



## Kevalidan Media Komik Digital Ada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar

Ela Nurjanah ✉, Universitas PGRI Madiun

Cerianing Putri Pratiwi, Universitas PGRI Madiun

Apri Kartikasari H.S, Universitas PGRI Madiun

✉ [elanurjanah133@gmail.com](mailto:elanurjanah133@gmail.com)

---

**Abstrak:** Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Salah satu bentuk inovasi dalam pengembangan media pembelajaran adalah komik digital, yang diyakini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Dasar. Kehadiran media komik digital membuka peluang besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, sekaligus menumbuhkan minat baca serta merangsang imajinasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memvalidasi media komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan (R&D) dengan model ADDIE uji kelayakan media komik digital yang dirancang untuk mendorong literasi melalui pendekatan yang menyenangkan dan komunikatif. Validasi dilakukan oleh para ahli, yang meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan media dari berbagai aspek, termasuk desain visual, isi konten, keterbacaan, dan ketepatan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini mendapatkan skor kelayakan tinggi, yaitu 98% dari ahli media dan 93% dari ahli materi dan bahasa, yang menegaskan bahwa media komik digital ini memenuhi kriteria sebagai bahan ajar yang efektif. Setelah tahap validasi, media mengalami revisi berdasarkan saran dari para ahli, lalu diuji cobakan di kelas..

**Kata kunci:** Komik Digital, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia

---



## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang mampu menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Salah satu bentuk inovasi dalam pengembangan media pembelajaran adalah komik digital. Media ini diyakini dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Kehadiran media komik digital memberikan peluang besar untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta dapat menumbuhkan minat baca dan menstimulasi imajinasi siswa (Narestuti, Sudiarti, & Nurjanah, 2021).

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan literasi siswa, terutama dalam hal membaca dan menulis. Pada kenyataannya, rendahnya minat baca siswa sekolah dasar masih menjadi tantangan serius yang dihadapi dalam dunia pendidikan. Faktor penyebabnya antara lain penggunaan media pembelajaran yang monoton, kurang inovatif, dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa yang merupakan generasi digital native (Zakiah et al., 2022). Oleh sebab itu, perlu adanya upaya strategis untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Komik digital hadir sebagai solusi kreatif yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk narasi visual yang komunikatif dan mudah dicerna.

Keunggulan komik digital terletak pada kemampuannya menyajikan konten dalam bentuk teks dan gambar yang saling melengkapi, sehingga mampu menarik perhatian siswa sekaligus mempermudah pemahaman materi. Selain itu, penggunaan karakter, alur cerita, dan ilustrasi warna-warni menjadikan materi lebih kontekstual dan dekat dengan dunia anak. Namun, sebelum digunakan dalam pembelajaran, setiap media yang dikembangkan harus melalui proses validasi oleh para ahli. Tujuan utama dari validasi adalah untuk memastikan bahwa media tersebut layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, baik dari segi isi, tampilan visual, struktur bahasa, maupun kebermanfaatannya dalam mencapai tujuan pembelajaran (Urip, Renol, & Tarupay, 2023).

Dalam penelitian yang dilaksanakan di SDN Bagi 03 Kabupaten Madiun, media komik digital dikembangkan dan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Proses validasi ini mencakup berbagai aspek, seperti ukuran komik, desain cover, isi materi, penggunaan bahasa, keterbacaan, dan komunikasi visual. Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik digital memperoleh skor kelayakan sangat tinggi, yaitu 98% dari ahli media dan 93% dari ahli materi dan bahasa. Ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan media tersebut sudah memenuhi kriteria sebagai bahan ajar yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Meskipun demikian, proses validasi juga mengungkap beberapa catatan penting yang perlu diperhatikan untuk penyempurnaan media. Beberapa di antaranya adalah penambahan petunjuk penggunaan, serta penyempurnaan ejaan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Masukan ini menjadi bukti bahwa meskipun media telah mencapai tingkat kelayakan tinggi, tetap diperlukan evaluasi dan revisi yang berkelanjutan guna mencapai kualitas media yang optimal. Validasi yang baik tidak hanya menilai dari sisi teknis, tetapi juga dari segi pedagogis dan kebahasaan.

