



## Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis

Zenzen Zakiyah<sup>1✉</sup>, Martin Arisandi<sup>2</sup>, Syifa Delaneira Oktora<sup>3</sup>, Arif Hidayat<sup>4</sup>, Karlimah<sup>5</sup>,  
Erwin Rahayu Saputra<sup>6</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia<sup>1,2,3,4,5,6</sup>

E-mail: [zenzenzakiyah@gmail.com](mailto:zenzenzakiyah@gmail.com)<sup>1</sup>, [martinarisandi@gmail.com](mailto:martinarisandi@gmail.com)<sup>2</sup>, [oktorasyifa234@gmail.com](mailto:oktorasyifa234@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[arifh6002@gmail.com](mailto:arifh6002@gmail.com)<sup>4</sup>, [karlimah@upi.edu](mailto:karlimah@upi.edu)<sup>5</sup>, [erwinrsaputra@upi.edu](mailto:erwinrsaputra@upi.edu)<sup>6</sup>

### Abstrak

Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan abad 21 yang harus diajarkan guru kepada peserta didik melalui pemanfaatan teknologi digital. Latar belakang penelitian dan pengembangan ini adalah peserta didik yang sulit memahami materi teks cerita fiksi serta untuk menghasilkan media pembelajaran komik digital sebagai inovasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Model pengembangan ADDIE yaitu mengimplementasikan secara langsung prosedur *Analyze, Designe, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini berupa produk media komik digital materi cerita fiksi. Metode dan instrumen pengumpulan data dilakukan dengan *rating scale* berupa lembar penilaian yang diberikan kepada 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, 1 orang praktisi dan 30 orang siswa kelas IV SD untuk mengetahui validitas media komik digital. Media komik digital valid dengan: (a) hasil review ahli materi menunjukkan produk berpredikat sangat baik (92%), (b) hasil review ahli media komik digital berpredikat sangat baik (92%), (c) hasil review pengguna menunjukkan komik digital berpredikat sangat baik (98%). Ini berarti media komik digital valid secara isi dan layak digunakan sebagai media dan sumber belajar, sehingga menjadi solusi meminimalisir hambatan proses pembelajaran yang kurang optimal karena keterbatasan media pembelajaran dan sumber belajar.

**Kata Kunci:** komik digital, keterampilan berpikir kritis, teks cerita fiksi, bahasa Indonesia

### Abstract

*In grade IV of an elementary school, teachers must develop pupils in the 21st-century competencies of critical thinking with digital technology. The Analyze, Design, Development, Implementation, and Assessment procedures are to be conducted directly using the ADDIE design approach. Digital comics media elements for imaginary stories served as the study's subjects. To determine the validity of digital comic media, a rating scale in the form of an assessment sheet was provided to 30 fourth-grade elementary pupils and students, one material expert, one media expert, one practitioner, and one practitioner. The product is very good (92 percent) according to material expert review scores, and the expert review result for digital comic media is incredibly good., (b) the results of a digital comic media expert review show that the product is rated very well (92 percent), and (c) the results of user reviews demonstrate that digital comics have very good reliability (98 percent). This means that digital comics media are content that is at once appropriate and suitable for use as media and educational resources.*

**Keyword:** Digital comics, critical thinking skills, fiction story texts, Indonesian Language

Copyright (c) 2022

Zenzen Zakiyah, Martin Arisandi, Syifa Delaneira Oktora, Arif Hidayat, Karlimah, Erwin Rahayu Saputra

✉ Corresponding author :

