

Utilization of Digital Comic Media in Increasing Skills Write Short Stories for Elementary School Students

Pemanfaatan Media Komik Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen pada Siswa Sekolah Dasar

Nur Aini¹⁾, Ermawati Zulikhatin Nuroh²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: ermawati@umsida.ac.id

Abstract. In the current era of globalization and technological development, the world of education has entered a period known as the 5.0 era, where technology is not only a tool but also an integral part of human life, including the learning process. In the world of education, technology should be utilized to improve the quality of learning. Quality learning will make it easier for students to achieve their learning objectives. The purpose of this study was to determine the extent of the influence of digital comics on the short story writing skills of fifth-grade students at SDN Gedangan. The method used was a quantitative experiment, one group pretest-posttest design, with a sample size of 15 students. Data analysis was performed using a t-test, and the results showed a sig. value (2-tailed) of 0.000 in the one-sample t-test. The sig. value of 0.000 is less than 0.05, meaning that the null hypothesis (Ho) is rejected and the alternative hypothesis (Ha) is accepted. Therefore, it can be concluded that the use of digital comic media in teaching short story writing skills to fifth-grade students at SDN Gedangan has improved their skills. The results obtained after conducting the study indicate that digital media tailored to students' needs can serve as a new innovation in classroom learning and foster creative ideas among students.

Keywords – *Learning Media; Digital Comics; Skill Write Short Stories*

Abstrak. Di era globalisasi dan perkembangan teknologi saat ini, dunia pendidikan telah memasuki masa yang disebut sebagai era 5.0, dimana teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga merupakan bagian penting dari kehidupan manusia, termasuk dalam proses pembelajaran. Dalam dunia Pendidikan seharusnya dapat memanfaatkan teknologi yang terus berkembang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang berkualitas akan membuat peserta didik untuk lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media Komik Digital terhadap keterampilan menulis cerpen pada peserta didik kelas V SDN Gedangan. Metode yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen, one group pretest – posttest design, dengan jumlah sampel sebanyak 15 peserta didik. Analisis data menggunakan uji t, hasil penelitian menunjukkan nilai sig. (2 tailed) 0,000 pada hasil one sample t-test. bahwa nilai sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan media komik digital pada keterampilan menulis cerpen peserta didik kelas V SDN Gedangan memiliki peningkatan. Hasil yang didapatkan setelah melakukan penelitian adalah media digital yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dapat menjadi inovasi baru dalam pembelajaran di kelas serta dapat menumbuhkan ide yang kreatif pada peserta didik.

Kata Kunci – *Media Pembelajaran; Komik Digital; Keterampilan Menulis Cerpen*

I. PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan perkembangan teknologi saat ini, dunia pendidikan telah memasuki masa yang disebut sebagai era 5.0, dimana teknologi tidak hanya digunakan sebagai alat bantu tetapi menjadi bagian integral dari kehidupan manusia termasuk dalam proses pembelajaran. Di era 5.0 ini, manusia berfokus pada sinergi antara kecerdasan buatan (*AI*), *big data*, dan *teknologi robotic* dengan peran manusia untuk menciptakan masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Dengan demikian, pendidik dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi, khususnya multimedia dalam proses pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya, efektif dan bermakna bagi peserta didik. Penggunaan multimedia dalam pendidikan tidak hanya memperkaya konten pembelajaran, tetapi juga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. Peserta didik di era digital lebih terbiasa dengan konten visual, audio dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti video, simulasi dan aplikasi gamifikasi meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Meskipun banyak manfaatnya, transformasi digital juga menghadapi tantangan terutama terkait infrastruktur teknologi yang tidak merata di berbagai

daerah. Selain itu, keterampilan guru dalam menggunakan teknologi juga menjadi faktor penting untuk keberhasilan integrasi media digital dalam pembelajaran.

Keterampilan menulis cerpen merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, namun kenyataannya banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menuangkan ide, mengembangkan alur, serta menggunakan tata bahasa yang baik dalam menulis cerita. Rendahnya kemampuan menulis cerpen ini sering kali disebabkan oleh kurangnya motivasi, terbatasnya imajinasi, serta metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang menarik bagi peserta didik [1]. Dalam konteks ini, pemanfaatan media komik digital menjadi sangat relevan dan mendesak untuk diteliti, mengingat media ini menggabungkan unsur visual dan teks yang interaktif sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran yang akan disampaikan, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong kreativitas mereka dalam menulis. Bagi peserta didik pembelajaran akan lebih menarik, membangkitkan keinginan dan minat serta dapat merangsang perkembangan kognitif peserta didik dengan adanya animasi berwarna [2], [3]. Selain itu, media komik digital terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional karena mampu merangsang imajinasi, memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, serta membuat siswa lebih fokus dan antusias dalam proses pembelajaran [4].