Penilaian terhadap aspek materi dan bahasa juga memberikan hasil yang signifikan terhadap kevalidan media. Penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa menjadi pertimbangan utama dalam penilaian ini. Selain

itu, isi materi harus disesuaikan dengan kompetensi dasar yang tertuang dalam kurikulum. Dalam konteks ini, media komik digital tidak hanya menjadi alat bantu ajar, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kepekaan sosial siswa melalui pesan-pesan moral yang terkandung dalam cerita komik (Gunawan & Sujarwo, 2022).

Penggunaan media yang valid dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan partisipatif. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat secara emosional dalam kegiatan pembelajaran, maka akan terjadi proses pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih dan menggunakan media yang telah melalui proses validasi yang ketat agar tercipta proses belajar yang efektif dan menyenangkan. Dalam hal ini, media komik digital terbukti mampu menjembatani kebutuhan tersebut, dengan tetap memperhatikan kaidah pedagogis dan estetika pembelajaran.

Pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga berdampak pada pengembangan aspek afektif dan sosial siswa. Melalui interaksi dengan tokoh-tokoh dalam cerita, siswa belajar memahami nilai-nilai kehidupan seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. Proses ini akan membantu pembentukan karakter siswa secara utuh. Selain itu, keaktifan siswa dalam membaca, menanggapi, dan mendiskusikan isi komik juga menunjukkan bahwa media ini mampu merangsang aktivitas belajar yang lebih luas daripada hanya sekadar membaca teks konvensional (Akhir & Prihandani, 2018).

Validasi media pembelajaran menjadi tahapan penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan validasi, pengembang media dapat memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga berkualitas dari sisi isi dan fungsi pembelajarannya. Penelitian yang dilakukan membuktikan bahwa media komik digital memiliki kevalidan tinggi dan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan media serupa perlu terus didorong dan ditingkatkan, seiring dengan tantangan dunia pendidikan yang semakin kompleks dan dinamis.

Berdasarkan berbagai temuan dan pertimbangan tersebut, maka latar belakang permasalahan ini menegaskan pentingnya kevalidan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media yang telah terbukti valid secara empiris dapat menjadi solusi nyata dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar. Dengan keunggulan yang dimilikinya, media komik digital tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar, tetapi juga membentuk suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna. Validasi yang dilakukan secara sistematis dan komprehensif menjadi fondasi dalam memastikan bahwa media pembelajaran yang digunakan benar-benar memenuhi kebutuhan dan harapan peserta didik serta guru di lapangan.

## **METODE**

Metode penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca cerita untuk siswa sekolah dasar. Penelitian difokuskan pada proses pengembangan serta uji kelayakan media yang dirancang untuk menumbuhkan literasi siswa kelas V SD melalui pendekatan yang menyenangkan dan komunikatif. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai kesesuaian dan kelayakan media dari berbagai aspek, seperti desain visual, isi materi, serta keterbacaan dan ketepatan bahasa. Subjek penelitian adalah media komik digital, sedangkan objek yang diamati adalah hasil penilaian terhadap media tersebut oleh para

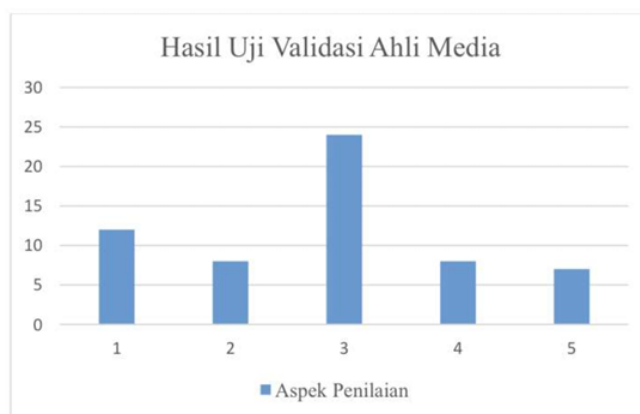
ahli. Prosedur penelitian dimulai dari penyusunan media dan instrumen validasi, dilanjutkan dengan pemberian penilaian menggunakan skala Likert, serta pemberian saran perbaikan. Setiap komponen media dinilai berdasarkan indikator kelayakan yang meliputi desain cover, ukuran, kepraktisan, penggunaan, kesesuaian isi, ketepatan dan penggunaan bahasa, hingga komunikasi visual. Hasil skor kemudian dikonversikan dalam bentuk persentase, dan dibandingkan dengan standar interpretasi kelayakan. Media komik digital memperoleh skor 98% dari ahli media dan 93% dari ahli materi dan bahasa, yang menunjukkan kategori “Sangat Layak”.