Email : [zenzenzakiyah@gmail.com](mailto:zenzenzakiyah@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pada pendidikan dasar, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah diharapkan dapat membantu siswa memahami diri sendiri, budaya mereka dan budaya orang lain, mengungkapkan pikiran dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat di mana bahasa itu digunakan, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif mereka. Pendidikan bertujuan meningkatkan daya saing nasional kita dapat bersaing dalam persaingan global. Hal ini dapat tercapai apabila pendidikan di sekolah tidak hanya ditujukan pada penguasaan dan pemahaman konsep-konsep ilmiah, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan berpikir siswa, terutama keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *critical thinking skills*. Artinya, guru perlu mengajarkan siswa cara berpikir. Membaca merupakan sarana untuk mempelajari suatu hal sehingga bisa memperoleh pengetahuan dan menggali pesan-pesan tertulis dalam bahan bacaan. Membaca teks cerita fiksi dapat dijadikan stimulus dalam mengembangkan keterampilan berpikir.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas IV, peserta didik kurang antusias dalam membaca teks cerita fiksi sehingga sulit memahami unsur intrinsik cerita fiksi, dapat diketahui bahwa media dan sumber belajar yang digunakan hanya buku tematik dan buku penunjang lainnya. Kondisi kegiatan pembelajaran dengan hanya menggunakan buku tematik tanpa ditunjang dengan media pembelajaran yang relevan akan meyebabkan kualitas pembelajaran kurang optimal, sehingga sulit tercapainya tujuan pembelajaran.

Merujuk pada pendapat (Greeny, T. & Petty, 2007) merumuskan butir-butir yang diajukan dimana buku teks tersebut dikatakan buku teks berkualitas, antara lain: 1) buku teks itu haruslah menarik minat anak-anak, yaitu para siswa mempergunakannya; 2) buku teks itu haruslah mampu memberi motivasi kepada para siswa yang memakainya; 3) buku teks itu haruslah memuat ilustrasi yang menarik para siswa yang memanfaatkannya; 4) buku teks itu haruslah dapat menstimulasi, merangsang aktivitas-aktivitas pribadi para siswa yang mempergunakannya; 5) buku teks itu haruslah dengan sadar dan tegas menghindari konsep-konsep yang samar-samar dan tidak bias, agar tidak membingungkan para siswa yang memakainya.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya pengembangan buku teks berbasis media komik digital dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD kelas IV agar tujuan pendidikan tercapai. Penelitian dan pengembangan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media komik digital layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dikarenakan mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa SD kelas VI pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Marpiantini, Ni Made., & Maria Goreti Rini., & I Ketut Gading, 2022). Penelitian relevan selanjutnya adalah penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa karena mampu meningkatkan motivasi belajar (Widyawati, A., & Prodjosantoso, A.K, 2015).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yakni dimana penelitian ini merupakan penelitian yang pertama terkait pengembangan buku teks berbasis komik digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia, materi teks cerita fiksi, penelitian dan pengembangan ini belum pernah dilakukan oleh peneliti lainnya. Pengembangan buku teks berbasis komik digital ini dikemas dengan tampilan yang menarik, menjadikan suasana belajar ke dalam situasi nyata, serta mudah diakses dan digunakan, seperti membaca buku ajar pada umumnya.

Media pembelajaran merupakan komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada pebelajar baik berupa orang, alat, maupun bahan. Interaksi pebelajar dengan media adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu kepada kegiatan belajar. Adapun bentuk belajar mengajar adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu pada apakah pembelajaran dalam kelompok besar, kelompok kecil, perseorangan atau mandiri (Degeng, 1997).

(Martin dan Briggs, 1986) mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajaran. Bentuk interaksi antara pembelajaran dengan

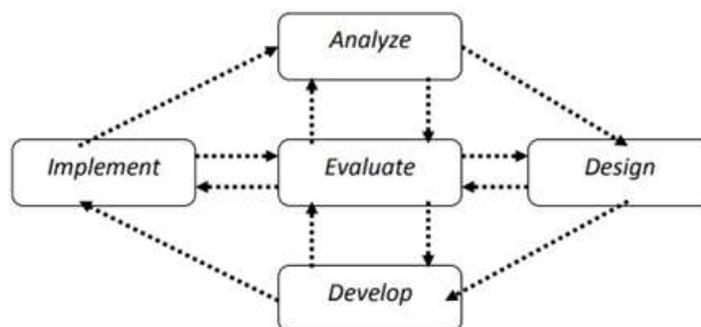
media merupakan komponen penting yang kedua untuk mendeskripsikan strategi penyampaian. Komponen ini penting karena strategi penyampaian tidaklah lengkap tanpa memberi gambaran tentang pengaruh apa yang dapat ditimbulkan oleh suatu media pada kegiatan belajar siswa. Oleh sebab itu, komponen ini lebih menaruh perhatian pada kajian mengenai kegiatan belajar apa yang dilakukan oleh siswa dan bagaimana peranan media dalam merangsang kegiatan pembelajaran yang menarik.

