

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA TEMA LINGKUNGAN HIDUP MATERI MEMBUAT KALIMAT EFEKTIF DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Alfia Fitri Yulia Rachmasari

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (alfia.20169@mhs.unesa.ac.id)

Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd.

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (wahyusukartiningsih@unesa.ac.id)

Abstract

Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar menjadi tujuan yang digunakan penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media komik digital berbasis Canva tema lingkungan hidup materi membuat kalimat efektif yang valid, menghasilkan media komik digital Canva tema lingkungan hidup materi membuat kalimat efektif yang praktis, dan menghasilkan media komik digital berbasis Canva tema lingkungan hidup materi membuat kalimat efektif di kelas IV sekolah dasar yang efektif. Penelitian ini dilatarbelakangi masalah yang masih kurangnya kemampuan siswa dalam membuat kalimat efektif. Hal ini disebabkan media yang digunakan belum tepat untuk pembelajaran. Kevalidan, kepraktisan dan efektivitas sebagai tujuan penelitian dari media komik digital tema lingkungan hidup dalam materi membuat kalimat efektif di kelas IV sekolah dasar. Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya pada siswa kelas IV dengan jumlah siswa 30 anak. Kevalidan media memperoleh skor 88% dan kevalidan materi memperoleh skor 94%. Keefektifan dari hasil pretest dan posttest dilakukan menggunakan rumus N-Gain memperoleh skor 0,764. Menyatakan terjadi peningkatan tinggi, Kepraktisan dari hasil angket guru mendapat nilai dengan persentase 91,6% dan hasil angket siswa mendapat nilai dengan persentase 100%.

Kata Kunci: Komik Digital, Bahasa Indonesia, Pengembangan

Abstract

The limited learning media used in Indonesian language subjects for fourth grade elementary school students is the aim of this research. The aim of this research is to produce digital comic media based on Canva with environmental themes, material for making valid effective sentences, produce Canva digital comic media with environmental themes, material for making practical effective sentences, and produce digital comic media based on Canva with environmental themes, material for making effective sentences, in class IV of an effective elementary school. This research was motivated by the problem of students' lack of ability to make effective sentences. This is because the media used is not appropriate for learning. Validity, practicality and effectiveness as research objectives of digital comic media with environmental themes in material for making effective sentences in class IV elementary school. The research was carried out at SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya on class IV students with a total of 30 students. The validity of the media received a score of 88% and the validity of the material received a score of 94%. The effectiveness of the pretest and posttest results carried out using the N-Gain formula obtained a score of 0.764 indicating a high increase. The practicality of the teacher questionnaire results received a score with a percentage of 91.6% and the results of the student questionnaire received a score with a percentage of 100%.

Keywords: Digital Comics, Indonesian, Development

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar. Melalui media pembelajaran yang komprehensif, guru dapat lebih mudah menyalurkan

materi pelajaran (Fitri & Mudinillah, 2022). Komik merupakan satu dari banyaknya media pembelajaran yang menarik bagi siswa (Oktaviana & Ramadhani, 2023).

Komik memegang peran penting dalam menjadi media yang mampu mentransformasikan informasi-

informasi selama proses belajar dengan cara yang menghibur dan menyenangkan. Jika pesan-pesan tersebut disampaikan dengan cara yang menarik serta jelas, akan membuat siswa menjadi lebih responsif dan mampu menerima pelajaran tersebut secara lebih baik (Dendodi dkk., 2024). Hal ini pada gilirannya dapat mengoptimalkan jalannya proses pembelajaran agar dapat berlangsung dengan lancar dan efektif. Utamanya pada tingkat pendidikan dasar, melalui media visual pemahaman siswa akan lebih kompleks, seperti komik.

Komik digital merupakan cerita bergambar dengan ilustrasi dan tulisan yang ditampilkan dalam bentuk media elektronik. Kelebihan komik digital terletak pada kemudahan akses dan penyebarannya yang luas karena sifatnya yang berbasis digital (Nugroho, 2023).

Kelebihan tersebut menjadikan komik digital sebagai media yang dapat digunakan dengan fleksibel (Ahdad & Khairaty, 2023). Selain menggunakan gambar ilustrasi, komik dapat membuat siswa tertarik dan memudahkan proses pemahaman siswa, sebab sesuai dengan kemampuan kognitif siswa tingkat sekolah dasar.

Pengamatan serta wawancara yang telah dilakukan pada guru kelas IV di SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya tentang pembelajaran Bahasa Indonesia, terlihat kurangnya minat para siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan kurangnya variasi guru dalam pemanfaatan alat pembelajaran. Sering kali, guru hanya mengandalkan bahan bacaan seperti buku guru dan buku siswa. Pemanfaatan media pembelajaran digital dinilai menarik serta mampu menambah antusiasme siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia tanpa membuat mereka bosan di kelas. Meski SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya telah dilengkapi dengan fasilitas teknologi yang memadai seperti komputer, laptop, tablet, LCD, serta jaringan internet, sayangnya guru kurang memanfaatkannya dalam menciptakan alat pembelajaran yang lebih menarik dan terbaru. Pembaharuan alat pembelajaran menjadi diperlukan guna memberikan pembelajaran yang bermakna dan difahami. Terutama dalam pembelajaran membuat kalimat efektif, masih terdapat siswa yang kesulitan memahami kemampuan ini, yang berujung pada kesulitan guru dalam menyampaikan materi.