Setelah proses validasi dan revisi berdasarkan saran ahli, media komik digital diuji coba langsung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Bagi 03 Kabupaten Madiun. Uji coba bertujuan mengukur efektivitas media dari aspek partisipasi siswa, daya tarik visual, pemahaman isi cerita, dan keterlibatan guru dalam penggunaannya. Guru berperan aktif membimbing siswa selama penggunaan media, sedangkan peneliti mencatat tanggapan siswa, observasi kelas, dan umpan balik guru. Data dianalisis secara deskriptif dengan meninjau seberapa besar media mendukung pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media komik digital mampu meningkatkan motivasi belajar, memfasilitasi pemahaman cerita, dan membangun kebiasaan membaca siswa. Penggunaan media juga berdampak pada peningkatan interaksi sosial dan kerja sama dalam kelas. Penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis media visual yang tervalidasi secara sistematis dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kontekstual, efektif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Validasi oleh ahli serta hasil uji coba memberikan gambaran bahwa media komik digital merupakan alat bantu yang potensial untuk mendukung pembelajaran literasi di jenjang dasar.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian mengenai kevalidan media komik digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana media ini layak digunakan dalam menumbuhkan literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar. Proses validasi dilakukan melalui penilaian dari para ahli yang meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Media komik digital yang dikembangkan telah dirancang secara visual menarik dan memuat konten pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kompetensi dasar yang berlaku. Untuk memastikan media tersebut dapat digunakan secara efektif di lapangan, dilakukan serangkaian uji validasi yang mencakup aspek desain, isi materi, penggunaan bahasa, serta keterbacaan dan komunikasi.

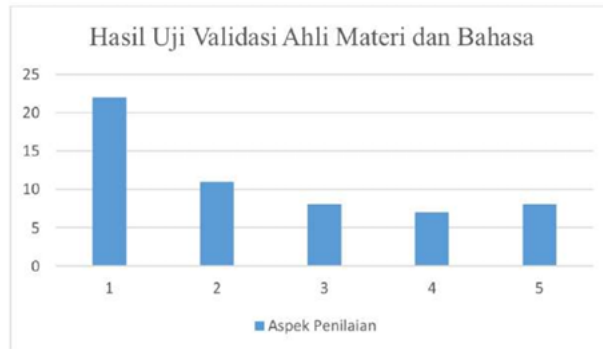
Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media komik digital memperoleh skor sebesar 59 dari total skor ideal 60, dengan persentase kelayakan mencapai 98%. Persentase ini masuk dalam kategori “Sangat Layak” berdasarkan tabel kriteria interpretasi kelayakan.



### **Gambar 1. Hasil Uji Validasi Ahli Media**

Aspek penilaian mencakup ukuran komik digital, desain cover, desain isi komik, kepraktisan, dan penggunaan. Desain isi komik memperoleh skor tertinggi yaitu 24, yang menunjukkan bahwa isi visualisasi komik telah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Saran yang diberikan oleh ahli media antara lain perlunya menambahkan petunjuk penggunaan komik digital.

Validasi dari ahli materi dan bahasa juga dilakukan untuk mengkaji isi konten serta aspek kebahasaan dalam media komik digital. Penilaian dilakukan oleh dosen ahli yang memiliki latar belakang di bidang pendidikan Bahasa Indonesia.