Menggunakan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital merupakan inovasi atau kebaruan serta keharusan bagi setiap guru untuk terus meningkatkan kreativitas, serta kompetensi dalam bidang teknologi komputer, karena media pembelajaran berupa komik digital yang disajikan dalam bentuk buku bergambar, yang mudah dicerna dan mengandung nilai pendidikan yang positif dan berkualitas tinggi. Hal ini diharapkan dapat mendorong tumbuhnya budaya membaca sejak dini dan menumbuhkan pola pikir yang lebih baik pada siswa. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih menarik, sehingga potensi siswa dapat dikembangkan secara optimal di era abad 21 yang mendukung tujuan pendidikan kurikulum 2013, yang diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), karena dengan memiliki berpikir kritis dapat melatih peserta didik untuk mencari kebenaran dari setiap informasi yang diterimanya. Keterampilan ini sangat penting untuk mengatasi efek negatif dari akses tak terbatas ke informasi di abad ke-21.

Berdasarkan hal tersebut, maka pada penelitian ini penulis mendesain komik digital yang dijadikan sebagai media dan sumber belajar pada materi teks cerita fiksi pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV tema 8 daerah tempat tinggalku. Pengembangan media komik tersebut berlandaskan pada komik banyak digemari anak-anak khususnya anak usia SD. Hal itulah yang menjadi inspirasi peneliti untuk membuat komik digital sebagai media pembelajaran. Komik digital merupakan komik yang bersifat interaktif dengan cerita fiksi yang diproduksi secara digital. Komik ini dikemas dan disajikan melalui alat elektronik media visual yang didalamnya terdapat animasi-animasi visual yang menarik untuk disajikan, penyimpanan komik ini dapat disimpan secara digital sehingga komik dapat bertahan dengan jangka waktu yang panjang. (Dittmar, 2012).

## METODE

Dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yakni: (1) Tahap Analisis (*Analyze*) yaitu analisis terhadap kebutuhan untuk menentukan solusi yang tepat, (2) Tahap Perancangan (*Design*) membuat desain komik digital sesuai dengan KD, (3) Tahap Pengembangan (*Development*) memproduksi komik digital dan melakukan validasi oleh ahli (4) Tahap Implementasi (*Implementation*), menggunakan dalam kegiatan pembelajaran (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*).



**Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Sumber: Tegeh et al., 2015)**

Tahap analisis dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu meliputi a) Analisis kebutuhan dilakukan untuk memastikan apa yang dibutuhkan sekolah, guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan penekanan khusus pada pendidikan karakter gemar membaca. (a) Proses analisis kurikulum diawali dengan analisis KI, KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran dan materi sebagai landasan untuk mengembangkan

media pembelajaran. Tahap desain ialah tahap merancang membuat rancangan media. Tahap pengembangan media dilakukan beberapa langkah diantaranya pembuatan, pengemasan dan pengujian oleh ahli materi, ahli media dan pengguna. Selanjutnya media akan diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran untuk dapat dievaluasi berdasarkan pemahaman peserta didik terhadap unsur instrinsik cerita fiksi.

Subyek penelitian ini yang kompeten pada bidangnya. Ahli tersebut terdiri dari satu orang dosen ahli materi yang kompeten dalam bidang mata pelajaran bahasa Indonesia Sekolah Dasar, satu orang dosen ahli media untuk memberikan review media pembelajaran yang telah dikembangkan, dan satu orang guru sebagai praktisi, dan 30 peserta didik. Dengan objek penelitian yaitu validitas produk media komik digital bermuatan pendidikan karakter dengan materi cerita fiksi.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara dan kuesioner berupa instrumen validasi media. Pada penelitian ini, kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data berdasarkan hasil review dari ahli materi. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media komik digital bermuatan pendidikan karakter ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Adapun lembar instrumen validasi komik digital bermuatan pendidikan karakter disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Instrumen validasi Media Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Dimensi
Materi/Isi	Penyampaian materi jelas, lengkap, dan relevan dengan IPK dan Tujuan pembelajaran
Bebas dari kesalahan konsep	Materi tidak menimbulkan kerancuan
Kekinian materi	Penyajian materi relevan dengan kondisi saat ini
Kedalaman Materi	Konsep-konsep yang terkandung dalam materi disajikan secara detail
Kememadaian Referensi yang digunakan	Referensi atau acuan yang digunakan memadai

