



*Prosiding*

Seminar Nasional Inovasi pendidikan dan Pembelajaran  
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni  
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Inovasi pendidikan dan Pembelajaran di era digital untuk  
Pengalaman Belajar Imersif"



## Mengembangkan Bahan Ajar Teks Cerita Fiksi bermuatan Delapan Dimensi Profil Lulusan dengan berbantuan Komik Digital

Kholis<sup>1</sup>(✉), Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>, Sutrimah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

[kholis120404@gmail.com](mailto:kholis120404@gmail.com)<sup>1</sup>, [cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id](mailto:cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id)<sup>2</sup>,  
[sutrimah1988@gmail.com](mailto:sutrimah1988@gmail.com)<sup>3</sup>

**abstrak** – Cerita fiksi adalah karya sastra berbentuk narasi imajinatif yang seluruh peristiwa dan tokohnya merupakan hasil rekaan pengarang. Cerita fiksi di sekolah masih menggunakan bahan ajar cetak dan belum mengintegrasikan nilai-nilai karakter secara spesifik, sementara tuntutan era digital memerlukan inovasi media yang menarik dan bermuatan profil lulusan. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Siswa kelas VIII sekolah menengah pertama merupakan subjek dari penelitian ini. Data dikumpulkan melalui pembagian angket, pretes, dan juga postes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis kebutuhan siswa memperlihatkan persentase tinggi yang mendukung bahan ajar yang dikembangkan. Validasi ahli materi berkisar antara 91,1% hingga 100%, sedangkan ahli media menilai antara 94% hingga 98% dengan kategori sangat layak. Uji t-test menunjukkan t hitung (26,14) > t tabel (1,99) sehingga terdapat peningkatan signifikan. Uji N-Gain sebesar 0,67 dengan kategori sedang. Dengan demikian pengembangan bahan ajar teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan berbantuan komik digital layak untuk digunakan dalam pembelajaran serta menanamkan nilai karakter peserta didik.

**Kata kunci** – Cerita Fiksi, Delapan Dimensi Profil Lulusan, Komik Digital

**Abstract** – Fictional stories are literary works in the form of imaginative narratives in which all events and characters are the creations of the author. In schools, fictional stories still use printed teaching materials and have not specifically integrated character values, while the demands of the digital era require innovative media that are engaging and contain graduate profile elements. The method applied in this study is the Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model. Eighth-grade junior high school students were the subjects of this study. Data were collected through the distribution of questionnaires, pre-tests, and post-tests. The results of the study showed that the analysis of student needs indicated a high percentage supporting the developed teaching materials. Material expert validation ranged from 91.1% to 100%, while media experts assessed between 94% and 98% with a very eligible category. The t-test showed a calculated t (26.14) > table t (1.99) so there was a significant increase. The N-Gain test was 0.67 with a moderate category. Thus, the development of fiction story text teaching materials containing eight dimensions of graduate profiles assisted by digital comics is suitable for use in learning as well as instilling students' character values.

**Keywords** – Fiction Story, Eight Dimensions of Graduate Profile, Digital Comic

## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, pembelajaran tidak hanya terfokus pada penguasaan materi dan pencapaian hasil belajar akademik, namun juga pada pembentukan karakter serta pengembangan kompetensi peserta didik yang sesuai dengan tuntutan zaman (Pare & Sihotang, 2023). Sejalan dengan hal tersebut, Kemendikdasmen mengarahkan proses pembelajaran untuk mendukung terwujudnya profil lulusan yang mampu menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Paramita dkk., 2025). Oleh sebab itu, dibutuhkan bahan ajar yang tidak hanya menampilkan materi pembelajaran, namun juga memuat nilai-nilai karakter ke dalamnya. Salah satu materi yang dapat mengintegrasikan aspek pengetahuan dan pembentukan karakter adalah cerita fiksi.

Cerita fiksi merupakan karya sastra berbentuk narasi imajinatif yang seluruh peristiwa dan tokohnya merupakan hasil rekaan pengarang (Musyafaroh, 2020). Cerita fiksi dapat dipandang sebagai simulasi kehidupan nyata karena menghadirkan berbagai pengalaman manusia melalui tokoh dan konflik cerita (Roekhan & Siswanto, 2020). Menurut Atmojo (2020), cerita fiksi tidak menyajikan kejadian nyata, melainkan hasil imajinasi pengarang. Zahra dan Safitri (2023) menjelaskan bahwa melalui cerita fiksi, pembaca dapat mengalami berbagai situasi, konflik, dan emosi. Dengan demikian, cerita fiksi sebagai cerminan kehidupan nyata yang memungkinkan pembaca mengalami berbagai situasi secara tidak langsung.

Cerita fiksi tidak hanya bertujuan sebagai hiburan, tetapi juga memiliki fungsi edukatif. Saragih dkk. (2021) menyatakan bahwa cerita fiksi bertujuan memberikan pengalaman imajinatif dan estetis kepada pembaca. Agustina (2021) menjelaskan bahwa cerita fiksi juga menjadi sarana pengarang untuk menyampaikan pandangan tentang kehidupan. Selain itu, Hermawan (2020) menyebutkan bahwa cerita fiksi dapat digunakan untuk menanamkan nilai moral dan budaya melalui alur, tokoh, dan latar cerita. Zakiyya dkk. (2022) menambahkan bahwa cerita fiksi berfungsi mengembangkan keterampilan berbahasa, berpikir kritis, dan empati sosial peserta didik.

Cerita fiksi merupakan sebuah karya sastra yang terdiri dari unsur intrinsik dan ekstrinsik (Ate & Lawa, 2022). Adapun unsur intrinsik yaitu elemen pembangun dari dalam yang membantu pembaca memahami keseluruhan cerita (Pramesti & Hasanudin, 2024). Menurut Amna dkk. (2022) unsur-unsur utama dalam cerita fiksi meliputi tema, tokoh, alur, *setting*, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat. Secara keseluruhan, unsur-unsur intrinsik ini bekerja bersama untuk membentuk struktur cerita yang saling berhubungan. Devariani dkk., (2024) menjelaskan bahwa unsur ekstrinsik merujuk pada berbagai faktor eksternal yang turut membentuk dan mempengaruhi proses penciptaan sebuah karya sastra atau tulisan. Dengan demikian, sebuah cerita fiksi dibentuk oleh unsur intrinsik yang membangun struktur dari dalam dan unsur ekstrinsik sebagai latar belakang penciptaan sebuah cerita fiksi.