Bagian pendahuluan latar belakang permasalahan dalam penelitian: (1) kurangnya inovasi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital terkait materi membuat kalimat efektif dan; (2) metode pembelajaran yang digunakan monoton dan kurang bervariasi. Untuk mengatasi permasalahan di

SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran.

Media ini harus mendukung kegiatan belajar mengajar, merangsang interaksi siswa, memicu pertanyaan dari mereka, dan mendorong pemikiran kritis. Salah satu pendekatan yang efektif adalah penggunaan media komik digital yang disertai ujian pretest dan posttest. Diharapkan, pendekatan ini akan membuat pembelajaran materi membuat kalimat efektif dalam Bahasa Indonesia lebih menyenangkan bagi siswa kelas IV di sekolah dasar. Siswa kelas IV cenderung menikmati media pembelajaran yang berisi gambar dengan ilustrasi cerah dan cerita menarik, seperti yang terdapat dalam cerita komik. Dengan memasukkan kegiatan harian siswa dalam materi yang akan dipelajari, terutama seputar lingkungan hidup, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi tersebut. Penggunaan media komik bertujuan agar mempermudah siswa untuk memahami pembuatan kalimat efektif dengan menjelaskan isi cerita yang terkait dengan lingkungan hidup.

Adapun salah satu penelitian yang mendukung pemanfaatan media komik digital. Penelitian yang dilakukan oleh Amini & Damayanti (2021) terkait pengembangan media komik digital pada siswa kelas dengan materi mendongeng. Penelitian tersebut menghasilkan bahwa penggunaan media komik pada materi bahasa dalam pembelajaran tematik berdasarkan kurikulum dan karakteristik siswa untuk peningkatan keterampilan dongeng siswa kelas dua jenjang sekolah dasar.

Penelitian tersebut memperoleh skor 96,25 oleh validator ahli materi, 98 berdasarkan angket yang disebarkan pada siswa dan 90 berdasarkan angket yang disebarkan pada guru, sehingga didapat simpulan bahwa media tersebut valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan untuk menciptakan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa berdasarkan perkembangan teknologi saat ini. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva dengan Tema Lingkungan Hidup untuk Materi Membuat Kalimat Efektif di Kelas IV Sekolah Dasar”.

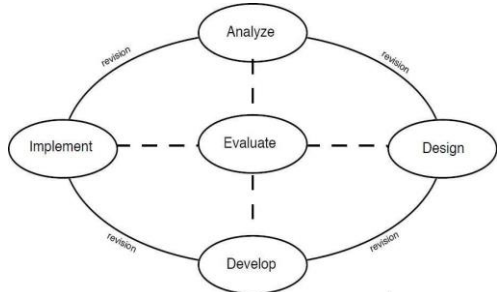
METODE

Metodologi yang dipakai dalam penelitian ini yakni R&D (Research and Development) sesuai dengan Sugiyono (2019: 752-753). Metode ini bertujuan menghasilkan produk baru, seperti pengembangan metode dan program seperti pembelajaran dan pendidikan. Penelitian ini fokus pada pengembangan produk berupa komik digital

untuk pembelajaran tentang pembuatan kalimat efektif dalam pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

ADDIE menjadi model penelitian dalam pengembangan komik digital ini. Menurut Angko dan Mustaji (2013:4), model ADDIE tetap relevan karena fleksibilitasnya dalam berbagai situasi, sehingga masih digunakan hingga saat ini. Branch (2009:2) menjelaskan bahwa tahapan dalam model ADDIE terbagi menjadi lima tahapan sebagai berikut:

Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE



Pada tahapan penelitian dilakukan untuk menghasilkan pengembangan media komik digital berbasis canva. Melalui berbagai tahapan, yang terdiri dari: (1) tahapan analysis yaitu tahapan untuk mengidentifikasi kondisi yang terjadi di lapangan untuk mengetahui kebutuhan siswa dengan memperhatikan ketercapaian tujuan. Tahap ini dilakukan dalam penentuan materi dengan menggunakan media yang akan dikembangkan berupa media komik digital yang sesuai dengan karakteristik siswa. Peneliti melakukan observasi pada saat kegiatan PSM (program Surabaya mengajar) yang dilaksanakan di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya. Sehingga memperoleh informasi yang disampaikan oleh guru, bahwa terdapat permasalahan yang dialami siswa dalam memahami materi membuat kalimat efektif. Hal ini disebabkan kurangnya inovasi dalam pembuatan media sehingga siswa lebih cepat bosan pada proses pembelajaran sehingga berdampak pada pemahaman siswa. Dalam proses mengidentifikasi dilakukannya wawancara dengan salah satu guru kelas IV bertujuan untuk memperoleh informasi terkait ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran dengan karakteristik bacaan siswa terhadap komik digital yang dikembangkan. Media tersebut diterapkan untuk materi membuat kalimat efektif di kelas IV sekolah dasar.; (2) tahapan design yaitu tahapan design sebuah prosedur yang dilakukan secara terstruktur melalui tahap perancangan konsep dan konten produk. Perancangan produk yakni perancangan materi pembelajaran dan media, selanjutnya tahapan ini akan diakhiri dengan melakukan evaluasi terhadap pembuatan produk yang telah dirancang.