**Tabel 2**  
**Instrumen validasi Media Ahli Media**

Aspek Penilaian	Dimensi
Kesesuaian strategi penyampaian media dengan karakteristik audiens (siswa) terkait	Penyampaian media sesuai dengan karakteristik siswa
Ketepatan strategi penyampaian media sehingga memungkinkan kemudahan dan kecepatan pemahaman dan penguasaan materi, konsep atau keterampilan	Penyampaian media memberikan kemudahan dalam memahami atau menguasai materi, konsep atau keterampilan
Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah	Media sebagai stimulus meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah
Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait	Keterhubungan dengan kehidupan nyata dan sesuai dengan karakteristik peserta didik
<i>Relative advantage</i> , ketepatan pemilihan media dibandingkan dengan media lain	Media yang dipilih tepat untuk digunakan sebagai media dan sumber belajar materi cerita fiksi

**Tabel 3**  
**Instrumen respon praktisi atau pengguna**

Aspek Penilaian	Dimensi
Kemudahan penggunaan	Mudah digunakan dalam proses pembelajaran

Tingkat kemungkinan minat dan motivasi siswa ketika digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun di dalam kelas	Media dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik
Kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa dan atau alat bantu mengajar bagi guru	Media dapat direkomendasikan sebagai alat bantu mengajar
Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah	Media mendorong kemampuan berokir kritis dan memecahkan masalah
Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait	Keterhubungan dengan kehidupan nyata sesuai dengan karakteristik peserta didik

Instrumen validasi yang digunakan berdasarkan hasil konsultasi dengan dosen pembimbing. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif. Data penilaian yang diperoleh dari validator disnalisis secara deskriptif kualitatif dan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk, sehingga menghasilkan produk yang layak. Desain produk yang dikembangkan dinilai oleh validator dengan menggunakan lembar validasi. Hasil penilain terhadap seluruh aspek diukur dengan *Skala Likert*. *Skala Likert* merupakan sejumlah pernyataan positif atau negative mengenai suatu obyek sikap. Prinsip pokok skala Likert adalah menentukan lokasi kedudukan seseorang dalam suatu kontinum sikap terhadap obyek sikap mulai dari sangat negatif sampai sangat positif (Wagiran, 2013:284)

Dalam penelitian ini jawaban butir instrumen diklasifikasikan menjadi lima pilihan. Setiap indikator yang diukur diberikan skor skala 1-5, yaitu 5 (sangat layak), 4 (layak), 3 (kurang layak), 2 (tidak layak), dan 1 (sangat tidak layak). Langkah selanjutnya adalah menilai kelayakan suatu media pebelajaran untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran di kelas IV SD. Setelah data tersebut diperoleh, kemudian untuk melihat bobot masing-masing tanggapan dan menghitung skor reratanya dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  : Skor rata-rata

$\sum x$  : skor total masing-masing

n : jumlah penilai

Kemudian untuk rumus presentase hasil dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$Hasil = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut (Arikunto, Suharsimi, & Saffrudin A,J, Cepi, 2009:35).

**Tabel 4**  
**Kriteria kelayakan media**

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
< 21 %	Sangat Tidak layak
21- 40%	Tidak layak
41- 60%	Cukup Layak
61- 80%	Layak
81 -100%	Sangat Layak

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang berupa saran dan masukan dari para ahli dan respon yang diberikan oleh guru maupun siswa guna memperbaiki media yang telah dikembangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media komik digital pada materi cerita fiksi yang dikembangkan dengan menggunakan model *ADDIE*. Media komik digital ini dirancang untuk siswa kelas IV sekolah dasar, yaitu pada tema 8 daerah tempat tinggalku. Media tersebut dikembangkan melalui tiga tahap yaitu *analyze*, *design*, dan *development*.