Penggunaan media *digital storytelling* dan *digital comic* telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan keterampilan menulis peserta didik. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu peserta didik dalam mengekspresikan ide – ide mereka dengan lebih baik. Banyak peserta didik merasa bahwa kegiatan menulis adalah tugas yang membosankan, sehingga mereka kurang bersemangat untuk melakukannya. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan menarik termasuk penggunaan metode pembelajaran kreatif seperti pembelajaran kolaboratif dan berbasis gambar. Salah satu media yang dapat digunakan untuk memudahkan proses belajar keterampilan menulis cerpen pada peserta didik sekolah dasar yakni media pembelajaran berupa komik digital [5]. komik pada awalnya dihubungkan dengan gambar – gambar yang lucu untuk menghibur para pembaca [6]. Komik digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk menyimpulkan isi cerita, karena komik berperan sangat penting dalam membantu mengingat dan memoring jangka panjang. Komik memiliki tujuan informasi dan edukasi karena sifatnya yang jelas dan mudah dipahami. *Storyboard* yang diceritakan dan dibaca dari kiri ke kanan disebut panel komik [7]. Dengan kemajuan teknologi, komik menjadi lebih modern berupa bentuk digital yang dapat dibaca melalui smartphone dimana saja dan kapan saja tanpa batas. Komik pada awalnya hanya bersifat hiburan dan fiksi, tetapi sering perkembangan masyarakat muncul jenis komik baru yang memiliki elemen pendidikan seperti pelajaran fakta informasi dan sebagainya [8]. Dengan menggunakan media komik digital pembelajaran dapat menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif. Selain itu, materi yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik [9]. Komik digital menjelaskan materi yang sesuai dengan mata pelajarannya, sambil membahas materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari – hari [10]. Dalam kegiatan menulis peserta didik membutuhkan bahan bacaan atau media untuk menghasilkan ide yang kreatif. Pada media komik digital memiliki animasi karakter, warna yang menarik, balon kata dan efek suara untuk menggambarkan situasi dalam media komik digital. Komik Digital dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, komik dapat disusun sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan [11].

Menulis cerpen termasuk pembelajaran kreatif, pada kurikulum 1994 menyatakan bahwa tujuan pembelajaran menulis kreatif adalah untuk melatih peserta didik mampu menulis kreatif, menyunting karangannya sendiri ataupun karangan orang lain dengan memperhatikan penggunaan ejaan, tanda baca, dan pemilihan gaya Bahasa [12]. Keterampilan menulis sangat dipengaruhi oleh kemampuan membaca, karena semakin banyak membaca seorang penulis akan memiliki variasi kosa kata yang lebih luas [13]. Menulis merupakan suatu aktivitas yang menggunakan buku, pena, pensil serta alat tulis lainnya sebagai bahan utamanya [14]. Untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen dan motivasi peserta didik, diperlukan media pembelajaran yang efektif dengan tujuan dapat mendorong kemampuan dan semangat peserta didik dalam menulis [15]. Cerpen adalah jenis tulisan kreatif atau rekaan imajinatif yang ditulis secara singkat dan padat yang membahas suatu masalah [6]. Cerpen adalah karya sastra yang singkat dan berfokus pada kehidupan tokoh utama. Umumnya, cerpen dapat dibaca dalam sekali duduk dan memiliki panjang antara 2.000 hingga 10.000 kata [16]. Cerpen juga disebut dengan narasi yaitu jenis prosa yang memiliki arti seperti karangan bebas dengan kata dan halaman yang pendek serta alur cerita yang terbatas [17].