Berikut yang dilakukan peneliti dalam melakukan tahapan dalam pembuatan media komik digital untuk materi membuat kalimat efektif, meliputi: a) Menentukan sebuah topik alur cerita yang akan dimuat dalam komik digital. Topik dari komik digital yang dikembangkan yaitu tema lingkungan hidup untuk materi membuat kalimat efektif. Pemilihan topik membuat kalimat efektif bertujuan untuk media komik digital dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam pemahaman membuat kalimat efektif. b) Mengumpulkan bahan untuk membuat cerita dengan tema lingkungan hidup, seperti menjaga lingkungan dengan cara mengurangi penggunaan berbahan plastik. c) Membuat storyboard komik digital. Pembuatan storyboard komik digital tema lingkungan hidup berisi susunan cerita dari awal hingga akhir cerita. Hal ini dapat memudahkan dalam prosedur pembuatan komik digital dan pembaca memahami alur cerita yang disampaikan. Komik digital ini menceritakan seorang guru yang memberikan penjelasan kepada murid-muridnya tentang pentingnya menjaga lingkungan hidup dan sampah plastik yang sulit terurai. Perancangan pada tampilan komik digital sangat penting dalam mendesain agar dapat menarik pembaca. d) Membuat desain karakter komik digital. Pemilihan desain karakter dalam media komik digital, meliputi tampilan fisik, kepribadian dan lain sebagainya yang diperlukan. Agar dapat memudahkan anak dalam memahami alur cerita yang dihasilkan, pemilihan tokoh yang terlibat tidak terlalu banyak dan tidak melebihi enam orang. Karakter dalam komik digital terdiri dari tokoh utama dan tokoh pendukung.

Tabel 3. 1 Jenis Tokoh,Peran Tokoh dan Karakter Tokoh

Nama	Jenis	Peran	Karakter
Salsa	Tokoh utama	Murid dan penasihat	pintar,pemberani,sa bar,baik,bijaksana dan peduli terhadap kebersihan
Gilang	Tokoh utama	Teman Salsa	Tidak peduli terhadap kebersihan
Reno	Tokoh pendukung	Murid	Pintar, kreatif, rajin
Galih	Tokoh pendukung	Murid	Kreatif, pemberani
Ratna	Tokoh pendukung	Murid	Pintar, pemberani
Ibu Guru	Tokoh pendukung	Guru	Baik dan bijaksana

(3) tahapan development yaitu tahapan perancangan media komik digital melalui aplikasi canva. Berhubungan dengan pewarnaan, typesetting, pemberian background hingga pengaplikasian komik digital berbasis canva, melakukan validasi berupa review media pembelajaran melewati tahap validasi. Kriteria validator ahli media serta materi yakni minimal pendidikan S2 dan mumpuni pada bidangnya, selanjutnya dilakukan revisi guna memperbaiki apabila terdapat kekurangan, perbaikan didasarkan pada saran oleh para validator; (4) tahapan implementation yaitu tahapan pengujian dan penerapan media komik digital dilakukan dalam proses pembelajaran setelah produk dibuat. Peneliti melakukan uji coba di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya dalam skala kecil melibatkan enam siswa kelas IV sebagai dasar perbaikan media komik digital dan skala besar dilakukan dengan melibatkan 24 siswa kelas IV. Uji coba ini mencakup pretest untuk menilai kemampuan awal siswa sebelum penerapan media dan posttest setelah menerapkan komik digital mengenai lingkungan hidup; (5) tahapan evaluation yaitu tahapan evaluasi pada penelitian pengembangan produk berupa media pembelajaran bertujuan memberikan umpan balik kepada pengguna produk. Setelah diimplementasikan dalam pembelajaran, keberhasilan media komik digital dalam memperoleh kelayakan akan dievaluasi melalui data hasil lembar validasi, angket, tes, dan pencapaian tujuan penelitian untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bahasa Indonesia.

Media komik digital untuk materi membuat kalimat efektif yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan software design grafis seperti canva dan AI. Komik yang dikembangkan menjadi 11 halaman memiliki spesifikasi terdiri dari: dari cover, capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh karakter, kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang membahas tentang peduli lingkungan, dan kegiatan membuang sampah sembarangan di sungai, dan pesan yang terkandung dalam pengelolaan sampah melalui langkah 3R: reduce, reuse, recycle. Prosedur pengembangan melalui lima tahap ADDIE.

Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif digunakan untuk menggali data-data penelitian. Data kualitatif ini dilakukan peneliti bertujuan untuk memperoleh saran dan komentar pada lembar validasi, yang diperoleh melalui angket guru dan angket siswa. Sedangkan data kuantitatif bertujuan untuk memperoleh hasil uji validasi, materi, ahli media dan angket, serta hasil tes posttest dan pretest. Selanjutnya dari hasil tanggapan akan diolah menjadi skor untuk mengetahui kelayakan penerapan media pembelajaran komik digital pada proses pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian, menggunakan lembar validasi

ahli materi, lembar validasi ahli media. Analisis data ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media menggunakan skala likert.