Pada tahap pertama yaitu *analyze* (analisis) meliputi beberapa kegiatan yaitu (1) analisis kebutuhan sumber belajar yang dibutuhkan oleh guru dan siswa seperti keefektifan pembelajaran tema 8 dengan buku ajar dan pengalaman penggunaan media komik digital materi cerita fiksi kelas IV SD; (2) analisis kurikulum seperti silabus, kompetensi dasar, indikator, buku guru dan siswa; (3) analisis karakteristik siswa meliputi kognitif siswa berada pada tahap operasional konkret; (4) analisis karakteristik media pembelajaran komik digital untuk siswa. Kedua, tahap *design* (perancangan) menghasilkan *storyboard* dan rancang bangun media komik digital materi cerita fiksi siswa kelas IV SD sesuai dengan KD dan indikator pencapaian pembelajaran yang telah dianalisis. Ketiga, tahap *development* (pengembangan) mampu menghasilkan atau mengembangkan produk pembelajaran berupa media komik digital yang telah teruji validitasnya melalui proses penilaian dari tim ahli, respon guru dan siswa.

**Tabel 5**  
**Hasil Rata-rata Skor Respon Praktisi dan Respon Siswa**

ASPEK	RESPON		
	PRAKTIKI	RESPON SISWA	PREDIKAT
Materi/Isi	4.90	5.00	Sangat Baik
Kebahasaan/Komunikasi	4.80	5.00	Sangat Baik
Penyajian	4.80	5.00	Sangat Baik
Visual	4.80	5.00	Sangat Baik
Penokohan	4.80	5.00	Sangat Baik
Penampilan keseluruhan	4.90	5.00	Sangat Baik

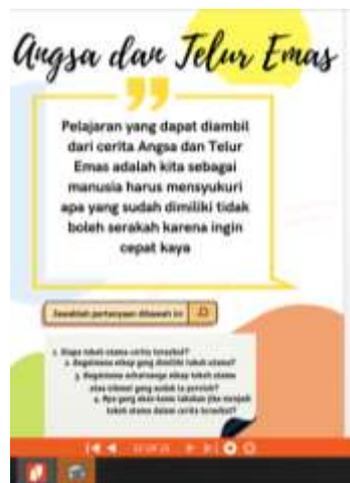
Hasil data berupa masukan, saran dan komentar yang diberikan setelah memberikan lembar penilaian digunakan sebagai bahan pertimbangan guna memperbaiki media yang telah dikembangkan. Adapun beberapa tampilan bagian media komik digital pada topik cerita fiksi siswa kelas IV SD dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Tampilan Cover Komik digital



Gambar 3. Teks Cerita Fiksi



Gambar 4. Pertanyaan Melatih Keterampilan Berpikir Kritis

### Pembahasan

Tahap analisis (*analyze*), pada tahap ini analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa dan analisis media serta kegiatan lainnya. Pada analisis kebutuhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Dengan bantuan media dapat mendorong proses pembelajaran menjadi lebih hidup, bermakna dan menarik. Berdasarkan hasil analisis kurikulum, bahwa proses pembelajaran seyogyanya menciptakan suasana belajar dengan sumber dan metode belajar yang menarik. Hasil analisis karakteristik siswa kelas IV SD menunjukkan bahwa mereka berada pada

tahap operasional konkret, dan dengan bantuan benda konkret, mereka sudah dapat berpikir logis tentang hal-hal yang nyata. Untuk hasil analisis media memperoleh hasil bahwa di sekolah belum pernah mengembangkan materi ke dalam media komik digital, sehingga dalam proses belajar mengajar terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia hanya menggunakan buku siswa yang materi di dalamnya masih terbatas dengan gambar-gambar dan contoh-contoh yang masih bersifat abstrak.

Pada tahap desain, tahap ini mengerjakan desain media komik digital dengan mengidentifikasi tema yang dipilih yaitu tema 8ndaerah tempat tinggalku. Pada tahap *design*, menggunakan alat bantu *storyboard* yang dibuat sebagai panduan yang berguna untuk memandu produksi media, sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan media komik digital berdasarkan desain yang sudah dibuat.