Pada penelitian terdahulu menyatakan bahwa media komik digital yang dikembangkan sangat baik, sehingga komik digital dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Komik digital dapat dijadikan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam kegiatan belajar [18]. Adapun penelitian lain menyatakan bahwa media berbasis cerita digital efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik. Media ini tidak hanya membantu peserta didik dalam berbahasa, tetapi juga dapat menjadi inovasi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga mendorong ide kreatif mereka [19]. Sedangkan penelitian yang lain ada juga yang menyatakan bahwa media komik digital berpengaruh dalam proses pembelajaran menulis cerpen [6]. Media yang digunakan pada penelitian ini dan peneliti sebelumnya menggunakan media cerita digital dan komik digital, namun fokus utamanya berbeda. Penelitian sebelumnya menggunakan media cerita digital untuk keterampilan berbicara, dan ada yang menggunakan media komik digital untuk menulis cerita narasi sederhana. Pada penelitian ini

memiliki pembaharuan pada dua aspek utama, yaitu pada media yang digunakan dan fokus keterampilan yang dikembangkan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan media cerita digital untuk keterampilan berbicara, dan media komik digital untuk menulis cerita narasi sederhana. Penelitian ini memiliki tujuan utama menggunakan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada peserta didik. Hingga saat ini, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh media komik digital terhadap keterampilan menulis cerpen, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan masalah yang di temukan termasuk kurangnya minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik karena penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan kemajuan teknologi dan kurang variatif. Media pembelajaran harus menarik, mudah diakses, dan mendukung pembelajaran mandiri. Komik digital sebagai solusi inventif dalam permasalahan yang ada, tetapi masih belum digunakan secara luas di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting untuk mengembangkan, menguji, dan membuktikan bahwa media komik digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam menulis cerita pendek. Dengan penelitian ini akan mengetahui seberapa besar pengaruh media Komik Digital terhadap keterampilan menulis cerita pendek Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media Komik Digital terhadap keterampilan menulis cerpen pada peserta didik Sekolah Dasar. Mengingat saat ini pada menurunnya keterampilan menulis pada peserta didik sekolah dasar ada beberapa aspek yang mempengaruhi seperti minat baca yang hilang, semakin meningkatnya pemakaian gadget untuk bermain sosial media serta kurangnya minat dan motivasi sehingga berpengaruh pada rendahnya keterampilan menulis. Pada era digital, kita sebagai pendidik harus mampu beradaptasi dengan media digital memanfaatkan teknologi dengan baik dalam pembelajaran agar menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif. Peneliti ini memanfaatkan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan menulis pada peserta didik. Media komik digital sebagai pendukung dan merangsang untuk menuangkan ide, pikiran melalui tulisan. Peserta didik bisa membaca bacaan yang ada di komik digital terlebih dahulu, lalu mereka menuliskan atau mengembangkan isi dari bacaan tersebut berbentuk cerpen dengan menggunakan bahasanya sendiri. Peneliti telah melakukan observasi dengan mewawancarai wali kelas peserta didik kelas V.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu *pre-experimental designs* dengan jenis *one grup pretest – posttest design* dengan tujuan yang dicapai berupa pengaruh media komik digital terhadap keterampilan menulis cerpen pada peserta didik Sekolah Dasar [20]. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SDN Gedangan dengan jumlah 15 peserta didik. Objek yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan media Komik Digital yang akan di aplikasikan pada peserta didik kelas V SDN Gedangan.

Dalam prosedur penelitian, peneliti akan melakukan observasi dan validasi instrumen, penilaian serta validasi media pembelajaran media Komik Digital. Tema dan isi cerita yang digunakan adalah keberagaman budaya yang memuat kearifan lokal budaya nusantara yang ada di Indonesia. Tema cerita dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik mengenai pengenalan macam – macam keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

Instrumen penelitian menggunakan tes yang berupa pretest dan posttest. Pretest diberikan di awal pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik, dan posttest diberikan setelah dilakukan treatment untuk mengukur hasil yang diperoleh oleh peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik untuk menguji hipotesis dengan menggunakan *uji paired t-test* dengan bantuan software SPSS yang bertujuan menguji perbedaan rata – rata skor pretest dan posttest kelompok sampel yang berhubungan. Sebelum tes diberikan perlu melakukan uji validitas dan realibilitas untuk menguji instrumen penelitian. Uji validitas bertujuan untuk menguji kevalidan suatu tes yang diberikan kepada peserta didik.

Setelah itu dilakukan analisis data yang berupa statistik dengan menggunakan uji *paired sample t-test*. Uji paired sample t-test bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest dengan rumus pada gambar 1.

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\sqrt{\frac{s}{n}}}$$

Gambar 1. Uji paired sample t test [21]

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil dari penilaian Pretest dan Posttest memperoleh peningkatan skor pada peserta didik dalam materi menulis cerpen dengan menggunakan media Komik Digital, dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Pada pembelajaran menggunakan media Komik Digital peserta didik lebih aktif, dan lebih komunikatif. Dalam pembelajaran menggunakan media ini, pada pengerjaan Posttest terdapat peningkatan nilai, peserta didik saat menuliskan cerpen sesuai dengan unsur instrinsik yang sudah dijelaskan dan diberikan contoh yang ada pada media Komik Digital.