Cerita fiksi memainkan peran yang lebih penting dari sekedar menjadi hiburan. Cerita fiksi sebagai cermin pengalaman manusia yang memungkinkan pembaca menjalani kehidupan dan perspektif yang berbeda dari diri mereka (Nurhalifa dkk. 2025), sehingga hal tersebut dapat melatih empati pembaca. Menurut Praptiwi (2021) melalui konflik dan dilema yang dialami oleh tokoh-tokoh dalam cerita, pembaca diajak untuk merenungkan nilai-nilai baik dan buruk, benar dan salah, tanpa harus mengalami akibat secara langsung. Latuconsina dkk. (2022) menjelaskan bahwa dalam pendidikan, cerita fiksi berperan sebagai alat untuk menanamkan nilai dan membentuk karakter. Menurut Fisnawati (2024) cerita fiksi juga berperan mengasah kemampuan berbahasa, imajinasi, dan keterampilan berpikir kritis. dapat disimpulkan bahwa cerita fiksi berperan penting sebagai media untuk melatih empati, merenungkan nilai moral, serta mengasah kemampuan bahasa dan berpikir kritis.

Pengajaran cerita fiksi di tingkat menengah pertama masih bertumpu pada buku teks cetak tanpa integrasi nilai-nilai karakter yang spesifik. Menurut Nurhadi (2020) pembelajaran cerita fiksi di sekolah masih menggunakan buku cetak. Wulandari (2025) menyatakan bahwa proses pembelajaran cerita fiksi terbatas pada penjelasan guru berdasarkan konten buku ajar yang tersedia. Apabila pembelajaran hanya fokus pada materi dalam buku dan tidak terintegrasi nilai-nilai karakter baik, hal tersebut membuat aspek kepribadian siswa tidak akan terbangun. Sementara itu,

menurut Armini (2024) karakter yang baik merupakan fondasi utama bagi pelajar. Oleh karena itu, untuk mewujudkan karakter tersebut, perlu dilakukan integrasi nilai-nilai dari delapan dimensi profil lulusan ke dalam teks cerita fiksi.

Menurut Kemendikdasmen (2025) delapan dimensi profil lulusan merupakan kerangka agar dapat menghasilkan siswa Indonesia yang bertindak sesuai nilai Pancasila dan memiliki daya saing global. Profil ini merupakan pengembangan dari Profil Pelajar Pancasila yang sebelumnya diperkenalkan oleh Kemendikbud. Anwar (2025) menjelaskan bahwa delapan dimensi profil lulusan mencakup kemampuan dan karakter yang perlu dimiliki oleh peserta didik. Dengan demikian, delapan dimensi profil lulusan merupakan pedoman dasar untuk mencetak pelajar Indonesia yang berkompeten, berdaya saing, dan juga memiliki sifat yang positif. Ini sesuai dengan tujuan dari delapan aspek dalam profil lulusan.

Menurut Kemendikdasmen (2025) delapan dimensi profil lulusan memiliki tujuan untuk menciptakan sumber daya yang berkualitas tinggi dan mampu bersaing. Numertayasa dkk. (2025) menjelaskan bahwa delapan dimensi ini menjadi acuan dalam mengembangkan kepribadian dan kemampuan siswa yang sejalan dengan identitas nasional. Adapun tujuan dari delapan dimensi profil lulusan menurut Kemendikdasmen yaitu membentuk pelajar yang holistik, memiliki karakter kuat, berkompeten, dan siap menghadapi tantangan global. Tujuan tersebut dapat dipahami sebagai cara untuk memastikan bahwa pendidikan Indonesia tidak terfokus pada capaian akademik, tapi juga membentuk individu yang selaras dengan tuntutan zaman yang akan datang. Dengan demikian tujuan delapan profil lulusan adalah sebagai pedoman untuk membentuk karakter Indonesia yang unggul dan berdaya saing, dengan mempraktikkan dimensi tersebut ke dalam pembelajaran dan dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun delapan dimensi dari profil lulusan mencakup keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi (Kemendikdasmen, 2025). Menurut Anwar (2025), dimensi keimanan membentuk peserta didik yang memiliki keyakinan kuat, sedangkan kewargaan membentuk rasa cinta tanah air. Dimensi penalaran kritis dan kreativitas membantu peserta didik menyelesaikan masalah dan

menghasilkan gagasan baru. Dimensi kolaborasi mengembangkan kemampuan bekerja sama, kesehatan membentuk pola hidup sehat, sedangkan komunikasi melatih kemampuan menyampaikan gagasan secara baik dan jelas.

Adapun tantangan dan perkembangan dalam menanamkan delapan dimensi profil lulusan di sekolah. Menurut Kemendikdasmen (2025) upaya untuk menanamkan delapan dimensi profil lulusan perlu didukung dengan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan tapi juga bermakna. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan metode yang sesuai dengan gaya siswa masa kini. Dengan demikian, upaya menanamkan delapan dimensi profil lulusan dapat dioptimalkan melalui inovasi media pembelajaran yang relevan dengan kebiasaan siswa.

Komik digital merupakan komik yang dibuat, dipublikasikan, dan diakses melalui perangkat digital seperti komputer atau smartphone. Menurut Hidayat dkk. (2024), komik digital adalah komik yang proses pembuatannya tidak menggunakan media cetak dan dikerjakan dengan bantuan komputer. Armisha dan Abidin (2021) menjelaskan bahwa komik digital dirancang dalam format digital untuk menyesuaikan kebiasaan membaca generasi muda. Sementara itu, Musdalifah dalam Putri dan Yefterson (2022) menyatakan bahwa komik digital memungkinkan pembaca mengakses cerita secara praktis melalui perangkat teknologi.

Perkembangan komik digital dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan internet. Kuswantoro dan Kusumandyoko (2021) menjelaskan bahwa komik di Indonesia awalnya berkembang dalam bentuk cetak pada era 2000-an. Namun, perkembangan teknologi pada awal 2010 menyebabkan pembaca mulai beralih ke komik digital (Ramadhan, 2021). Menurut Rachman (2021), media sosial turut berperan dalam mempopulerkan komik digital di Indonesia sehingga media cetak tidak lagi menjadi saluran utama distribusi komik.

Peralihan komik digital juga menghadirkan konsep komik yang lebih adaptif (Kuswara, 2025). Konsep komik digital tidak hanya mengubah bentuk komik cetak menjadi *file* (Ernawati, 2020). Konsep ini juga menciptakan komik yang dirancang khusus untuk di baca di layar. Sementara itu menurut Willya dkk. (2023) komik digital ini sering memakai tampilan vertikal yang cocok dibaca di *smartphone*. Maka

dari itu, konsep komik digital tak hanya mengalihkan komik ke format digital, namun juga menciptakan pengalaman membaca sesuai dengan kebiasaan pengguna perangkat *smartphone*.

