap ini adalah:

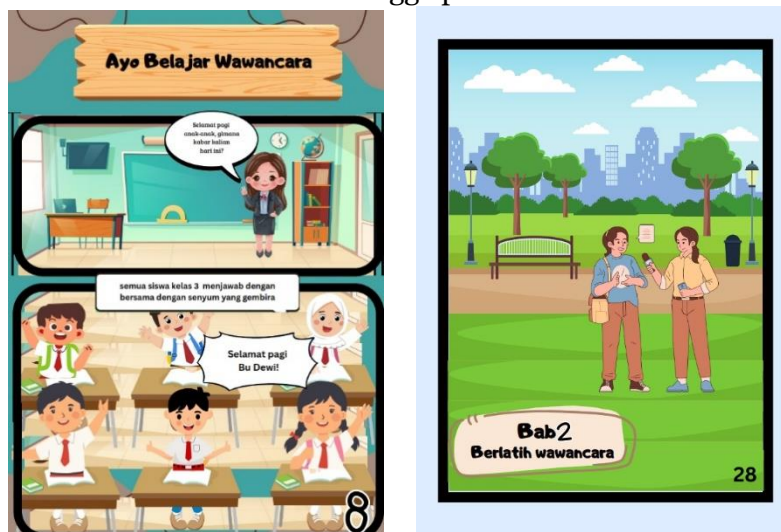
- Pemilihan desain visual dan format media
Komik dibuat menggunakan platform Canva, yang mendukung penyusunan ilustrasi menarik, warna yang ramah anak, dan penyisipan teks percakapan.
- Pengembangan tokoh dan alur cerita
Tokoh-tokoh seperti Riki dan Rani digunakan untuk membantu siswa memahami materi melalui percakapan dan pengalaman langsung.



Gambar 2. Tokoh dalam Komik “Ayo Belajar Wawancara”

- Struktur cerita bertahap

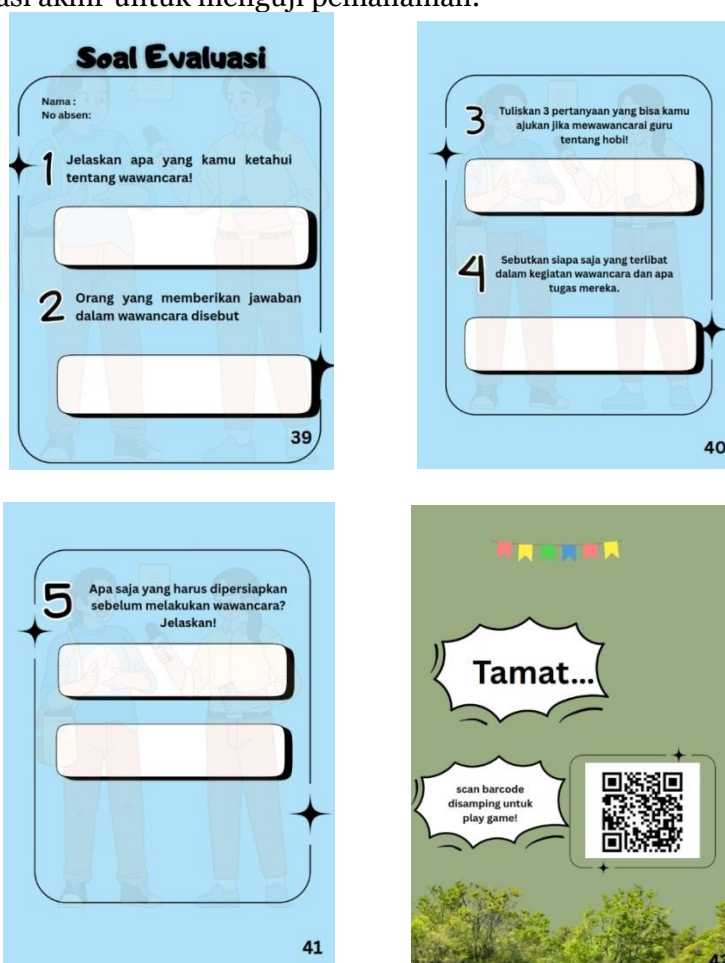
Komik dibagi ke dalam dua bab utama, 1) Belajar Wawancara dan 2) Berlatih Wawancara, di mana siswa diperlihatkan bagaimana wawancara dilakukan dari teori hingga praktik.