Untuk menjawab tujuan penelitian ini, dilakukan tes Pretest dan Posttest yang berupa tugas menulis cerpen kepada peserta didik kelas V. Pretest diberikan di awal pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik, pada saat pembelajaran peserta didik hanya mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media cetak atau pembelajaran konvensional. Selanjutnya posttest diberikan setelah dilakukan treatment untuk mengukur hasil yang diperoleh oleh peserta didik, pada saat treatment peserta didik diberikan pembelajaran dengan menggunakan media Komik Digital.

Data yang didapat dari hasil Pretest dan Posttest selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji paired sample t-test dengan bantuan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic 26. Uji normalitas digunakan untuk menguji distribusi data apakah memenuhi asumsi normal atau tidak. Sedangkan uji paired sample t-test digunakan untuk membandingkan atau mengetahui perbedaan rata – rata nilai pada Pretest dan Posttest pada sampel yang berpasangan.

Uji Normalitas ini menggunakan rumus Shapiro Wilk karena jumlah sampel yang kecil, untuk hasil pengujian normalitas data hasil Pretest dan Posttest dapat dilihat pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.253	15	.011	.930	15	.277
posttest	.228	15	.035	.904	15	.110

Pada **Tabel 1** data pretest mendapatkan nilai sig. 0,277 dan posttest mendapatkan nilai sig. 0,110 lebih dari 0,05, yang bisa diartikan kesimpulan dari distribusi ini dinyatakan normal, sehingga penelitian dapat dilanjutkan.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji paired t-test untuk memeriksa apakah ada perbedaan rata – rata atau tidak antara dua sampel yang saling berpasangan. Hasil uji paired sample t-test yang dilakukan menggunakan SPSS dan disajikan dalam **Tabel 2**.

Tabel 2. Uji Paired Sample T-Test

		Paired Differences				95% Confidence Interval					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)		
Pair 1	pretest posttest	-15.000	8.660	2.236	-19.796	-10.204	-6.708	14	.000		

Berdasarkan data yang ditampilkan pada **Tabel 2**. Output Pair nilai Sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan. Dengan ini, dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang artinya ada pengaruh dalam penggunaan media Komik Digital untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada peserta didik sekolah dasar.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dinyatakan valid dan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada peserta didik menjadi sebuah tantangan, guru dapat meningkatkan kemampuan keterampilan menulis peserta didik dengan cara guru memberikan pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik salah satunya adalah media Komik Digital, dengan ini peserta didik akan lebih mudah memahami dan mudah dalam membuat karya mereka sendiri dalam keterampilan menulis cerpen [22]. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan pemanfaatan teknologi. Komik Digital dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, oleh karena itu komik dapat disusun sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Dalam hal ini, komik berkedudukan sebagai penyampai pesan pembelajaran dengan unsur visual, sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Bagi peserta

didik pembelajaran akan lebih menarik dan dapat merangsang perkembangan kognitif dengan adanya animasi berwarna. Pada pembelajaran ini menggunakan Komik Digital yang dikatakan sebagai media penyampaian informasi dengan bentuk sebagian besar sketsa gambar yang menyampaikan pesan kepada pembaca. Sebagai salah satu wujud implementasi perkembangan teknologi dan pengetahuan, Komik Digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran [3]. Manfaat yang diperoleh dalam penelitian, bahwa media Komik Digital sebagai alat perantara atau alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dengan memberikan dorongan untuk membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru mulai dari konsep yang abstrak hingga gambar konkret. Selain itu, agar peserta didik tidak bosan dengan isi materi yang hanya penuh dengan tulisan saja dan agar peserta didik dapat memanfaatkan kemajuan teknologi tanpa membatasi kreativitas [3].

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam mengatasi suatu masalah yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran guru juga membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar karena beberapa materi tidak dapat disampaikan secara lisan saja, tetapi juga secara visual [7]. Saat ini teknologi semakin maju dan berkembang pesat, terutama pada smartphone. Karena harganya yang terjangkau sehingga semua peserta didik di Indonesia memiliki perangkat ini. Teknologi membantu pembelajaran agar lebih mudah. Untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran, pendidik harus membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif. Dengan begitu akan membuat peserta didik lebih semangat dan memberikan mereka kesempatan untuk belajar secara optimal baik dalam belajar dikelas maupun belajar secara mandiri [23].