Tahap pengembangan merupakan tahap akhir dalam pengembangan media komik digital. Pada tahap ini, pengembangan media komik digital dilakukan dengan materi cerita fiksi, meliputi karakter, komponen latar, dalam penyampaian materi, yang kemudian dibuat menjadi satu kesatuan dengan menggunakan aplikasi *Comic Life*. Setelah pengembangan produk selesai, ahli materi, ahli media, praktisi, dan siswa kelas IV memberikan formulir evaluasi yang berisi materi untuk uji keefektifan. Berdasarkan penilaian yang telah dilaksanakan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media media komik digital yang dikembangkan telah valid secara isi. Hasil dari dua orang respon praktisi dan respon lima orang siswa terhadap media komik digital mendapatkan respon yang sangat baik, sehingga media komik digital pada materi cerita fiksi layak digunakan sebagai sumber belajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media efektif sebagai media dan sumber belajar. Hal ini dikarenakan (1) dalam media komik digital, materi dan tujuan pembelajaran dikomunikasikan secara jelas dan selaras dengan kompetensi dasar dan indikator, dan (2) materi disampaikan dengan menggunakan bahasa dan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa. Penerapan materi dan tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar dan indikator dapat meningkatkan kemampuan dan tingkat keberhasilan siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana juga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Hasil validasi dari dosen ahli media menunjukkan aspek visual, menggunakan warna yang sesuai dan harmonis dengan tampilan gambar dan *background*. Dengan aspek visual yang sesuai dan harmonis proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta dapat membantu guru untuk menjelaskan materi pembelajaran yang abstrak sehingga siswa mudah untuk memahami materi (Mawardi et al., 2019). Hal lain juga disampaikan oleh Paramita et al., (2019) bahwa dengan pemberian warna yang sesuai dengan keadaan aslinya mampu menarik perhatian siswa untuk belajar.

Setelah melakukan *review* dari tim ahli, dilanjutkan dengan mencari respon praktisi dan respon siswa dengan perolehan rata-rata skor sebesar dari praktisi dan respon siswa sebesar 5,00 dengan predikat sangat baik. Hal tersebut dikarenakan media komik digital yang dikembangkan mampu mendorong minat belajar siswa, serta menstimulus kemampuan berpikir kritis. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi yang bersifat abstrak dan mampu meningkatkan hasil maupun prestasi belajar siswa.

Hal tersebut sejalan dengan teori Piaget (Santrock:2007) yang menyatakan bahwa anak sekolah dasar kelas IV sedang memasuki fase perkembangan yang dinamakan fase operasional konkret dimana kemampuan berpikir logis meningkat namun pikiran anak terbatas pada objek-objek yang mereka jumpai dari pengalaman langsung yang berarti bahwa anak dapat mengerti jika dibantu dengan bantuan benda konkret. Benda konkret yang dapat dimanfaatkan untuk membantu pemahaman siswa adalah dengan menggunakan media komik digital yang telah dikembangkan. Media komik digital merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk teks cerita bergambar yang disampaikan oleh karakter tokoh dalam komik yang dikemas secara digital. Komik digital memiliki aspek materi/isi, aspek kebahasaan atau komunikasi, aspek

penyajian, aspek teks, aspek visual, aspek penokohan dan aspek penampilan keseluruhan yang mampu membuat media menjadi lebih menarik.

Kelayakan media komik digital juga dapat dilihat dari keunggulan yang dimiliki pada media ini yang menampilkan unsur gambar yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat dan semangat siswa untuk belajar. Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan, media komik digital yang dikembangkan ini berbeda dengan penelitian sejenis sebelumnya karena belum adanya penelitian pengembangan media komik digital pada materi teks cerita fiksi kelas IV SD yang berada pada tema 8 daerah tempat tinggal. Media komik digital ini dikembangkan berpedoman dari hasil analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis media dan karakteristik siswa sehingga media komik digital ini dapat dijadikan alternatif dari permasalahan-permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari keadaan tersebut maka media komik digital pada materi cerita fiksi yang terdapat pada buku siswa kelas IV SD tema 8 daerah tempat tinggal dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran dan mempermudah siswa untuk memahami suatu materi pembelajaran yang bersifat abstrak.