Dalam pembelajaran, komik digital memiliki kemampuan sebagai sarana yang menarik dan efisien. Saputra dan Parisu (2024) menyatakan bahwa komik digital mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Menurut Juneli dkk. (2022), perpaduan gambar dan teks dalam komik memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, Silaban dkk. (2023) menjelaskan bahwa komik digital memberikan kemudahan akses tanpa terikat oleh waktu maupun tempat, sehingga mendukung fleksibilitas dalam belajar. Dengan demikian, komik digital merupakan media efektif yang dapat mempermudah pemahaman materi.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat kesenjangan penelitian yang masih perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian mengenai pengembangan cerita fiksi telah banyak dilakukan, dan juga penelitian mengenai penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran. Namun, penelitian tersebut hanya berfokus pada peningkatan keterampilan berbahasa atau penggunaan media digital tanpa mengintegrasikan nilai-nilai profil lulusan secara langsung. Penelitian oleh Liyawindari dkk., (2023) mengembangkan bahan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menghasilkan teks cerita fiksi. Santoso & Syafrida (2023) mengembangkan komik digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung upaya digitalisasi pendidikan. Selain itu, Della dkk. (2025) mengembangkan bahan ajar Pendidikan Agama Islam berorientasi pada dimensi profil lulusan.

Secara eksplisit, celah penelitian yang ditemukan adalah belum adanya penelitian yang mengintegrasikan tiga aspek utama secara bersamaan, yaitu: (1) pengembangan teks cerita fiksi sebagai bahan ajar bahasa Indonesia, (2) penguatan delapan dimensi profil lulusan sebagai muatan karakter dalam isi cerita, dan (3) pemanfaatan komik digital sebagai media penyajian pembelajaran. Penelitian tentang cerita fiksi kebanyakan berfokus pada aspek kebahasaan dan keterampilan menulis. Penelitian mengenai profil lulusan cenderung diarahkan pada implementasi dalam kegiatan pembelajaran secara umum tanpa diwujudkan dalam teks cerita fiksi.

Sementara itu, penelitian tentang komik digital lebih berfokus pada fungsi media untuk meningkatkan minat dan hasil belajar tanpa dengan khusus mengintegrasikan delapan dimensi profil lulusan ke dalam alur cerita dan karakter tokoh.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat pengembangan bahan ajar teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan dengan berbantuan komik digital masih belum banyak dilakukan. Urgensi penelitian ini terletak pada tiga hal penting. Pertama, belum adanya bahan ajar cerita fiksi yang secara langsung menggabungkan ketiga komponen tersebut. Kedua, anak generasi sekarang sangat akrab dengan teknologi digital, sehingga bahan ajar cetak kurang optimal dalam menarik minat siswa terutama pada materi cerita fiksi. Ketiga, delapan dimensi profil lulusan memerlukan media penyampaian yang inovatif. Dengan demikian, penelitian ini perlu dilakukan untuk menghasilkan bahan ajar yang selaras dengan tuntutan perkembangan masa kini, sekaligus membentuk lulusan yang berkarakter unggul dan berdaya saing melalui pembelajaran cerita fiksi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini memanfaatkan metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan untuk menciptakan produk baru berupa teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan berbantuan komik digital. Menurut Sugiyono (2023) metode ini adalah suatu cara untuk menguji produk yang dikembangkan. Metode ini dipilih karena cocok untuk menciptakan produk yang baru atau memperbaiki produk yang sudah ada sebelumnya. Sejalan dengan itu, Rahayu (2025) menambahkan bahwa pendekatan R&D memastikan produk yang dibuat tidak hanya inovatif dan menarik, tetapi juga sesuai, berguna, dan efisien digunakan dalam proses belajar di sekolah. Itulah mengapa pendekatan ini sangat cocok untuk penelitian yang berfokus pada pengembangan bahan ajar cerita fiksi berbasis komik digital.

Prosedur penelitian ini mengadopsi model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan berurutan (Branch dalam Siregar & Rhamayanti, 2025). Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan data mengenai keperluan dan ketertarikan belajar siswa sebagai dasar pengembangan produk. Analisis ini difokuskan pada kebutuhan siswa terhadap bahan ajar teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan

berbantuan komik digital. Hasil dari tahap ini menjadi acuan dalam mengembangkan produk yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Sebanyak 84 siswa SMP dari tiga sekolah dilibatkan dalam tahap analisis ini, dan data dikumpulkan melalui metode angket. Adapun Aspek-aspek dalam angket kebutuhan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Aspek angket kebutuhan siswa

No	Aspek	indikator	Jumlah Butir
1	Kebutuhan bahan ajar	Kebutuhan teks cerita fiksi dalam pembelajaran	1
		Kebutuhan teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan berbantuan komik digital	2
2	Kebutuhan materi	Kesesuaian dengan CP dan TP	2
		Komponen teks cerita fiksi	1
3	Kebutuhan penyajian	Teknik penyajian	1
4	Kebutuhan komponen kebahasaan	Pemilihan bahasa yang digunakan	1
5	Kebutuhan evaluasi	Kebutuhan latihan pemahaman	2
6	Kebutuhan spesifikasi produk	Ukuran halaman komik digital	1
		Desain <i>cover</i> komik digital	1
		Desain bagian isi komik digital	1
<b>Total</b>			<b>13</b>

Angket kebutuhan tersebut diisi oleh siswa sebagai responden dalam tahap analisis kebutuhan. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis berdasarkan persentase jawaban terbanyak dari setiap indikator. Persentase tersebut menunjukkan kebutuhan siswa terhadap bahan ajar yang akan dihasilkan. Bahan ajar tersebut dikembangkan dengan mengacu pada indikator-indikator yang memperoleh persentase tertinggi, oleh karena itu, produk yang dihasilkan benar-benar memenuhi keinginan dan kebutuhan siswa di sekolah.

. Tahap *design* atau perancangan dilakukan dengan membuat *flowchart* dan *storyboard* sebagai gambaran alur dan tampilan produk. Tahap ini memiliki tujuan untuk menciptakan desain produk yang tidak hanya menarik, tapi juga dapat meningkatkan efektivitas pengalaman belajar siswa. Data penelitian didapat melalui instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpul data di tahap *design* yaitu dengan menggunakan ceklis kebutuhan.