Media pembelajaran yang juga berkembang di era kemajuan teknologi adalah media cetak ataupun digital yang tidak hanya berupa buku test, tetapi juga komik. Komik telah berkembang dari media hiburan menjadi media yang berfokus pada pendidikan. Komik digunakan sebagai media pembelajaran untuk mentransfer pelajaran dari guru ke peserta didik. Komik Digital yang memiliki gambar, karakter, warna, teks dan bahkan audio-visual dalam bentuk digital membarui peserta didik memahami informasi yang disusupi di dalamnya dengan mudah [8].

Hasil dari penelitian ini sesuai dengan menurut penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media Komik Digital dapat digunakan dalam proses pembelajaran [18]. Menurut penelitian lain menyatakan bahwa media cerita berbasis digital dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik [19]. Menurut peneliti selanjutnya menyatakan bahwa media komik digital berpengaruh dalam proses pembelajaran menulis cerpen [6]. Berdasarkan menurut beberapa penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa Komik Digital sangat cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada peserta didik sekolah dasar. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan oleh guru secara lebih lanjut sebagai jembatan materi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Media komik tampaknya dapat digunakan dalam pendidikan karena memiliki tampilan yang lucu dan multisensorik. Bahkan, dengan menggunakan komik digital dalam presentasi kelas yang berbeda dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menggunakan media komik digital dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar, minat dan motivasi belajar peserta didik untuk belajar. Komik digital dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman mereka, memperkuat keterampilan bahasan, dan meningkatkan kreativitas. Namun penting juga untuk memastikan bahwa komik digital sesuai dengan tujuan pembelajaran, di sesuaikan dengan umur peserta didik dan diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran lain agar hasilnya lebih maksimal [24].

IV. SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas, peneliti menemukan perbedaan pada peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis cerpen, ketika menggunakan media Komik Digital. Pada treatment yang diberikan oleh guru dengan menggunakan media Komik Digital mendapatkan peningkatan sebanyak 81% dalam hasil belajar menulis cerpen, dibandingkan dengan menggunakan media cetak atau pembelajaran konvensional. Sehingga penggunaan media Komik Digital dapat dikatakan berpengaruh dalam hasil meningkatkan keterampilan menulis cerpen di kelas V SDN Gedangan. Maka dari itu, media Komik Digital dapat digunakan sebagai media atau alat bantu dalam pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang seberapa efektif komik digital, penelitian selanjutnya harus mengeksplorasi berbagai jenis konten yang dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran. Selain itu, melibatkan siswa dalam proses pembuatan komik digital dapat menjadi cara yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu dosen pembimbing atas arahan, bantuan, dan nasihat yang berharga yang telah diberikan selama proses penelitian ini. Selain itu, kepada semua orang yang telah berkontribusi dan membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penelitian ini tidak akan terwujud tanpa bantuan anda. Saya ucapkan terima kasih banyak.