### **Gambar 2. Hasil Uji Validasi Ahli Materi Dan Bahasa**

Dari hasil validasi tersebut, diperoleh skor total 56 dari skor maksimal 60 dengan persentase kelayakan sebesar 93%, yang juga tergolong dalam kategori “Sangat Layak”. Aspek penilaian terdiri dari isi materi, struktur bahasa, penggunaan bahasa, ketepatan, serta keterbacaan dan komunikatif. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa konten komik digital telah memenuhi prinsip-prinsip kebahasaan yang baik dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa sekolah dasar.

Saran dari ahli materi dan bahasa antara lain agar Kompetensi Pembelajaran (CP) yang tercantum dalam media disesuaikan dengan tujuan pembelajaran keterampilan membaca dan menulis cerita. Selain itu, diperlukan penambahan kalimat-kalimat penjelas untuk memperkuat alur cerita dan konsistensi penggunaan ejaan sesuai dengan kaidah PUEBI. Rekomendasi ini diterima oleh peneliti dan segera diintegrasikan ke dalam versi revisi media sebelum dilakukan uji coba kepada siswa secara langsung di lapangan. Perbaikan tersebut bertujuan untuk menyempurnakan kualitas media agar lebih efektif mendukung proses pembelajaran.

Setelah memperoleh hasil validasi dan melakukan revisi terhadap media, komik digital kemudian diujicobakan pada siswa kelas V SDN Bagi 03 Kabupaten Madiun. Proses uji coba dilakukan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus pada keterampilan membaca cerita. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam memahami isi media dan menghubungkannya dengan materi pelajaran. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media, serta kendala yang mungkin dihadapi dalam implementasinya di kelas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa media komik digital ini layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan literasi membaca siswa. Dukungan validasi ahli ini berjalan sesuai prosedur ilmiah dan memenuhi standar kelayakan.

## **PEMBAHASAN**

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan, dalam proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi informasi telah mendorong munculnya berbagai inovasi media yang mampu memberikan pengalaman belajar

yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik (Narestuti et al., 2021). Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah media komik digital yang menyajikan materi pelajaran dalam bentuk visual naratif. Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran dinilai mampu menjembatani kesenjangan antara konten abstrak dengan pemahaman konkret yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar (Wulandari, Rejekiingsih, & Santosa, 2023).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media komik digital telah menjadi inovasi yang menjanjikan, khususnya dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa sekolah dasar. Komik digital menggabungkan unsur visual dan narasi yang dirancang dengan gaya bahasa sederhana namun menarik, sehingga siswa dapat dengan mudah mengikuti alur cerita serta memahami pesan yang disampaikan. Keunggulan visualisasi dalam komik menjadikan teks lebih hidup dan kontekstual, yang secara tidak langsung mendorong siswa untuk lebih aktif mengeksplorasi isi bacaan.

Lebih dari sekadar alat bantu visual, komik digital juga berperan sebagai media literasi yang efektif. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya dituntut untuk membaca, tetapi juga menginterpretasikan isi cerita, mengidentifikasi struktur bahasa, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap teks. Misalnya, melalui dialog antar tokoh dalam komik, siswa belajar memahami penggunaan bahasa dalam konteks tertentu, mengenali ragam kalimat, dan menangkap makna implisit yang terkandung dalam narasi. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan kemampuan memahami bacaan, tetapi juga memperkaya kosakata dan memperbaiki struktur kalimat yang siswa gunakan dalam komunikasi sehari-hari maupun dalam penulisan.

Di samping manfaat kognitif, media komik digital juga memberikan dampak positif secara afektif dan sosial. Siswa cenderung lebih antusias dan termotivasi untuk belajar ketika media yang digunakan bersifat menyenangkan dan komunikatif. Komik digital memungkinkan guru menyisipkan nilai-nilai moral atau pembelajaran karakter dalam narasi, yang disampaikan secara ringan namun membekas. Selain itu, penggunaannya dalam pembelajaran kolaboratif juga dapat meningkatkan interaksi antar siswa, seperti berdiskusi mengenai isi cerita, menyusun ulang dialog, atau bahkan membuat komik digital sendiri. Dengan demikian, media komik digital bukan hanya mendukung aspek linguistik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan kepribadian dan kemampuan sosial siswa.