Tabel 3. 7 Skala Likert Validasi Ahli Media dan Materi

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

(Sugiyono,2015b)

menggunakan penskoran yang diperhitungkan menggunakan rumus persentase kevalidan.

$$PSA = \frac{\text{Nilai Keseluruhan}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

PSA=Presentase Skor Akhir

Dengan hasil perhitungan data menggunakan rumus di atas, maka acuan keberhasilan tingkat kevalidan media dan materi:

Tabel 3. 8 Kategori Validasi Media dan Materi

Presentase (%)	Kriteria
$76 \leq PSA \leq 100$	Sangat Valid
$50 \leq PSA \leq 75$	Valid
$25 \leq PSA \leq 49$	Cukup Valid
$PSA \leq 25$	Tidak Valid

(Sugiyono,2015b)

Analisis data kepraktisan menggunakan skala likert lembar angket guru, lembar angket siswa, lembar pretest dan lembar posttest.

Tabel 3. 9 Skala Likert Angket Respon Guru dan Siswa

Skor	Kategori
1	Tidak Setuju
2	Kurang Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

(Sugiyono,2015)

Perhitungannya menggunakan penskoran yang diperhitungkan menggunakan rumus persentase kepraktisan.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P=Persentase

$\sum X$ =Jumlah Responden

$\sum X_i$ =Jumlah Nilai Ideal

Hasil akhir perhitungan dapat diklarifikasi berdasarkan tabel dibawah ini:

Tabel 3. 10 Kriteria Presentase Penilaian Kepraktisan Produk

Presentase (%)	Kriteria
76%-100%	Sangat Praktis
51%-75%	Praktis
26%-50%	Cukup Praktis
0%-25%	Tidak Praktis

(Sugiyono,2015b)

Analisis data keefektifan diperoleh dari data hasil tes pretest dan posttest siswa. Data ini menjadi tingkat keberhasilan kegiatan pembelajaran yang akan dicari rata-rata, melalui rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Nilai siswa} \geq 75}{\sum \text{Siswa Seluruhnya}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Nilai Efektif

100% = Konstanta

Hasil presentase diatas kemudian digunakan sebagai acuan untuk mengetahui kriteria keefektifan media komik berikut :

Tabel 3. 11 Kriteria Keefektifan Media

Presentase (%)	Kriteria
0-20	Tidak Efektif
21-40	Kurang Efektif
41-60	Cukup Efektif
61-80	Efektif
81-100	Sangat Efektif

(Riduwan,2012)

Untuk mengetahui meningkatnya nilai pretest dengan posttest dilakukan analisis dengan menggunakan rumus N-Gain,yakni:

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

g = Skor N-Gain

Setelah tahap perhitungan, yaitu mengklarifikasi dari hasil perhitungan rumus N-Gain menggunakan tabel di bawah ini:

Tabel 3. 12 Kriteria N-Gain

Nilai (%)	Kriteria
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi Penurunan
$g = 0,00$	Tidak Terjadi Penurunan
$0,0 < g < 0,30$	Terjadi Peningkatan Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Terjadi Peningkatan Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Terjadi Peningkatan Tinggi

(Sundayana,2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian Uji coba skala besar ini dilakukan di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya. Dalam pengembangan media komik digital berbasis canva tema lingkungan hidup dari hasil yang diuraikan yang meliputi data hasil kevalidan, data hasil kepraktisan, dan hasil keefektifan.

Tahap Analysis (menganalisis) pada tahapan ini peneliti menganalisis permasalahan yang ada bertujuan untuk menemukan solusi dalam mengatasi permasalahan mengetahui kebutuhan siswa dengan memperhatikan ketercapaian tujuan. Tahap ini dilakukan dalam penentuan materi dengan menggunakan media yang akan dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa. Observasi sekaligus wawancara yang dilaksanakan di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya, sehingga mendapatkan informasi yang di sampaikan oleh guru kelas IV bahwa terdapat permasalahan yang dialami siswa dalam memahami materi membuat kalimat efektif hal ini disebabkan kurangnya inovasi media pembelajaran.

Pada tahap awal dilakukannya pengumpulan informasi mengenai pemahaman terhadap pengetahuan dan ketertarikan siswa dalam memahami materi membuat kalimat efektif. Observasi dan wawancara dengan guru kelas IV mengungkapkan bahwa siswa lebih mudah tertarik dengan media pembelajaran yang memiliki banyak gambar seperti komik digital, di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya belum diterapkannya media komik digital. Dengan demikian diperlukan media yang

lebih menarik dengan berbasis digital. Berdasarkan informasi yang di dapat, peneliti ingin mengembangkan media komik digital dengan tujuan siswa lebih mudah memahami serta menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi membuat kalimat efektif.

Tahap Design (merancang) pada tahapan perancangan media komik digital materi membuat kalimat efektif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berikut yang dilakukan peneliti dalam melakukan tahapan dalam pembuatan media komik digital untuk materi membuat kalimat efektif, meliputi: Langkah pertama menentukan sebuah topik alur cerita yang akan dimuat dalam komik digital. Topik dari komik digital yang dikembangkan yaitu tema lingkungan hidup untuk materi membuat kalimat efektif.