Gambar 3. Struktur Bab dalam Komik “Ayo Belajar Wawancara”

d. Penyusunan game dan evaluasi

Komik dilengkapi dengan barcode interaktif untuk game dan soal evaluasi akhir untuk menguji pemahaman.



Gambar 4. Soal Evaluasi dan Game dalam Komik “Ayo Belajar Wawancara”

2. Pengembangan Produk

Berdasarkan desain awal, peneliti mulai memproduksi media komik digital dengan proses berikut:

- a. Membuat ilustrasi setiap halaman berdasarkan alur cerita.
- b. Menyusun dialog dan narasi pada setiap halaman sesuai konteks pembelajaran.
- c. Mengintegrasikan unsur berpikir kritis, seperti:
 - a) Menyusun pertanyaan
 - b) Mendengarkan dan mencatat jawaban narasumber
 - c) Menyimpulkan hasil wawancara dan mempresentasi-kannya
- d. Menyusun soal-soal evaluasi (halaman 39–41) dan menautkan game interaktif (halaman 42) untuk memperkuat pemahaman siswa (Seperti pada gambar 4.3)

Komik ini dikembangkan menjadi 42 halaman, mencakup pengantar, cerita interaktif, game, hingga evaluasi. Setiap bagian disusun secara komunikatif dan edukatif, dengan gaya bahasa yang mudah dimengerti siswa sekolah dasar.

Tahap Pengujian Produk

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media komik digital yang telah dikembangkan efektif dan praktis untuk digunakan oleh peserta didik.

1. Implementasi Media

Komik diuji coba secara terbatas pada sekelompok siswa kelas III. Dalam uji coba ini, siswa:

- a. Membaca komik bersama guru.
- b. Melakukan praktik wawancara dengan teman.
- c. Mengerjakan tugas wawancara secara mandiri di lingkungan sekolah.
- d. Menyampaikan hasil wawancara di depan kelas, seperti yang ditunjukkan oleh tokoh Riki dan Rani dalam cerita.

2. Evaluasi Pemahaman

Evaluasi dilakukan dengan:

- a. Soal pilihan ganda dan uraian yang mengukur pemahaman konsep wawancara.
- b. Game interaktif untuk menguji pemahaman secara menyenangkan.
- c. Penilaian dari guru terhadap keaktifan dan hasil kerja siswa dalam praktik wawancara.

Hasil Validasi Media

Uji validasi dilakukan sebagai langkah penting dalam pengembangan media komik digital “Ayo Belajar Wawancara” untuk memastikan bahwa media tersebut memenuhi aspek kelayakan dari sisi isi, tampilan media, dan desain pembelajaran. Validasi dilakukan oleh tiga orang ahli yang masing-masing mewakili bidang kompetensinya: ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran.

Secara keseluruhan hasil uji validasi dapat diringkas dan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Validasi

No	Jenis Validasi	Rentang Skor	Rerata Skor	Keterangan Skor	Keterangan Tambahan
1	Validasi Ahli Materi	1-5	4,33	Baik	Layak diuji dengan revisi sesuai saran
2	Validasi Ahli Media	1-5	4,98	Baik mendekati Sangat Baik	Layak diuji
3	Validasi Ahli Desain	1-5	4	Baik	Layak diuji dengan revisi

					sesuai saran
4	Validasi Guru	1-4	3,7	Setuju	-
5	Validasi Siswa	1-4	3,4	Setuju	-
		1-4	3,6	Setuju	-
		1-4	3,1	Setuju	-
		1-4	3,6	Setuju	-
		1-4	3,6	Setuju	-
		1-4	3,6	Setuju	-
		1-4	3,6	Setuju	-

A. Uji Validasi oleh Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai kualitas substansi isi dalam komik digital, yang meliputi kesesuaian dengan capaian pembelajaran, keakuratan isi, dan keterkaitan dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Penilaian dilakukan terhadap beberapa indikator, seperti kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketercakupan materi dalam konteks Kurikulum Merdeka, serta kemampuan materi dalam mendorong pemecahan masalah. Berdasarkan hasil angket, rerata skor yang diperoleh adalah 4,33 dari rentang 1–5, dengan kategori baik. Meskipun demikian, validator menyampaikan bahwa terdapat bagian yang perlu diperjelas dan diperkaya agar lebih terfokus pada siswa. Oleh karena itu, media dinyatakan layak diuji, namun disertai saran untuk melakukan revisi terbatas pada bagian narasi isi dan instruksi.