## **KESIMPULAN**

Pada Pada penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan adalah komik digital. Komik digital ini hanya mencakup materi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV SD Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku materi teks cerita fiksi. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan media yang dikembangkan valid, dilihat dari aspek materi atau isi mata pelajaran, visualisasi yang berada pada predikat sangat baik berdasarkan uji validitas yang telah dilaksanakan oleh ahli materi, ahli media, respon praktisi dan respon siswa. Dengan demikian media komik digital yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna mendorong kemampuan berpikir kritis serta menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter. Media komik digital valid dengan: (a) hasil review ahli materi menunjukkan produk berpredikat sangat baik (92%), (b) hasil review ahli media komik digital berpredikat sangat baik (92%), (c) hasil review pengguna menunjukkan komik digital berpredikat sangat baik (98%). Ini berarti media komik digital valid secara isi dan layak digunakan sebagai media dan sumber belajar. Melalui penelitian ini, penyusun dapat memberi pengetahuan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan kepada pembaca, sebagai referensi penelitian selanjutnya. Diharapkan pembaca memperoleh informasi terkait pengembangan buku teks berbasis media komik digital sebagai inovasi media pembelajaran dengan penggunaan teknologi di era digital. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dapat dilihat dari beberapa kelemahan dalam penelitian ini, sampel dalam penelitian ini terbatas hanya beberapa sekolah, diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan sample yang lebih luas. Selanjutnya pada penelitian ini pengembangan komik digital terbatas pada beberapa cerita fiksi saja yang dikembangkan berdasarkan buku tema 8 di kelas IV sekolah dasar, untuk penelitian selanjutnya diharapkan bisa menyempurnakan dengan mengembangkan komik digital dari cerita fiksi lainnya, sehingga dapat menambah karya berupa media dan sumber belajar inovatif sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu pada penelitian ini komik digital yang dikembangkan hanya mencakup satu keterampilan abad 21 yaitu berpikir kritis, untuk penelitian selanjutnya diharapkan mencakup keterampilan-keterampilan abad 21 lainnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Ahmad, H. A. (2009). *Kenapa Komik Digital: Indonesia ICT Award 2009*. (Online).

8440 *Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis – Zenzen Zakiyah, Martin Arisandi, Syifa Delaneira Oktora, Arif Hidayat, Karlimah, Erwin Rahayu Saputra*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>

- Degeng, I. (1997). Strategi Pembelajaran Mengorganisasi Isi dan Model Elaborasi. Malang: IKIP dan IPTDI.
- Dittmar. (2012). Digital Comics. Scandinavia Journal Comic Arts SJOCA Winter.
- Feni, A., Luthfi, H., & Astri, S. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis Di Kelas Tinggi. Dikdas Matappa.
- Greeny, T. & Petty. (2007). Measuring educational opportunity as perceived by students: A process indicator. Journal of School Effectiveness and School Improvement an International Journal of Research, Policy and Practice. 67-91.
- Herlina, Pina., & Erwin, R, S. (2022). Pengembangan Media Power Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>. Jurnal Basicedu, 1800-1809.
- Kurniawan, Dedi., & Karlimah., & Yusuf Suryana. (2015). Penerapan Media Komik Matematika terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah Sekolah Dasar. JP3M, 1-6.
- Kustianingsari, N., & Dewi, Utari. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. UNESA.
- Kustiatingari, Nadia., & Utari dewi. (2021). Pengembangan media Komik Digital Pada Mata pelajaran bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita. Universitas Negeri Surabaya.
- Marpiantini, Ni Made., & Maria Goreti Rini., & I Ketut Gading. (2022). Pengembangan Media Komik Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SD. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 167.
- Martin dan Briggs. (1986). Controversies in Classroom Research. England: Open University Press Milton Keynes.
- Pinatih, S, C A., & Putra, DB.Kt.Ngr.Semara Putra. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. JPPP.P-ISSN:1979-7109 E-ISSN 2615-4498. Jurnal Undiksha, 115-121.
- Sadiman S. Arief, dkk. (2008). Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R &D. Bandung: Alfabeta.
- Syahmi., & A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. DOI:10.17977/um038v5i12022p081. Jurnal kajian Teknologi Pendidikan, 1-110.
- Widyawati, A., & Prodjosantoso, A.K. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik SMP. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 24.