Langkah kedua mengumpulkan bahan untuk membuat cerita dengan tema lingkungan hidup, seperti menjaga lingkungan dengan cara mengurangi penggunaan berbahan plastik, siswa dapat membuat kalimat efektif melalui cerita yang termuat di dalam komik digital yang berjudul peduli lingkungan. Langkah ketiga membuat storyboard komik digital. Pembuatan storyboard komik digital tema lingkungan hidup berisi susunan cerita dari awal hingga akhir cerita. Pembuatan sketsa komik menggunakan AI dan canva. Pada tahapan ini sudah tergambar mulai dari alur cerita, dan balon kata yang berisi dialog antartokoh. Jenis font yang digunakan font comic sans, menggunakan warna yang cerah, background yang menyesuaikan dengan adegan yang terjadi, dan ukuran huruf yang mudah dibaca dengan jelas. Komik diakses secara digital dengan ekstensi pdf. Dapat di unduh melalui QR code pada gambar 4.3. Namun selanjutnya akan di revisi dan dikembangkan lagi pada tahap pengembangan.

Langkah keempat membuat desain karakter komik digital. Pemilihan desain karakter dalam media komik digital, meliputi tampilan fisik, kepribadian dan lain sebagainya yang diperlukan. Agar dapat memudahkan anak dalam memahami alur cerita yang dihasilkan, pemilihan tokoh yang terlibat tidak terlalu banyak dan tidak melebihi enam orang. Langkah kelima perancangan dialog tokoh dalam cerita komik digital. Membuat isi cerita dengan menggunakan bahasa yang digunakan sehari-hari.

Tahap Development pada tahapan ini dalam membuat media komik digital meliputi beberapa Langkah sebagai berikut : Langkah pertama hasil Pengembangan produk yang telah dikembangkan berupa komik digital untuk materi membuat kalimat efektif. Langkah kedua mengisi angket dengan menggunakan skala Likert dengan jumlah responden sebanyak 24 siswa. Berikut hasil responden siswa terhadap media komik digital untuk materi membuat kalimat efektif,

memperoleh hasil dari kevalidan melalui kevalidan ahli media memperoleh persentase sebesar 94% dapat dikategorikan sangat valid digunakan, sedangkan kevalidan ahli materi memperoleh persentase sebesar 88% dikategorikan sangat valid digunakan. Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan dari perolehan kevalidan media komik digital untuk materi membuat kalimat efektif dikategorikan sangat valid digunakan untuk materi membuat kalimat efektif di kelas IV sekolah dasar.

Tabel 4. 1 Hasil Rancangan Komik Digital Peduli Lingkungan

N o	Tampilan	Keterangan
1.		Tampilan depan cover berisi: Judul komik, QR Code.
2.		Tampilan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester 1
3.		Tampilan tokoh karakter komik digital untuk materi membuat kalimat efektif.

4.		Tampilan isi komik digital Kegiatan pembelajaran di dalam kelas beserta gambar-gambar pendukung dan nomor halaman.
5.		Tampilan isi komik digital Pada saat membuang sampah sembarangan di sungai beserta gambar-gambar pendukung dan nomor halaman.

Tahap Implementation (implementasi)			
peneliti melakukan uji coba dalam skala besar yang melibatkan 24 siswa kelas IV A. Uji coba ini dilakukan dengan memberikan lembar pretest, diberikan perlakuan dengan menggunakan media komik digital, dan memberikan lembar posttest. Berikut table hasil pretest dan posttest:			
No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1.	FAF	75	80
2.	NJZ	65	95
3.	CAA	65	100
4.	JIP	62	100
5.	AAW	75	95
6.	CAA	65	100
7.	NAWD	67	95
8.	MRT	70	100
9.	RA	55	90
10.	RAI	55	95
11.	HMM	60	95
12.	ATZ	52	90
13.	MDF	55	90
14.	PA	50	90
15.	NA	60	85
16.	AMK	55	90
17.	ANA	55	85
18.	DDAP	45	80
19.	AFSN	45	85
20.	RMR	40	80
21.	YPA	45	80
22.	DPN	40	85

23.	EJ	40	80
24.	IJ	55	85
Jumlah		1.351	2.150
Rata-rata		56,291	89,58
Nilai Tertinggi		75	100
Nilai Terendah		40	80

Diperoleh hasil tes tersebut dapat diketahui bahwa media komik digital dapat digunakan dalam pembelajaran materi membuat kalimat efektif. Terbukti dari perolehan tes siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan menggunakan media komik digital mengalami peningkatan. Pada persentase nilai efektif awal sebelum diberikannya perlakuan siswa memperoleh 4,16%. Sedangkan setelah diberikan perlakuan siswa memperoleh 100% dengan kriteria sangat efektif.

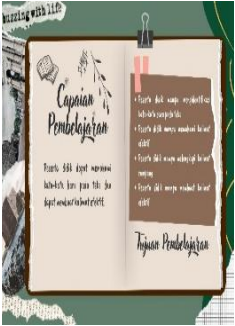
Berdasarkan analisis data tersebut diperoleh nilai N-Gain 0,76 tergolong terjadi peningkatan tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan media komik digital dapat membantu siswa memahami materi membuat kalimat efektif.