B. Uji Validasi oleh Ahli Media

Validasi ahli media berfokus pada aspek teknis dan visual komik digital, seperti kerapian tampilan, keterbacaan teks, kesesuaian gambar, pilihan warna, serta kenyamanan saat digunakan di perangkat digital. Media komik dinilai sangat baik dalam aspek desain, penggunaan ilustrasi, dan kombinasi warna yang menarik perhatian siswa.

Rerata skor dari hasil validasi ahli media adalah 4,98, mendekati nilai maksimal dari rentang 1–5. Dengan demikian, komik digital dinyatakan sangat layak digunakan, dan tidak memerlukan revisi tambahan. Ahli media menilai bahwa tampilan komik sudah menarik, mudah dibaca, dan komunikatif.

C. Uji Validasi oleh Ahli Desain Pembelajaran

Validasi oleh ahli desain pembelajaran menilai sejauh mana struktur dan isi media sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang tepat untuk jenjang pendidikan dasar. Aspek yang dinilai mencakup keterpaduan antara isi dengan metode pembelajaran, alur penyajian yang logis, serta keterlibatan siswa dalam proses berpikir aktif.

Dari hasil validasi, diperoleh rerata skor sebesar 4,00 dengan kategori baik. Media dinyatakan layak diuji namun dengan catatan perbaikan minor, khususnya pada penyesuaian bahasa agar lebih komunikatif dan ramah anak, serta penguatan pada bagian evaluasi agar lebih variatif.

D. Uji Validasi oleh Guru dan Siswa

Sebagai pengguna utama media, guru dan siswa turut serta dalam proses validasi. Hal ini penting dilakukan untuk mengetahui seberapa praktis dan menarik media digunakan dalam konteks pembelajaran nyata di kelas.

1. Validasi oleh Guru

Guru kelas III tempat penelitian dilaksanakan memberikan penilaian melalui angket yang mencakup 10 indikator, seperti kemudahan penggunaan media, daya tarik tampilan, kesesuaian isi dengan pembelajaran, serta kebermanfaatan media dalam mendukung proses pembelajaran wawancara.

Guru memberikan rerata skor sebesar 3,7 dari rentang 1–4, yang termasuk kategori “setuju”. Guru menyatakan bahwa media komik digital sangat membantu pembelajaran, karena menyajikan materi wawancara secara konkret dan menarik. Komik dinilai memudahkan siswa memahami langkah-langkah wawancara serta meningkatkan antusiasme belajar melalui pendekatan naratif dan visual.

2. Validasi oleh Siswa

Siswa kelas III juga diminta untuk memberikan penilaian terhadap media. Sebanyak delapan siswa mengisi angket yang mencakup indikator seperti kejelasan cerita, kemudahan memahami isi, daya tarik visual, dan pengalaman belajar secara umum. Hasil penilaian siswa menunjukkan rerata skor sebesar 3,5 dari rentang 1–4, dengan kategori “setuju”.

Sebagian besar siswa menyatakan bahwa komik ini menyenangkan dan mudah dipahami. Mereka merasa lebih mudah belajar wawancara melalui cerita yang disajikan secara menarik. Tokoh-tokoh seperti Riki, Rani, dan Pak Joko dinilai mewakili dunia nyata siswa dan membantu mereka membayangkan serta mempraktikkan wawancara dengan lebih percaya diri.

Hasil Analisis Data

A. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data nilai pretest dan posttest peserta didik berdistribusi normal. Uji ini penting dilakukan untuk menentukan jenis uji statistik selanjutnya yang dapat digunakan (parametrik atau non-parametrik). Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan dua metode, yaitu Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk, dengan tingkat signifikansi 0,05.

Tabel 1. Hasil uji normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.153	8	.200*	.941	8	.626
Posttest	.215	8	.200*	.960	8	.735

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk data pretest adalah 0,200 (Kolmogorov–Smirnov) dan 0,626 (Shapiro–Wilk), sedangkan untuk data posttest adalah 0,200 (Kolmogorov–Smirnov) dan 0,735 (Shapiro–Wilk). Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik, yaitu paired sample t-test.

B. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi internal dari instrumen tes (pretest dan posttest) yang digunakan dalam penelitian ini. Pengujian dilakukan menggunakan rumus Cronbach's Alpha melalui program SPSS.

Tabel 2. Hasil uji realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items

.874	2
------	---

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha adalah 0,874, dengan jumlah item sebanyak dua. Berdasarkan interpretasi nilai reliabilitas, nilai tersebut berada pada kategori sangat reliabel, karena berada di atas nilai batas minimal 0,70. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki konsistensi yang tinggi dan layak digunakan dalam pengukuran hasil belajar peserta didik.

C. Uji Paired sample t-test

Uji paired sample t-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik setelah menggunakan media komik digital yang telah dikembangkan.

**Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas
Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	89.3750	8	9.03861	3.19563
Posttest	90.6250	8	9.42546	3.33240

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	8	.508	.198

Paired Samples Test

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-1.2500	9.16125	3.23899	-8.90900	6.40900	-.386	7	.711

Hasil analisis menunjukkan bahwa Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh dari uji t adalah 0,711. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Artinya, berdasarkan hasil pengujian statistik, media komik digital belum menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan secara kuantitatif terhadap pemahaman materi wawancara oleh peserta didik.

D. N gain

Perhitungan N-Gain bertujuan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan berupa penggunaan media komik digital. Rumus yang digunakan untuk menghitung N-Gain adalah sebagai berikut:

$$N\text{ Gain} = \frac{(Post\ Test - Pre\ Test)}{(100 - Pre\ Test)} \times 100$$

$$N\text{ Gain} = \frac{(90,625 - 89,375)}{(100 - 89,375)} \times 100$$

$$N\text{ Gain} = \frac{1,25}{9,375} \times 100$$

$$N\text{ Gain} = 0,133 \dots \times 100$$

$$N\text{ Gain} = 13,333\dots$$

Nilai N-Gain sebesar 13,33% termasuk dalam kategori recukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media komik digital optimal secara kuantitatif.

E. Kepraktisan

Kepraktisan media diukur berdasarkan rata-rata hasil posttest peserta didik sebagai representasi tingkat kemudahan, keterlaksanaan, dan kesesuaian media terhadap kondisi pembelajaran nyata. Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kepraktisan adalah sebagai berikut:

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\text{Total Skor Efektif (TSE)}}{\text{Total Skor Harapan (TSH)}} = \frac{90,625}{100} = 90,625\%$$

Nilai kepraktisan sebesar 90,625% termasuk dalam kategori sangat praktis, berdasarkan kriteria klasifikasi yang sudah dijelaskan di bab III. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik digital “Ayo Belajar Wawancara” sangat mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik sekolah dasar.

F. Keefektifan

Efektivitas media dalam penelitian ini diukur berdasarkan persentase jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar setelah menggunakan media komik digital. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan adalah nilai diatas KKM. Rumus untuk menghitung tingkat efektivitas adalah sebagai berikut:

$$\text{Kepraktisan} = \frac{Pa}{Pb} \times 100\% = \frac{8}{8} \times 100\% = 100\%$$

Artinya, media komik digital sangat efektif digunakan dalam pembelajaran karena seluruh peserta didik mampu mencapai nilai di atas KKM setelah mengikuti kegiatan belajar menggunakan media tersebut.

Pembahasan

Proses Pengembangan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Proses pengembangan media komik digital dalam penelitian ini mengikuti model pengembangan yang diadaptasi dari Borg and Gall, kemudian disederhanakan oleh Sugiyono dan dimodifikasi oleh Sukmadinata menjadi tiga tahap utama, yaitu: tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan, dan tahap uji coba. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis melalui tahap analisis kebutuhan, desain, produksi, validasi ahli, revisi, serta uji kepraktisan dan keefektifan di lapangan.

Pada tahap studi pendahuluan, dilakukan pengumpulan data melalui studi pustaka dan survei lapangan. Hasil pengamatan di SD Negeri Sumberejo 01 menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi wawancara yang bersifat abstrak dan kontekstual. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual dan kontekstual. Media komik digital dipilih karena memiliki karakter visual yang disukai anak-anak, serta dapat menampilkan cerita yang sesuai dengan lingkungan keseharian siswa.