Penggunaan media visual seperti komik digital sangat selaras dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif siswa, di mana mereka bukan sekadar penerima informasi, tetapi juga menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran. Komik digital, dengan format cerita bergambar dan narasi yang sederhana, memungkinkan siswa untuk terlibat secara emosional dan kognitif dalam memahami materi. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar melalui membaca, tetapi juga melalui pengamatan visual dan pengalaman naratif yang membantu menginternalisasi informasi secara lebih dalam.

Komik digital juga memberikan kemudahan bagi guru untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks nyata yang dekat dengan keseharian siswa. Cerita-cerita dalam komik biasanya mencerminkan situasi sosial, budaya, dan lingkungan yang akrab bagi anak-anak, sehingga menjadikan materi terasa lebih relevan dan mudah dipahami. Misalnya, nilai-nilai moral, tata bahasa, atau struktur kalimat bisa disampaikan melalui percakapan antar tokoh dalam cerita. Hal ini membantu siswa menghubungkan apa yang mereka pelajari di kelas dengan apa yang mereka alami di kehidupan sehari-hari, serta menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap isi pembelajaran.

Melalui komik digital, siswa didorong untuk menafsirkan sendiri isi pesan yang disampaikan dalam cerita. Proses ini menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman mendalam terhadap teks, sekaligus melatih kemampuan mengekspresikan kembali

pemahaman mereka dalam bentuk tulisan atau lisan. Dengan kata lain, penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran bukan hanya memperkaya metode penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Komik digital menjadi salah satu sarana yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, aktif, dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik di jenjang sekolah dasar.

Sebelum suatu media digunakan dalam proses pembelajaran, perlu dilakukan validasi untuk memastikan bahwa media tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek. Validasi dilakukan oleh para ahli yang memiliki kompetensi di bidangnya masing-masing, seperti ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tujuan utama dari validasi ini adalah untuk menilai kualitas desain, isi konten, ketepatan bahasa, serta keterbacaan media tersebut agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Validasi juga bertujuan untuk memberikan masukan perbaikan sehingga media yang dihasilkan benar-benar optimal untuk digunakan di lapangan (Pratami, Sari, Hidayani, & Supriyadi, 2024).

Dalam penelitian ini, media komik digital yang dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD telah melalui tahap validasi yang komprehensif. Validasi ahli media menunjukkan hasil yang sangat positif. Media memperoleh skor sebesar 59 dari total skor maksimal 60, dengan persentase kelayakan mencapai 98%. Skor ini menunjukkan bahwa dari aspek desain dan teknis visual, media komik digital tergolong dalam kategori "Sangat Layak". Desain isi komik mendapatkan skor tertinggi yaitu 24, yang mengindikasikan bahwa visualisasi cerita telah disusun secara tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Validasi oleh ahli media dilakukan dengan menilai beberapa aspek penting dari komik digital, seperti ukuran tampilan, desain sampul, kepraktisan, dan kemudahan penggunaan dalam konteks pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa secara keseluruhan, media telah memenuhi kriteria layak digunakan karena dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan visual dan kebutuhan pengguna, khususnya siswa sekolah dasar. Elemen-elemen seperti ilustrasi yang menarik, teks yang mudah dibaca, dan navigasi yang sederhana menjadi poin keunggulan dari komik digital ini dalam mendukung proses belajar yang menyenangkan.