Tahap *development* atau pengembangan merupakan langkah untuk menjadikan rancangan menjadi produk nyata. Produk ini kemudian akan diperiksa oleh pakar atau ahli. Ahli ini terdiri dari ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini terdapat masing-masing dua pakar. Penilaian ahli materi digunakan untuk memastikan kesesuaiannya. Teknik angket digunakan pada tahap ini untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Instrumen yang digunakan dalam kuesioner dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Angket ahli materi

No	Aspek	indikator	Jumlah Butir
1	Kelayakan isi	Kesesuaian materi teks cerita fiksi dengan capaian CP dan TP pembelajaran	1
		Ketepatan pengintegrasian delapan dimensi profil lulusan dalam alur cerita.	1
		Kedalaman teks cerita fiksi dalam menyampaikan pesan moral dan delapan dimensi profil lulusan	1
		Kelogisan isi cerita	1
2	Kelayakan penyajian	Kejelasan alur cerita dari awal hingga akhir	1
		Kesesuaian teks cerita dengan ilustrasi dalam komik	1
		Kejelasan tokoh dalam merepresentasikan delapan dimensi profil lulusan	1
3	Kelayakan kebahasaan	Ketepatan penggunaan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah kebahasaan	1
		Kejelasan dan keterbacaan bahasa yang digunakan	1
<b>Total</b>			<b>9</b>

Penilaian kedua melibatkan dua pakar media untuk mengevaluasi kualitas tampilan dari produk yang dikembangkan. Metode angket dipakai pada bagian ini untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Adapun instrumen pada angket disajikan di bawah ini.

Tabel 2. Angket ahli media

No	Aspek	indikator	Jumlah Butir
1	Kelayakan tampilan	Tampilan komik digital menarik	1
		Tata letak ( <i>layout</i> ) komik digital tersusun rapi	1
		Kesesuaian ukuran teks dengan tampilan layar	1
		Desain <i>cover</i> komik digital mencerminkan isi cerita	1
2	Kelayakan kebahasaan	Keterbacaan teks pada komik digital	1
3	Kelayakan kegrafikan	Kualitas grafik pada komik digital jelas	1
		Pemilihan warna pada komik digital menarik	1
		Kualitas gambar mendukung ketertarikan siswa untuk membaca	1
4	Petunjuk penggunaan	Petunjuk penggunaan komik digital disajikan dengan jelas	1
		Petunjuk penggunaan menggunakan kalimat yang mudah dipahami	1
<b>Total</b>			<b>10</b>

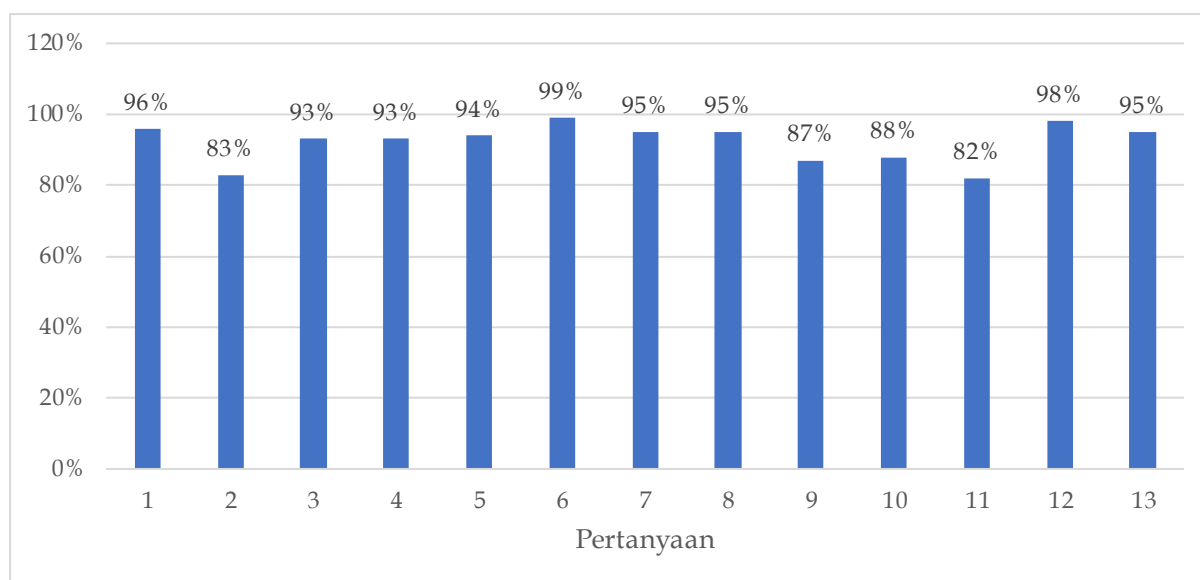
Kedua angket tersebut kemudian di nilai dengan memakai skala likert 1-5, dengan kategori yang berbeda yaitu, 1 masuk ke dalam kategori sangat rendah, 2 masuk ke dalam kategori rendah, 3 masuk ke dalam kategori cukup, 4 masuk ke dalam kategori tinggi, dan 5 masuk ke dalam kategori sangat tinggi. Adapun kriteria kelayakan berdasarkan skor yang diperoleh yaitu sangat layak (81-100%), layak (61-80%), cukup layak (41-60%), kurang layak (21-40%), dan tidak layak (0-20%) (Arikunto dalam Hasan & Larumbia, 2021).

Tahap *implementation* atau implementasi dilakukan dengan mengujicobakan produk kepada siswa untuk mengetahui kepraktisannya. Pada tahap ini menggunakan pretes dan postes untuk mengukur seberapa efektif produk yang dikembangkan. Pada implementasi ini sebanyak 78 siswa terlibat langsung pada pretes dan postes.

Tahap *evaluation* atau evaluasi digunakan untuk menilai kualitas dan efektivitas produk secara keseluruhan, sehingga diketahui apakah produk sudah layak atau masih perlu penyempurnaan. Hasil dari tahap ini digunakan untuk memperbaiki produk agar lebih optimal dan selaras dengan apa yang dibutuhkan siswa. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya tahap akhir, tetapi juga menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas produk secara menyeluruh.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya dengan melibatkan 84 siswa dari tiga sekolah menengah pertama, dapat diketahui persentase untuk setiap butir pertanyaan. Persentase setiap butir soal menunjukkan bahwa kebutuhan siswa bervariasi. Adapun persentase jawaban setiap butir soal dapat dilihat dibawah ini.