Paired Samples Test								
Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Sebelum diberikan perlakuan - Setelah diberikan perlakuan	-33.29167	8.20116	1.67406	-36.75471	-29.82862	-19.887	23	<.001

Berdasarkan hasil output SPSS di atas, terkait uji hipotesis berupa paired sample t-test, terlihat pada Lower bernilai negatif yakni -36.75471 dan Upper -29.82862. Nilai dari Sig. (2-tailed): <.001. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Dengan begitu terdapat perbedaan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal materi membuat kalimat efektif yang signifikan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berupa komik digital.

Tahap Evaluation pada penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE untuk memberikan umpan balik. Hasil evaluasi diperoleh dari validator berupa saran dan masukan, yakni perbaikan media komik digital pada pemilihan font, menggunakan comic sains dan penulisan nomor halaman.

Tabel 4.9 Revisi Produk Komik Digital

N o	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	 -Pemilihan font tidak menggunakan comic sains -Tidak ada nomor halaman	 -Pemilihan font menggunakan comic sains -Terdapat penulisan nomor halaman
2.	 Tidak dicantumkan capaian pembelajaran dan indikator	 Telah dicantumkan capaian pembelajaran dan indikator

PEMBAHASAN

Pengembangan media komik digital untuk materi membuat kalimat efektif. Media komik digital untuk materi membuat kalimat efektif yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan software desain grafis seperti canva dan AI. Pada penelitian sebelumnya komik yang dikembangkan memiliki spesifikasi seperti komik terdiri dari 11 halaman, terdiri dari cover, pengenalan tokoh karakter, kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang membahas tentang peduli lingkungan, dan kegiatan membuang sampah sembarangan di sungai dan pesan yang terkandung dalam pengelolaan sampah melalui langkah 3R: reduce, reuse, recycle. Prosedur pengembangan melalui lima tahap ADDIE, yaitu analisis,

perencanaan, pengembangan, pengimplementasian serta evaluasi yang dilakukan pada tiap tahapan.

Tahap analisis (menganalisis) bahwa media komik digital untuk materi membuat kalimat efektif yang telah diterapkan di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya dengan materi membuat kalimat efektif yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat membuat siswa tertarik dan mudah untuk dipahami, karena sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Tahapan design (merancang), berdasarkan tahap perancangan melalui beberapa tahapan yang terdiri dari: menentukan sebuah topik alur cerita, mengumpulkan bahan, membuat *storyboard* komik, membuat desain karakter komik, dan perancangan dialog tokoh dalam cerita komik. Selanjutnya untuk topik dan bahan untuk membuat cerita yang dibahas mengenai menjaga lingkungan, pembuatan *storyboard* komik digital dalam merancang tema lingkungan hidup ini meliputi: menggunakan warna yang cerah, tampilan background kegiatan pembelajaran di dalam kelas dan sungai, serta penggunaan font comic sans. Merancang dalam membuat desain karakter tokoh dan dialog tokoh dalam cerita komik. Penokohan dalam komik menggunakan tokoh anak sekolah dasar, seperti Salsa murid yang memiliki karakter pintar, pemberani, sabar, baik, bijaksana, dan peduli terhadap kebersihan, Ratna murid yang memiliki karakter pintar, kreatif, dan rajin, Gilang yang menjadi teman Salsa yang tidak peduli terhadap kebersihan, Galih murid yang memiliki karakter kreatif dan pemberani dalam menyampaikan ide untuk memulai kampanye di sekolah untuk mengurangi sampah plastik dan Reno murid yang pintar, kreatif, dan rajin dalam menyampaikan ide untuk menggunakan tas kain, botol minum dan kotak makan reusable. Serta ibu guru yang baik dan bijaksana dalam menyampaikan materi mengenai pentingnya menjaga lingkungan hidup dalam melindungi bumi, agar tidak mencemari tanah, air dan tentang pengelolaan sampah melalui langkah 3R: reduce, reuse, recycle.

Tahapan development (mengembangkan), dalam mengembangkan media komik digital menggunakan aplikasi canva dalam mengedit nomor halaman dan background untuk diubah ke bentuk pdf sebagai berbasis digital selain itu dengan bantuan AI dalam pembuatan tokoh karakter komik digital serta menentukan karakter tokoh untuk alur cerita komik digital.

Tahap implementation (mengimplementasikan) dilakukan pada siswa kelas IV. Cerita dalam komik digital mengenai peduli lingkungan dapat membantu siswa dalam memahami materi membuat kalimat efektif hal ini dibuktikan dari hasil tes sebelum dan sesudah dilakukannya penerapan media komik digital di SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya bahwa terdapat peningkatan sebesar 0,44 tergolong terjadi peningkatan sedang pada skala kecil dan terjadi peningkatan sebesar 0,764 tergolong terjadi peningkatan tinggi pada skala besar. Media komik digital yang berjudul peduli lingkungan memiliki efektivitas yang tinggi dalam membantu siswa memahami materi membuat kalimat efektif di kelas IV sekolah dasar.

Kevalidan media komik digital untuk membuat kalimat efektif: a. Kevalidan materi dari validator ahli materi komik dari dosen PGSD yaitu Eva Amalia, M.Pd. Berdasarkan hasil validasi materi didapatkan persentase sebesar 94% dapat dikategorikan sangat valid digunakan; b. Kevalidan media dari validasi ahli media dari dosen PGSD yaitu Dr. Hitta Alfi Muhimmah, M.Pd. Berdasarkan hasil validasi media didapatkan persentase sebesar 88% dikategorikan sangat valid digunakan.

Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan dari perolehan kevalidan media komik digital untuk materi membuat kalimat efektif dikategorikan sangat valid digunakan untuk materi membuat kalimat efektif di kelas IV sekolah dasar.

Kepraktisan media komik digital untuk membuat kalimat efektif: a. Kepraktisan pada media komik digital untuk materi membuat kalimat efektif yang dilakukan pada skala kecil sebanyak 6 siswa diperoleh persentase nilai efektif sebesar 100% dengan kriteria sangat efektif. dan skala besar sebanyak 24 siswa diperoleh sebesar 100% dengan kriteria sangat efektif yang artinya media komik digital yang berjudul peduli lingkungan untuk materi membuat kalimat efektif dikategorikan sangat praktis dan siswa merasa senang dalam kegiatan pembelajaran; b. Hasil lembar angket yang diberikan pada guru terkait media komik digital untuk membuat kalimat efektif sebesar 91,6% dikategorikan sangat praktis untuk diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas empat jenjang sekolah dasar; c. Hasil dari angket respon siswa pada media komik digital untuk membuat kalimat efektif sebesar 100% dikategorikan sangat praktis untuk diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas empat jenjang sekolah dasar.

Menurut (Ais Rosyida) media komik layak digunakan dan praktis untuk digunakan dalam

kegiatan pembelajaran. Komik digital tema lingkungan hidup untuk materi membuat kalimat efektif sangat praktis diterapkan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Keefektifan media komik digital untuk membuat kalimat efektif untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi membuat kalimat efektif untuk skala kecil yang diperoleh dari hasil penilaian pretest sebesar 83,33% sedangkan hasil penilaian posttest sebesar 100% dengan kategori sangat efektif. Peningkatan hasil belajar yang telah di uji cobakan media komik digital yang diperoleh dari hasil N-Gain sebesar 0,44 yang tergolong peningkatan sedang. Sedangkan untuk skala besar diperoleh dari hasil penilaian pretest sebesar 4,16% hasil penilaian posttest sebesar 100% dengan kategori sangat efektif. Peningkatan hasil belajar yang telah di uji cobakan media komik digital yang diperoleh dari hasil N-Gain sebesar 0,76 yang tergolong peningkatan tinggi ketika diberikan media komik digital untuk materi membuat kalimat efektif.

Hasil posttest yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan tinggi terhadap pengetahuan sebelum dan sesudah penerapan media komik digital untuk materi membuat kalimat efektif. Sehingga media komik digital dapat membantu siswa memahami materi membuat kalimat efektif pada pembelajaran bahasa Indonesia.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pada pengembangan media komik digital berbasis canva tema lingkungan hidup, peneliti menarik kesimpulan bahwa:

1. Produk pengembangan media komik digital dalam penelitian ini menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 88% dalam aspek media dan tingkat kevalidan pada aspek materi mencapai 94%. Dapat dikatakan bahwa produk yang dikembangkan masuk pada kategori sangat valid.
2. Lembar angket yang diberikan kepada guru menghasilkan tingkat kepraktisan 91,6%, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media komik digital sangat praktis untuk diterapkan pada pembuatan kalimat efektif dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas empat SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya.
3. Penerapan produk pengembangan media komik digital pada siswa kelas empat SDN Tanah Kali Kedinding 1/251 Surabaya dalam membuat

kalimat efektif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil posttest sejumlah 100% dibandingkan dengan saat pretest. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk pengembangan efektif untuk diterapkan.

Saran

Berdasarkan paparan tersebut terdapat beberapa saran dalam pengembangan komik digital berbasis canva tema lingkungan hidup materi membuat kalimat efektif di kelas IV sekolah dasar, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan lebih lanjut untuk materi dan mata pelajaran lainnya dengan jenjang yang lebih beragam.
2. Publikasi dan sosialisasi lebih lanjut pada sekolah-sekolah sebagai upaya untuk menyebarluaskan produk hasil perkembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdad, M., & Khairaty, N. I. (2023). Penggunaan Komik Digital Materi Virus (Studi Efektivitas dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa). *EDUCANDUM*, 9(2), 233–240.
- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(6), 2670–2684.
- Ana, I. W., & Subur, M. (2024). Faktor Blocking dalam Bahasa Inggris. *KULTURISTIK: Jurnal Bahasa dan Budaya*, 8(1), 29–35.
- Aqshal, G. F., Anjarini, T., & Khaq, M. (2023). Analisis Kemampuan Siswa dalam Menentukan Subjek, Predikat, Objek, Keterangan (SPOK) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Dongeng di Kelas 4 SD Negeri Babadsari. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 11(2), 137–147.
- Ayu, S., & Syah, E. F. (2023). Penggunaan Kesalahan Penggunaan Kalimat Efektif dalam Keterampilan Menulis Kembali Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V SDN Pluit 03 Jakarta Utara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22014–22020.
- Damayanti, W., Fuadin, A., & Rozak, R. W. A. (2023). Analisis dan Redesain RPS Berbasis Riset untuk Meningkatkan Kemampuan 6C Mahasiswa pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Semantik*, 12(2), 251–264.
- Darajat, A., & Kusumaningsih, C. (2023). Analisis Kesalahan Mahasiswa Menulis Surat Business Correspondence dalam Bentuk Bahasa Inggris. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 5716–5724.
- Dendodi, D., Nurdiana, N., Astuti, D. Y., Warneri, W., & Enawati, E. (2024). Analisis Pemanfaatan Desain Pesan