Meskipun hasil validasi menunjukkan media dalam kategori baik, ahli media tetap memberikan beberapa saran konstruktif untuk penyempurnaan. Beberapa di antaranya adalah perlunya petunjuk penggunaan agar siswa maupun guru dapat memahami cara mengakses dan menggunakan media secara efektif. Saran tersebut dipandang positif oleh peneliti dan langsung diintegrasikan ke dalam revisi komik digital sebelum uji coba dilaksanakan kepada peserta didik, guna memastikan media benar-benar efektif dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Penilaian juga dilakukan oleh ahli materi dan bahasa untuk mengkaji kesesuaian isi pembelajaran dan kebahasaan dalam media. Hasil validasi dari ahli materi dan bahasa menunjukkan bahwa media memperoleh skor total 56 dari skor maksimal 60, dengan persentase kelayakan sebesar 93%. Penilaian dilakukan terhadap aspek isi materi, penggunaan bahasa, ketepatan, serta keterbacaan dan komunikasi. Seluruh aspek tersebut dinilai memenuhi prinsip kebahasaan yang baik serta relevan dengan tingkat kemampuan siswa sekolah dasar.

Saran yang diberikan oleh ahli materi dan bahasa antara lain menyangkut penambahan kalimat penjelas untuk memperkuat alur cerita. Selain itu, konsistensi dalam penggunaan ejaan sesuai PUEBI juga menjadi perhatian penting. Perbaikan berdasarkan saran tersebut kemudian dilakukan oleh peneliti untuk memastikan media benar-benar layak diuji coba secara langsung di kelas.

Setelah dilakukan validasi dan revisi, media komik digital diujicobakan kepada siswa kelas V SDN Bagi 03 Kabupaten Madiun. Uji coba dilakukan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus pada keterampilan membaca cerita. Guru bertindak sebagai

fasilitator yang membimbing siswa selama penggunaan media. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk menilai bagaimana respon siswa terhadap media, serta mengidentifikasi kendala atau hambatan yang mungkin terjadi selama pelaksanaan pembelajaran.

Keseluruhan hasil penelitian menyimpulkan bahwa media komik digital sangat efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pengembangan literasi membaca siswa. Validasi dari para ahli menjadi bukti bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan untuk diujicobakan. Penggunaan media komik digital membuka peluang baru dalam dunia pendidikan dasar, di mana pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna semakin dibutuhkan. Dengan integrasi yang baik antara visualisasi dan narasi, media ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga mendukung pencapaian kompetensi dasar yang diharapkan. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran seperti komik digital patut menjadi perhatian dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan literasi di Indonesia.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media komik digital terbukti valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan bahwa media ini memenuhi hampir seluruh aspek kelayakan, baik dari segi desain visual, isi materi, penggunaan bahasa, hingga keterbacaan. Skor yang diperoleh dari para validator mencapai lebih dari 90% dari skor maksimal, yang berarti media ini telah dirancang secara matang dan sesuai dengan karakteristik siswa SD. Desain komik yang menarik, narasi yang sederhana, serta ilustrasi yang mendukung pemahaman menjadi kekuatan utama yang membuat media ini mampu menjembatani antara materi abstrak dan pemahaman konkret siswa. Media komik digital mampu mengubah pembelajaran konvensional menjadi proses yang lebih hidup, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, media ini layak untuk diujicobakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhir, R. M., & Prihandani, W. M. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2(1).
- Gunawan, Pramudya, & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 2022.
- Narestuti, Agi Septiari, Sudiarti, Diah, & Nurjanah, Umi. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Pratami, Fisnia, Sari, Nindy Devita, Hidayani, Nuri, & Supriyadi, Randi. (2024). PENGEMBANGAN E-KOMIK MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NEGOSIASI dalam proses pembelajaran , termasuk dengan media digital . Media pembelajaran digital beroperasi menggunakan data digital , diproses , diakses , dan didistribusikan ( Sukiman , 2012 ). Istila. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 14(1).
- Urip, I. Nyoman, Renol, & Tarupay, Heri Kusuma. (2023). Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, 7(2), 99–111. <https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v7i2.1110>
- Wulandari, Dwi, Rejekiningsih, Triana, & Santosa, Eka Budhi. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 06(01), 8854–8865. Retrieved from <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Zakiyah, Zenzen, Arisandi, Martin, Oktora, Syifa Delaneira, Hidayat, Arif, Karlimah, Karlimah, & Saputra, Erwin Rahayu. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431–8440. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>