Gambar 1. Persentase jawaban angket kebutuhan

Berdasarkan gambar diatas, menunjukkan bahwa siswa SMP memiliki kebutuhan yang sangat tinggi terhadap bahan ajar teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan berbantuan komik digital. Aspek materi, penyajian, dan spesifikasi produk menjadi prioritas utama, terutama pada indikator penyajian teks cerita, desain sampul yang menarik, dan juga perpaduan gambar, teks, dan warna yang menarik. Aspek kebutuhan bahan ajar, materi, kebahasaan, dan evaluasi juga menjadi perhatian penting, dengan catatan ketersediaan bahan ajar, integrasi nilai-nilai profil lulusan, penggunaan bahasa yang sederhana, dan bentuk evaluasi yang interaktif juga perlu dioptimalkan. Dengan demikian, bahan ajar yang dirancang harus mengutamakan penyajian yang terstruktur, desain visual yang memikat, bahasa yang mudah dipahami, dan juga dilengkapi dengan evaluasi yang mudah diakses untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Setelah menganalisis kebutuhan siswa, kemudian masuk ke tahap *design*. Pada tahap ini pengembangan teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan

berbantuan komik digital membutuhkan tahap perancangan yang tersusun dengan sistematis yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan siswa dengan menggunakan *flowchart* dan *storyboard*. Perancangan dilakukan dengan menyusun isi bahan ajar dan mengintegrasikan nilai-nilai yang mencerminkan delapan dimensi profil lulusan ke dalam komik digital. Nilai-nilai dari dimensi profil lulusan disajikan melalui panel-panel komik digital yang dirancang secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Setiap panel komik menampilkan ilustrasi visual yang mendukung pemahaman isi cerita sehingga siswa dapat memahami materi sekaligus meneladani nilai-nilai yang terkandung dalam cerita fiksi. Adapun desain panel komik digital pada bahan ajar disajikan di bawah ini.



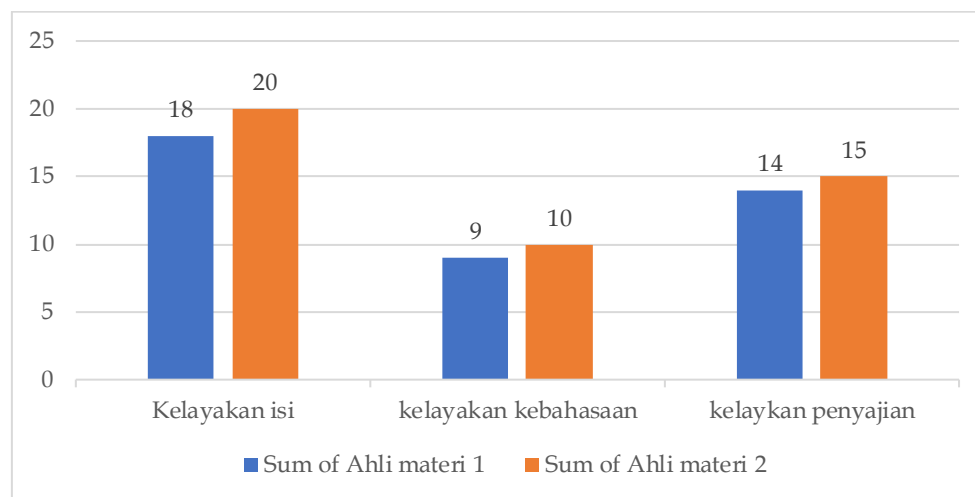
Gambar 2. Desain panel

Pada tahap ini juga dilakukan perancangan tampilan bahan ajar agar menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Peneliti menyusun alur penyajian, tata letak halaman, desain karakter, pemilihan warna, tipografi. Bahan ajar juga dilengkapi dengan latihan soal dan evaluasi pembelajaran. Adapun desain tampilan awal bahan ajar teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan berbantuan komik digital dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 3. Desain tampilan awal

Setelah tahap *design* selesai kemudian masuk ke tahap pengembangan. Pada tahap ini, desain yang telah disusun kemudian dievaluasi oleh para pakar. Hasil evaluasi atau penilaian dari dua ahli materi dapat dilihat di bawah ini.

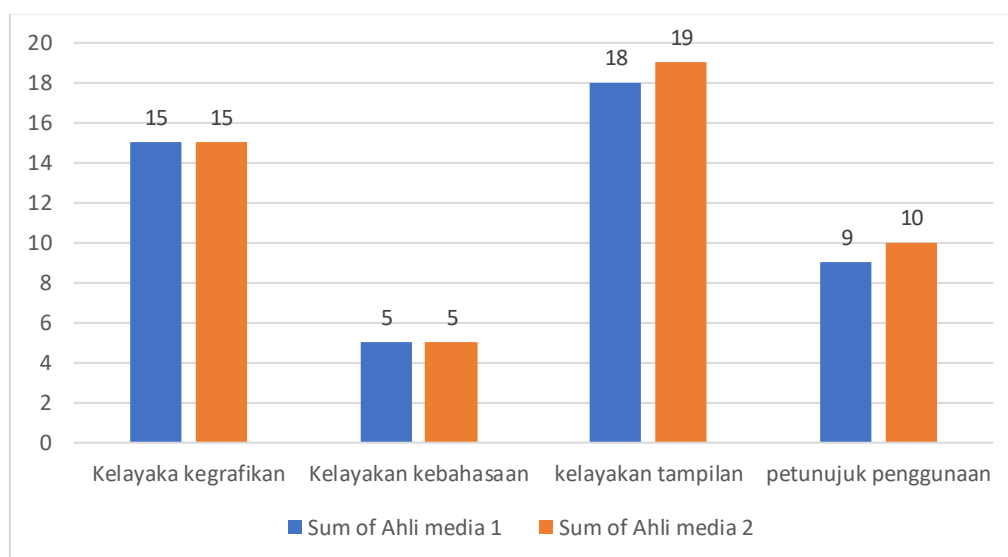


Gambar 4. Hasil validasi ahli materi

Berdasarkan hasil validasi materi, diperoleh temuan bahwa bahan teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan berbantuan komik digital memperoleh penilaian yang *sangat layak* dari dua validator ahli materi. Validator pertama memberikan skor 18 pada aspek kelayakan isi, 14 skor dari aspek penyajian,

dan 9 skor dari aspek kelayakan kebahasaan. Total keseluruhan skor yang diberikan validator ahli materi pertama yaitu 41 dari skor maksimum 45 dengan persentase kelayakan sebesar 91,1%. Sedangkan validator ahli materi kedua memberikan skor 20 pada aspek kelayakan isi, 15 skor dari aspek penyajian, dan 10 skor dari aspek kelayakan kebahasaan. Total nilai yang diberikan oleh validator ahli materi kedua adalah 45 dengan persentase kelayakan mencapai 100%. Hasil ini termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian ini menunjukkan bahwa bahan ajar telah memenuhi kriterianya dalam hal isi, penyajian, dan penggunaan bahasa. Selain itu, para validator memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan bahan ajar, terutama terkait penggunaan tanda baca dan huruf kapital agar sesuai dengan aturan tata bahasa Indonesia yang berlaku.