REFERENSI

- [1] H. Fibiyanthi and E. Z. Nuroh, "Pengaruh Media Komik Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita di Sekolah Dasar," *JlIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 7, no. 5, pp. 4544–4550, 2024, doi: 10.54371/jlup.v7i5.4350.
- [2] Z. A. Arief, E. Mujahidin, and R. Hartono, "The Effect of Digital Comic Media on East Asian Students' English Language Learning Outcomes," *Int. J. Soc. Cult. Lang.*, vol. 10, no. 3, pp. 117–124, 2022, doi: 10.22034/ijsc.2022.551349.2604.
- [3] D. A. K. D. Payanti, "Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif," *Sandibasa I (Seminar Nas. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones. I)*, vol. 4, no. April, pp. 464–475, 2022.
- [4] A. F. Batubara, "Pemanfaatan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kabanjahe," *Sustain.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–14, 2019.
- [5] F. S. Wahid, A. Mutaqin, and Yasin, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Open J. Syst.*, vol. 16, no. 5, pp. 6873–6882, 2021, doi: <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>.
- [6] A. Ramadhani, M. A. Tambunan, V. R. Saragih, J. Sirait, and M. R. Sitanggang, "Pengaruh Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek," *JBSI J. Bhs. Sastra Indones.*, no. November, pp. 251–260, 2022, doi: 10.47709/jbsi.v2i2.1870.
- [7] F. A. Syahmi, S. Ulfa, and susilaningih, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar," *JKTP Jurnl Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 81–90, 2022, doi: 10.17977/um038v5i12022p081.
- [8] P. Gunawan and Suwarjo, "Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa," *Kron. J. Hist. Educ. Hist.*, vol. 6, no. 1, pp. 39–44, 2022.
- [9] A. S. Narestuti, D. Sudiarti, and U. Nurjanah, "Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Application of Digital Comic Learning Media to Improve Student Learning Outcomes," *Bioedusiana J. Pendidik. Biol.*, vol. 6, no. 20, pp. 305–317, 2021, doi: <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>.
- [10] Z. N. Tsurroya, L. Yunita, and M. Ramli, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Ikatan Kimia untuk Peserta didik Kelas X IPA," *JIPK J. Inov. Pendidik. Kim.*, vol. 16, no. 2, 2022, doi: <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK>.
- [11] T. Bintoro, Fahrurrozi, I. Lestari, and I. N. Aini, "Analyzing Learners' Needs and Designing Digital Comic Media to Improve Student Learning Outcomes," *Educ. Sci. Theory Pract.*, vol. 22, no. 1, pp. 129–140, 2022, doi: 10.12738/jestp.2022.1.0011.
- [12] N. Halawa, M. L. Lahagu, J. Laoli, P. Bahasa, and U. Nias, "Improving Students' Short Story Writing Skills : A Study on the Effects of Problem Based Learning with Image Media," *Int. J. Contemp. Stud. Educ.*, vol. 2, pp. 137–148, 2023, doi: <https://doi.org/10.30880/ijcse.v2i2.496>.
- [13] P. Indriani, J. Jaja, M. D. Kurnia, and C. Hasanudin, "Utilization of the Wattpad Application to Improve Short Story Writing Skills for Students," *MEDIASI J. Kaji. dan Terap. Media, Bahasa, Komun.*, vol. 3, no. 3, pp. 323–337, 2022, doi: 10.46961/mediasi.v3i3.604.
- [14] L. Qadaria, K. B. Rambe, W. Khairiah, R. M. I. Pulungan, and E. Zahrratunnisa, "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Keterampilan Menulis Belajar Siswa SD Kelas IV," *JUBPI J. Bintang Pendidik. Indones.*, vol. 1, no. 3, 2023, doi: <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1675>.
- [15] Wikanengsih and P. Ningrum, "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Pendek dengan Menggunakan Adobe Flash (Improving Short Story Text Writing Skills Using Adobe Flash)," *Indones. Lang. Lit.*, vol. 6, no. 2, pp. 262–272, 2021, doi: 10.24235/ileal.v6i2.8417.
- [16] M. D. Hermanto and C. Hasanudin, "Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa SMA dengan Memanfaatkan Aplikasi Noveltoon," *Senada (Seminar Nas. Daring)*, vol. 2, no. 1, pp. 29–37, 2022.
- [17] N. Ulfaida and C. Hasanudin, "Pemanfaatan Aplikasi Wattpad Sebagai Penunjang Pembelajaran Menulis Cerpen di SMA Untuk Mendukung Gerakan Merdeka Belajar," *Pros. Semin. Nas. Hybrid*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2022.
- [18] N. W. Ranting and I. M. C. Wibawa, "Media Komik Digital pada Topik Sumber Energi," *J. Edutech Undiskha*,

- vol. 10, no. 2, pp. 262–270, 2022, doi: <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.47743> Media.
- [19] N. N. Cahyanti and E. Z. Nuroh, “Digital Storytelling Media to Improve Students’ Speaking Skills in Elementary School,” *J. Educ. Technol.*, vol. 7, no. 2, pp. 261–268, 2023, doi: <https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.58679>.
- [20] H. Fenti, *Metodologi Penelitian*, 4th ed. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2020.
- [21] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 19th ed., vol. 4, no. 1. Bandung: Alfabeta, 2016.
- [22] Khotijah, “Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Melalui Penerapan Metode Penugasan pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 6 Siak Hulu,” *Diklat Rev. J. Manaj. Pendidik. dan Pelatih.*, 2018, doi: <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v2i1>.
- [23] M. S. Amalia, S. Ulfa, and Y. Soepriyanto, “Multimedia Tutorial Berbasis Android Untuk Memudahkan Siswa Memahami Materi Mengenal Notasi Balok Kelas X Seni Musik,” *J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 59–67, 2020, doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um038v3i12019p059>.
- [24] H. R. Sari and I. Yatri, “Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar,” *Edukasiana J. Inov. Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 159–166, 2023, doi: [10.56916/ejip.v2i3.381](https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381).

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.