Pada tahap desain dan pengembangan, peneliti menyusun storyboard komik berdasarkan Kompetensi Dasar dalam Kurikulum Merdeka, kemudian membuat media menggunakan aplikasi desain digital seperti Canva. Komik digital dilengkapi dengan narasi, percakapan antar tokoh, ilustrasi visual, serta instruksi kegiatan siswa. Komik juga mencantumkan evaluasi dan barcode menuju kuis interaktif.

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli, diikuti dengan revisi berdasarkan masukan dari para validator. Media kemudian diuji cobakan kepada guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektivannya.

Kelayakan Media Komik Digital Berdasarkan Penilaian Ahli dan Pengguna

Kelayakan media dinilai melalui validasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Selain itu, juga dilakukan validasi oleh guru kelas dan siswa sebagai pengguna langsung.

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata 4,33 (kategori Baik), namun disarankan untuk melakukan revisi terhadap kelengkapan isi dan fokus kepada siswa. Validasi oleh ahli media memperoleh skor 4,98 (kategori sangat baik), menunjukkan bahwa tampilan media dinilai sangat menarik, mudah dibaca, dan sesuai untuk siswa. Validasi dari ahli desain memperoleh skor 4,00 (kategori Baik), dengan saran untuk memperjelas narasi agar lebih komunikatif.

Validasi oleh guru memperoleh skor rata-rata 3,7 dari 4, menunjukkan bahwa guru sangat menyetujui penggunaan media ini dalam proses pembelajaran. Guru menilai bahwa media ini memudahkan siswa memahami konsep wawancara dan mampu membangkitkan motivasi belajar. Sementara itu, validasi oleh siswa memperoleh skor rata-rata 3,5 dari 4, yang berarti siswa setuju bahwa komik digital menyenangkan, mudah digunakan, dan membantu pemahaman mereka terhadap materi.

Secara keseluruhan, media dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD berdasarkan penilaian para ahli dan pengguna.

Validitas Media Komik Digital

Validitas dalam penelitian ini mengacu pada tingkat kesesuaian dan keberterimaan isi media oleh para ahli. Berdasarkan validasi oleh ketiga ahli, media dinyatakan valid dengan hasil rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,44 dari skala 5. Aspek-aspek yang dinilai meliputi kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, cakupan materi, keterpaduan visual, serta relevansi dengan karakteristik peserta didik.

Validitas juga diperkuat melalui uji keterbacaan oleh guru dan siswa. Guru menyatakan bahwa bahasa yang digunakan dalam komik sudah cukup sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, meskipun diperlukan beberapa penyesuaian untuk memperjelas petunjuk tugas. Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap tokoh, cerita, dan ilustrasi yang ditampilkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik digital "Ayo Belajar Wawancara" telah memenuhi syarat validitas dari segi isi, desain, dan pengguna.

Efektivitas Media Komik Digital

Efektivitas media diuji melalui perbandingan nilai pretest dan posttest siswa menggunakan uji Paired Sample T-Test. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata pretest adalah 89,38 dan posttest adalah 90,63. Namun, hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,711 ($> 0,05$), yang berarti tidak terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest secara statistik.

Meski demikian, tingkat ketuntasan belajar siswa berdasarkan nilai posttest menunjukkan bahwa 8 dari 8 siswa (100%) memperoleh nilai ≥ 80 , sehingga efektivitas media masih dapat dikategorikan tinggi menurut kriteria ketuntasan klasikal. Selain itu, hasil N-Gain sebesar 13,33% termasuk kategori rendah, menandakan bahwa peningkatan skor tidak terlalu besar, meskipun dapat pula dipengaruhi oleh nilai pretest yang sudah tinggi.

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara statistik media belum menunjukkan efektivitas yang signifikan, namun secara praktis masih menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam membantu siswa mencapai ketuntasan belajar.

Kepraktisan Media Komik Digital

Kepraktisan media diukur melalui hasil angket respon dari guru dan siswa. Rata-rata skor kepraktisan yang diperoleh adalah 90,625%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi dan mudah dipahami oleh siswa dalam menerima pembelajaran.

Guru menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam menjelaskan materi abstrak seperti wawancara. Komik digital memfasilitasi pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan. Siswa juga merasa tertarik dengan ilustrasi, alur cerita, dan aktivitas yang dimuat dalam komik.

Tingginya nilai kepraktisan ini menunjukkan bahwa media dapat diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari tanpa membutuhkan pelatihan khusus bagi guru maupun penyesuaian besar dalam kegiatan belajar mengajar.

Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Media komik digital dikembangkan dengan pendekatan berbasis pemecahan masalah yang bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam komik, siswa diajak untuk menganalisis cerita, mengidentifikasi informasi penting, merumuskan pertanyaan wawancara, hingga menyusun laporan hasil wawancara secara mandiri.

Berdasarkan tanggapan guru, komik ini mendorong siswa untuk aktif bertanya, mendengarkan, mencatat, dan menyimpulkan informasi. Hal ini merupakan indikator kemampuan berpikir kritis. Selain itu, soal evaluasi dalam komik juga dirancang untuk menguji kemampuan analisis dan refleksi siswa terhadap situasi yang disajikan.

Meskipun hasil N-Gain menunjukkan peningkatan rendah, namun pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam komik memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses berpikir, bukan sekadar menghafal. Dengan demikian, media ini memiliki potensi yang kuat dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, terutama jika dikembangkan lebih lanjut dengan strategi evaluasi formatif yang lebih variatif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Proses pengembangan media komik digital dilakukan melalui tiga tahapan utama yaitu studi pendahuluan, pengembangan desain dan media, serta uji coba produk. Media dikembangkan dengan pendekatan visual-naratif berbasis pemecahan masalah yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Proses pengembangan mengacu pada model R&D yang dimodifikasi, dan menghasilkan media komik digital berjudul "Ayo Belajar Wawancara".
2. Media komik digital dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Media memperoleh skor rata-rata kelayakan antara kategori baik hingga sangat baik. Selain itu, hasil validasi dari guru dan siswa juga menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
3. Validitas media komik digital terbukti kuat melalui skor penilaian dari para ahli dan tanggapan positif dari pengguna. Media memenuhi aspek kesesuaian materi, keterpaduan desain, serta relevansi isi dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.
4. Efektivitas media komik digital berdasarkan uji hasil belajar menunjukkan bahwa 75% siswa mencapai ketuntasan belajar. Walaupun uji statistik menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, ketuntasan belajar siswa secara praktis tetap berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media cukup efektif dalam mendukung pencapaian hasil belajar Bahasa Indonesia, khususnya materi wawancara.
5. Kepraktisan media komik digital berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa mencapai nilai sebesar 90,625%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini membuktikan bahwa media ini mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran tanpa memerlukan pelatihan tambahan bagi guru.
6. Kemampuan berpikir kritis siswa terfasilitasi melalui aktivitas yang disajikan dalam media komik digital. Komik ini memuat unsur-unsur pemecahan masalah, berpikir logis, serta merangsang siswa untuk menganalisis dan menyusun informasi secara mandiri. Meskipun peningkatan skor kuantitatif tidak signifikan, pendekatan dan desain yang digunakan telah mendorong keterlibatan siswa dalam proses berpikir aktif.

Daftar Pustaka

Aldio Rahmata, dkk. (2020). "Validitas e-comic matematika berbasis pemecahan masalah