Adapun penilaian dari dua ahli media dapat dilihat dibawah ini.



Gambar 5. Hasil validasi ahli media

Hasil validasi media menunjukkan bahwa bahan teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan berbantuan komik digital memperoleh penilaian yang *sangat layak* dari dua validator ahli media. Validator ahli media pertama memberikan skor 18 pada aspek tampilan, 5 skor pada aspek kebahasaan, 15 skor pada aspek kegrafikan, dan 9 skor pada aspek petunjuk penggunaan. Total keseluruhan skor yang diberikan validator ahli media pertama yaitu 47 dari skor maksimum 50 dengan

persentase kelayakan sebesar 94%. Sedangkan validator ahli media kedua memberikan skor 19 pada aspek tampilan, 5 skor pada aspek kebahasaan, 15 skor pada aspek kegrafikan, dan 10 skor pada aspek petunjuk penggunaan. Total keseluruhan skor yang diberikan validator ahli media kedua yaitu 49 dari skor maksimum 50 dengan persentase kelayakan sebesar 98%. Selain itu, para validator memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan bahan ajar, terutama terkait ukuran dan settingan bahan ajar.

Pada tahap implementasi yaitu menggunakan pretes dan postes. Sebelum penggunaan bahan ajar, siswa terlebih dahulu menjalani pretes untuk memahami tingkat kemampuan mereka. Selanjutnya, pembelajaran dilaksanakan menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa diberikan postes untuk mengetahui peningkatan kemampuan setelah menggunakan bahan ajar. Jumlah siswa yang mengikuti pretes dan postes secara lengkap yaitu sebanyak 78 siswa. Adapun perbandingan rata-rata hasil pretes dan postes dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Perbandingan rata-rata pretes dan postes

<i>Komponen</i>	<i>Pretes</i>	<i>Postes</i>
Jumlah Siswa (n)	78	78
Rata-Rata (X)	52,38	84,18

Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari kenaikan rata-rata nilai pretes sebesar 52,38 menjadi 84,18 pada nilai postes. Kenaikan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan berbantuan komik digital memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Data hasil pretes dan postes tersebut selanjutnya dianalisis dengan metode uji uji t berpasangan untuk mengetahui seberapa efektif bahan ajar yang telah dikembangkan. Tujuan dari penggunaan metode ini adalah untuk membandingkan hasil kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar

sehingga bisa diketahui apakah ada peningkatan dalam hasil belajar siswa. Hasil dari analisis uji t berpasangan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil uji Paired Sample t-test

<i>t-Test: Paired Two Sample for Means</i>		
	<i>Postes</i>	<i>Pretes</i>
Mean	84,18115385	52,38333333
Variance	101,8291584	115,072316
Observations	78	78
Pearson Correlation	0,46883094	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	77	
t Stat	26,14205558	
P(T<=t) one-tail	2,44589E-40	
t Critical one-tail	1,664884537	
P(T<=t) two-tail	4,89178E-40	
t Critical two-tail	1,991254395	

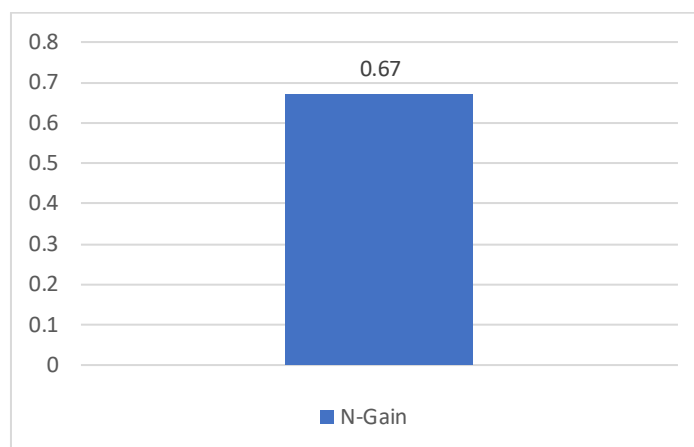
Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa uji t-test menunjukkan rata-rata postes sebesar 84,18 lebih tinggi dibandingkan rata-rata pretes sebesar 52,38. Selain itu, diperoleh nilai *Pearson Correlation* sebesar 0,46883094 dengan jumlah sampel sebanyak 78 siswa dan derajat kebebasan (*df*) sebesar 77.

Berdasarkan hasil perhitungan, *t* hitung (*t* Stat) adalah 26,14205558, sedangkan *t* tabel (*t* Critical two-tail) sebesar 1,991254395 pada tingkat signifikansi 0,05. Jadi nilai *t* hitung lebih besar daripada *t* tabel, yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretes dan postes siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa implementasi bahan ajar teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan berbantuan komik digital berpengaruh besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pada tahap evaluasi, hasil pretes dan postes siswa dibandingkan menggunakan uji N-Gain. Tujuan dari menggunakan uji N-Gain adalah untuk

melihat seberapa besar kemampuan siswa meningkat setelah mereka menggunakan bahan ajar yang telah dibuat. Hasil perhitungan N-Gain bisa dilihat di bawah ini.

Gambar 6. Hasil perhitungan N-Gain



Berdasarkan perhitungan N-Gain didapat nilai 0,67. Jumlah ini masuk kategori sedang sebab berada di rentang 0,3 sampai 0,7. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan berbantuan komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cukup baik. Peningkatan ini dapat dilihat dari adanya perbedaan antara nilai pretes sebelum penggunaan bahan ajar dan nilai postes setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Selain itu, hasil N-Gain sebesar 0,67 menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan cukup efektif untuk pembelajaran cerita fiksi.

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dipaparkan, pembahasan difokuskan pada temuan utama yang meliputi: (1) kebutuhan siswa terhadap teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan berbantuan komik digital, (2) desain dan pengembangan bahan ajar, (3) kelayakan produk berdasarkan validasi oleh para pakar, (4) implementasi dan efektivitas bahan ajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta (5) evaluasi peningkatan hasil belajar melalui uji N-Gain. Kelima temuan ini akan dibahas sebagai berikut.