- untuk Meningkatkan Produktivitas Pembelajaran Berbasis Simulasi dan Game Edukasi. *Journal on Education*, 6(3), 17496–17503.
- Dzulkhairina, D., & Tamsin, A. C. (2023). Keefektifan Kalimat dalam Teks Berita yang Ditulis Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 10885–10896.
- Fatimah, A. (2024). Pembuatan Komik Digital Sebagai Sarana Promosi Wisata Sejarah Candi Palgading di Desa Wisata Palgading, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman. *Jurnal Abdimas Pariwisata*, 5(1), 1–12.
- Fitrania, M. M., Fatmasari, D., Munadzirroh, A. H., Trias, E. S. S. A., Utomo, A. P. Y., & Fathurohman, I. (2023). Analisis Kalimat Efektif dalam Teks Pidato pada Buku Bahasa Indonesia Kelas VIII Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(3), 97–110.
- Fitri, F. H., & Mudinillah, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SD/MI. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(2), 255–268.
- Gunawan, D. D., & Sari, Y. M. (2023). Perancangan Komik Digital sebagai Eksplorasi Visual Dampak dari Tawuran. *Desainpedia Journal of Urban Design, Lifestyle & Behaviour*, 2(2), 42–56. <http://ojs.upj.ac.id/index.php/Desainpedia/article/view/822>
- Handayani, N. A., Nazaruddin, R. S., & Latip, A. E. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Berbasis Web Pixton pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase C Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(03), 613–621. <https://www.jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/1575>
- Hawea, M., Setiadi, D., & Agustiani, T. (2023). Problematika Penggunaan Kalimat Efektif Bahasa Indonesia pada Mahasiswa Patani di Purwokerto. *utile: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 47–61.
- Jannah, M., & Reinita, R. (2023). Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1095–1104.
- Misnawati, M., Asi, Y. E., Anwarsani, A., Muslimah, S., Ummi, U., & Lathifah, N. (2024). Kalimat Efektif dalam Bahasa Indonesia untuk Sukses Berkomunikasi. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(1), 245–256.
- Mughni, A. A., & Martadi, M. (2023). Perancangan Komik Adaptasi Dekonstruksi Ramayana sebagai Komunikasi Kebutuhan Aktualisasi Diri Perempuan Jawa. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 31–44.
- Munasirah, I., Hamsa, A., & Salam, S. (2024). Kesalahan Penggunaan Kalimat Efektif pada Tajuk Rencana Harian Fajar. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(1), 864–870.
- Nafilah, I., Rokhayati, R., & Agustin, Y. (2023). Pkm Pelatihan Menulis Tanda Titik Dan Huruf Kapital Serta Mengomentari Kisah-Kisah Teladan Anak Sholeh Di TPA Al Hidayah Depok Jawa Barat. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(4), 222–228.
- Nugroho, S. (2023). Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Submateri Kisah Ramayana: Digital Comics as Javanese Language Learning Media Subtopic: The Story of Ramayana. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 20(1), 43–60.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56.
- Pratami, F., Sari, N. D., Hindayani, N., & Supriyadi, R. (2023). Pengembangan E-komik Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(1), 91–101.
- Pratikno, H., Dewi, A. N., & Silviany, I. Y. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Mahasiswa UNISBA dalam Menganalisis dan Menulis Teks Berdasarkan Kaidah Ketatabahasaan: Improving Language Skills of UNISBA Students in Analyzing and Writing Texts with Strengthening Language Materials. *Jurnal Bastrindo*, 4(1), 14–27.
- Pratiwi, O. E., Sundari, N., & Suzanti, L. (2021). Telaah Kesalahan Penggunaan Kalimat Efektif pada Karangan Eksposisi Siswa Kelas V SDN Kebon Dalem. *Didaktika*, 1(2), 321–330.
- Primasari, W., & Jamilah, F. (2023). Pendampingan Kegiatan Literasi Membaca dan Penyediaan Pojok Baca pada Anak-anak Usia Dini di Dusun Salam 1, Plumbon, Temon, Kulonprogo. *Indonesian Journal Of Community Service*, 3(4), 88–97.
- Rika, M., Novita, R., & Sari, S. M. (2023). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2881–2887.
- Simanjuntak, H., Saragih, A. F., & Panggabean, S. (2023). Hubungan Penguasaan Struktur Kalimat Dengan Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Siswa SMP Negeri 14 Medan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 480–490.
- Siregar, A., & Irmawati Siregar, D. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 114–126. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jasisfo/article/download/3342/1432>
- Suwandi, S., Ulya, C., Wardani, N. E., Zulianto, S., & Setiyoningsih, T. (2024). Representasi Pengetahuan dan Keterampilan Berpikir Aras Tinggi dalam Modul Bahasa

Indonesia Sekolah Menengah Pertama. *Indonesian Language Education and Literature*, 9(2), 284–298.

Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Komik Digital untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449–454.
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/4518>