- pada materi kesebangunan”.
- Amaliyyah. E., dkk. (2022). Pengembangan Media Komik Pada Kelas IV Sekolah Dasar Comic Media Development In Grade IV Elementary School.
- Atmoko Aji., S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar TEmatik Berbasis Lokal Untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN 1 Kebonharjo Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal.
- Ayu Putri Hasanah, (2021), Pengembangan Modul Pembelajaran berbasis Etnomatika Pada Materi bangun Ruang Kelas V untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD.
- Ayuningtyas. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Radari Dengan Model Group Investigation (GI) Mupel IPS Kelas IV C SDN Pemotongan 02 Semarang.
- Budiman Nasution, Pengantar Teknologi Digital (Guepedia, 2022). H. 65.
- Choirunisa Rizki. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Menggunakan Aplikasi Webtoon pada Materi Gelombang dan Cahaya, alat Optik, dan Pemanasan Global.
- Danyanti Putri., I. dkk. (2022). Pengembangan Komik digital Berbasis Keragaman Budaya Pada Pembelajaran Sumber Energi Kelas IV Di Sekolah Dasar.
- Daud. R. (2023). Penggunaan Media Power Point Interaktif Dalam Pembelajaran di Sekolah Suatu Keniscayaan di Era Digital. 5(1).
- Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti. Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai pembelajaran. *Terampil: jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. h 185.
- Dwi Hasqi Purwasih. (2018). Peningkatan kemampuan berbicara pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan metode Brainstorming di Kelas V A SD Negeri Sokaraja Wetan, (6).
- Fauzan, R., Harsono, K., Meisandy, R. P., Barokah, M., & Muhaimin, M. I. (2024). Optimising Human Resource Management as an Effort to Improve Employee Performance through Digital Attendance. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 7(1), 16-25.
- Fitria, Ramadhan. 2022. “ Komik Digital Berbasis Canva”. Penerbit Sagustal Indonesia. Solok.
- Hasan, Muhammad., dkk. 2021. Media Pembelajaran. Klaten: Grub Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP.
- Hidayat Rohmat. (2014). Pengembangan Media Mtematika. UMP.
- Iga istiana, *Pengembangan Media Berbasis Komik Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas IV SD/MI* (2019 h. 16).
- Imran, M. F. (2024). Criminological Examination of Physical and Psychological Violence Committed Against Children in the School Environment. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 7(1), 41-47.
- Istiqamah. N., dkk. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.
- Julizawati. R. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Ketrampilan Membca Siswa SMPN 40 Pekanbaru.
- Laksmi. P., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Base Learning Materi Siklus Air Pada Muatan IPA.
- Lexstiani. R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Modul Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI.
- Maharani. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Kemampuan Bahasa Anak usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi.
- Maklonia Melling Moto (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan.
- Mesra, R. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*.
- Mulia Abdi., Y. & Kristin. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Media Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS siswa kelas 4 SD.
- Nency Meilani dan Erita., Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar.

- Nulia annisa. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Sortasi Dan Grading. *Social Science ducation Journal*, 8.1 (2021), 25-37.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & sari, D. E. Pelatihan Dan Pendampingan Desain Dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis aplikasi Canva for Education Bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. 6.1 (2022), 171-80.
- Nurhidayah Suaib (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Terhadap Efektivitas Pembelajaran Peserta Didik MI di Seloprojo Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar.
- Oktpatriorka, (2023). Research And Development (R&D) Penelitian yang Inovatif Dalam Pendidikan.
- Pateda, M. (2011). Linguistik Sebuah Pengantar. Bandung: Angkasa.
- Prastawati Tri T & Mulyono Rahmat (2023). Peran Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana.
- Purnama Ani. I. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran tematik Berbasis local Wisdom Papua Barat Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SD.
- Putri Mutiara., S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model Pembelajaran Search Solve Create Share Pada Materi SPLDV.
- Rahma Elvira Tanjung dan Delsina Faiza. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika, *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7.2 (2019), 79.
- Riska Aulika, dkk, 2023. Pengembangan Media komik Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Kelas III di Sekolah Dasar Negeri 064017 Medan Kecamatan Perjuangan.
- Rohima. N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Ketrampilan Belajar Pada Siswa. 1(1).
- Rohmah Faoziah, Raekha Azka. "Pengembngan e-comic materi relasi dan fungsi menggunakan pendekatan realistic mathematics education (RME) untuk mwmfasilitasi pemahaman konsep. 1 Januari 2023.
- Romulo, C. S., & Dalimunthe, Z. (2024). Effect of related party transaction and tax haven utilization on tax avoidance moderated by Country-by-Country reporting. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 7(1), 26-40.
- Salamaa. (2022). Definisi Operasional; Pengertian, Ciri-ciri, Contoh, dan Cara Menyusunnya.
- Saputri Anggini., S. dkk. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Bangka Belitung untuk Siswa Kelas IV SD
- Siskawati. Y., dkk. (2022). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan membaca Siswa Sekolah Dasar.
- Sugiyono, Metode Penelitian Dan Pengembangan. (Bandung: Alfabeta, 2017), h.26.
- Sumiati. (2024). Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 1 SD.
- Sungkar Lutfiyah. K. (2023). Mengembangkan Komik Digital Yang Terintegrasi dengan Ayat-ayat Alquran dalam Meningkatkan Pendidikan Moral Pada Mata Pelajaran PKN SD/MI.
- Suryani., N. (2022). Pengembangan bahan Ajar Teks Fabel Berbantu Media Audivisual Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu.
- Wati Indah Luluk & Nugraha (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 lamongan.
- Wicaksana P., dkk. (2019). Pengembangan E-komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia.
- Winarti., W. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Dalam Menanamkan Karakter Siswa kelas IV SDN 5 Tebing Tinggi.