Pertama, tingginya kebutuhan siswa terhadap bahan ajar teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan dengan berbantuan komik digital mencerminkan perlunya inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di era digital.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak lagi tertarik dengan bahan ajar yang bersifat konvensional dan tekstual, melainkan menginginkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Bahan ajar teks cerita fiksi yang bermuatan nilai-nilai dari delapan dimensi profil lulusan sangat diperlukan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran di era modern ini. Mengingat delapan dimensi profil lulusan merupakan bagian penting dalam pengembangan keterampilan dan kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa untuk menghadapi berbagai tantangan di era modern (Saridudin, 2025). Selain itu, delapan dimensi profil lulusan sebagai landasan pembentukan karakter yang relevan dengan tuntutan zaman (Della dkk., 2025).

Kedua, desain bahan ajar teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan berbantuan komik digital dikembangkan melalui tahapan sistematis yang dimulai dengan penyusunan *flowchart*, *storyboard*, dan ceklis kesesuaian. Penggunaan ketiga instrumen ini penting dalam menghasilkan produk yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini diperkuat oleh Nursetyo dkk. (2023) yang menyatakan bahwa *flowchart* membantu peneliti dalam merancang alur penyampaian materi secara sistematis, sehingga setiap bagian tersusun secara runtut. Nursetyo & Ariani (2021) juga menegaskan bahwa *storyboard* berfungsi untuk memvisualisasikan ide secara terstruktur sebelum diwujudkan dalam bentuk akhir. Sementara itu, Saputri dkk. (2023) menyatakan bahwa ceklis kesesuaian digunakan untuk menilai apakah komponen-komponen dalam bahan ajar telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, desain yang sistematis menjadi dasar utama dalam pengembangan bahan ajar yang berkualitas.

Ketiga, melalui validasi ahli dan media, pengembangan bahan ajar teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan berbantuan komik digital menerima penilaian yang sangat layak. Kelayakan yang sangat tinggi ini menunjukkan bahwa produk yang dibuat telah memenuhi persyaratan kualitas baik dari segi isi maupun tampilan. Temuan ini sejalan dengan Ulfah dkk. (2025) yang menyatakan bahwa validasi oleh ahli diperlukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan berkualitas baik dan layak digunakan. Husada (2020) juga berpendapat bahwa validasi ini dilakukan oleh ahli desain untuk memastikan bahwa bahan ajar yang

dikembangkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memfasilitasi proses pembelajaran. Sementara itu, Jazuli dkk. (2017) menuliskan bahwa melalui validasi desain, kekurangan pada aspek tampilan dapat diperbaiki sehingga bahan ajar menjadi lebih komunikatif dan mudah digunakan.

Keempat, implementasi bahan ajar teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan berbantuan komik digital dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa menunjukkan bahwa bahan ajar ini lebih unggul. Peningkatan yang nyata antara nilai pretes dan postes membuktikan bahwa perlakuan berupa penggunaan bahan ajar memberikan hasil yang nyata terhadap pemahaman dan keterampilan menulis teks cerita fiksi siswa. Yulianti dkk. (2024) menuliskan bahwa pretes penting dilakukan agar peneliti dapat membandingkan kondisi sebelum penggunaan bahan ajar dan sesudah diberikan bahan ajar. Nuryanti (2019) juga menuliskan bahwa postes ini untuk menilai efek perlakuan pada hasil belajar siswa. Sementara itu, Romansyah dkk., (2019) juga menyatakan bahwa postes penting dilakukan untuk mengukur tingkat peningkatan kemampuan yang terjadi setelah penggunaan bahan ajar.

Kelima, evaluasi bahan ajar melalui uji N-Gain masuk ke dalam kategori sedang. Nilai ini menunjukkan bahwa bahan ajar teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan berbantuan komik digital cukup efektif digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Dewi dkk. (2022) yang menyatakan bahwa N-Gain digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran berdasarkan selisih antara nilai pretes dan postes. Oktavia dkk. (2019) juga menegaskan bahwa perhitungan N-Gain bertujuan untuk menentukan kategori peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Dengan demikian, hasil N-Gain menunjukkan tingkat peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan bahan ajar teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan berbantuan komik digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengintegrasian delapan dimensi profil lulusan dalam bahan ajar teks cerita fiksi berbantuan komik digital mampu menjawab tuntutan pembelajaran pada era teknologi saat ini. Temuan ini juga memperkuat teori bahwa pengembangan bahan ajar ini dapat menawarkan solusi inovatif untuk menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Oleh karena itu, bahan ajar teks cerita fiksi yang memuat delapan dimensi profil lulusan dan dikemas dalam bentuk komik digital layak digunakan sebagai alternatif pengajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah pertama. Selain meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks fiksi, bahan ajar ini juga berkontribusi dalam pembentukan karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai yang tertanam dalam profil lulusan.

## SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan bahan ajar teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan berbantuan komik digital yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah menengah pertama di era digital. Tingginya persentase kebutuhan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran cerita fiksi memerlukan bahan ajar yang tidak hanya memiliki tampilan yang menarik secara visual, tapi juga mampu mengintegrasikan nilai-nilai karakter yang relevan dengan tuntutan pendidikan saat ini. Proses pengembangan dilakukan dengan terstruktur, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Penilaian dari pakar materi dan pakar media menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan diklasifikasikan ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pengajaran. selanjutnya, implementasi bahan ajar menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai dengan kenaikan rata-rata nilai pada pretes dan postes. Hasil uji *t-test* sampel berpasangan membuktikan bahwa peningkatan ini signifikan dan hasil uji N-Gain menunjukkan tingkat efektivitas pada kategori sedang. Dengan demikian, bahan ajar teks cerita fiksi bermuatan delapan dimensi profil lulusan berbantuan komik digital dapat menjadi alternatif pengajaran bahasa Indonesia yang tidak hanya mendukung peningkatan keterampilan menulis

teks cerita fiksi, namun juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam delapan dimensi profil lulusan.

## REFERENSI

- Agustina, R. (2021). *Analisis Semiotika pada Nilai Moral dalam Novel Dia Adalah Kakakku Karya Tere Liye dan Pemanfaatannya Sebagai Modul Pembelajaran Interpretasi Makna Teks Novel di SMA/SMK/MA*. (Doctoral dissertation, Tadris Bhs. Indonesia IAIN Syekh Nurjati Cirebon). Retrieved from <https://repository.syekhnurjati.ac.id/5543/2/BAB%20I.pdf>
- Amna, A., Harliyana, I., & Rasyimah, R. (2022). Analisis unsur intrinsik dalam novel *te o toriatte (genggam cinta)* karya akmal nasery basral. *Kande: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 227-239. <https://doi.org/10.29103/jk.v3i2.9450>
- Anwar, R. N. (2025). Integrasi Pendidikan Karakter Islami dengan Dimensi Profil Lulusan dalam Membentuk Generasi Beriman dan Bertakwa. *Seminar Nasional Pendidikan Sarjanawiyata Tamansiswa* (Vol. 2, No. 1, pp. 514-520). Retrieved from <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/SNPST/article/view/3618>
- Armini, N. N. S. (2024). Pelaksanaan pendidikan karakter di lingkungan sekolah sebagai upaya membentuk pondasi moral generasi penerus bangsa. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(1), 113-125. <https://doi.org/10.37329/metta.v4i1.3005>
- Armisha, V. D., & Abidin, M. R. I. (2021). Perancangan Komik Webtoon Sebagai Pengenalan Wisata Kuliner Khas Tulungagung. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 30-43. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v3i1.42410>
- Ate, C. P., & Lawa, S. T. N. (2022). Analisis Unsur Intrinsik Novel Ayah Karya Andrea Hirata. *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 1(1), 33-40. <https://doi.org/10.37792/hinef.v1i1.390>
- Atmojo, E. R. D. (2020). Pengembangan kemampuan menulis cerita fiksi siswa sekolah dasar. *Jurnal Abdidias*, 1(3), 172-182. <https://doi.org/10.31004/abdidias.v1i3.39>
- Della, D. A., Attamimi, T. A., Hasanah, U., Khairunnisa, R., & Noor, M. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning). *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(4), 2161-2183. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v9i4.5527>
- Devariani, D. F., Hawa, M., & Setiyono, J. (2024). Analisis Unsur Intrinsik Novel Hello Karya Tere Liye serta Hubungannya dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 4, No. 1, pp. 493-507).
- Dewi, A. C., Yahya, M., & Darmawang, D. (2022). Efektifitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Kejuruan. *Jurnal Konsepsi*, 11(2), 373-379. Retrieved from <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/226>
- Ernawati, Y. (2020). Komik Digital Ekonomi Untuk Generasi Milenial. *Jurnal Education and development*, 8(2), 7-7. <https://doi.org/10.37081/ed.v8i2.1655>

- Fisnawati, F. (2024). Membaca Sebagai Sarana Mengasah Imajinasi Dan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sultra Elementary School*, 5(1), 745-757. <https://doi.org/10.64690/jses.v5i1.404>
- Hasan, S. H., & Larumbia, L. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Praktikum Fisika Teknik Menggunakan Video Tutorial di AIKOM Ternate. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(2), 271-277. [10.29408/edumatic.v5i2.4139](https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i2.4139)
- Hermawan, D. (2020). Pemanfaatan hasil analisis novel seruni karya almas sufeeya sebagai bahan ajar sastra di sma. *METAMORFOSIS: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 12(1), 11-20. <https://doi.org/10.55222/metamorfofis.v12i1.125>.
- Hidaya, K. N., Hasanudin, C., & Sutrimah, S. (2024). Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantuan Komik Digital. *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 3(1), 37-45. Retrieved from <https://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/2646/1/KAMALIN%20NAUFI%20HIDAYA.pdf>.
- Husada, S. P., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan bahan ajar pembelajaran tematik dengan menggunakan metode visual storytelling di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 419-425. [10.31004/basicedu.v4i2.373](https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.373)
- Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2017). Pengembangan Bahan ajar elektronik berbasis android sebagai media interaktif. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 47-65. <https://doi.org/10.24929/lensa.v7i2.22>
- Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1093. <https://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.9070>
- Kementerian Sekolah Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen). (2025). *8 Dimensi Profil Lulusan*. Jakarta: Kemendikdasmen
- Kuswantoro, T. D., & Kusumandyoko, T. C. (2021). Komik Komersil Sebagai Ide Penciptaan Seni Instalasi. *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*, 2(1). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/sakala/article/view/41998/36104>.
- Kuswara, M. P. (2025). *Konsepsi, Perkembangan, dan Aspek Etik dalam Komik*. Cirebon: PT Arr Rad Pratama.
- Latuconsina, S. H., Setiaji, A. B., & Mursalin, E. (2022). Pemilihan Bahan Bacaan Sastra Anak dalam Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *Wanastra: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 14(1), 01-08. <https://doi.org/10.31294/wanastra.v14i1.11415>
- Liyawindari, A. E., Sukartiningsih, W., & Suparti, S. (2023). Pengembangan Media E-Book Teks Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 500-510. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.7714>
- Musyarofah, S. (2020). Membangun Pemahaman Terhadap Karya Sastra Berbentuk Fiksi (Telaah Sifat dan Ragam Fiksi Naratif). *HUMANIS: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora*, 12(1), 23-34. <https://doi.org/10.52166/humanis.v12i1.1875>
- Nasution, H. (2021). Interpretasi karakter hewan dalam fabel: Kajian hermeneutika. *Loa: Jurnal Ketatabahasaan dan Kesusastraan*, 16(2), 110-118.
- Numertayasa, I. W., Yanti, N. P. D., & Kusuma, I. K. N. (2025). Program "GSS Cendekia": Wujud Implementasi Dimensi Kesehatan Dalam 8 Dimensi Profil

- Lulusan Siswa Pada Pembelajaran Mendalam. *Madaniya*, 6(4), 2783-2792.  
<https://doi.org/10.53696/27214834.1516>
- Nurhadi, A. (2020, November). E-Magazine sebagai Media Pembelajaran Teks Fiksi dan Nonfiksi (Studi Kasus pada Siswa SMP Islam Al-Azhar 38 Wonosari). In *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo* (Vol. 1, No. 01, pp. 861-871).  
<https://doi.org/10.33503/prosiding.v1i01.946>
- Nurhalifa, A., Masnani, S. W., & Ramadhan, I. (2025). Nilai Moral dalam Kumpulan Cerita Pendek Karya Najib Kailani (Suatu Tinjauan Intrinsik). *Jurnal Sarjana Ilmu Budaya*, 5(02 (Mei)), 49-65.  
[https://doi.org/10.12259/jsib.v5i02%20\(Mei\).43125](https://doi.org/10.12259/jsib.v5i02%20(Mei).43125)
- Nursetyo, K. I., & Ariani, D. (2021). Ragam storyboard untuk produksi media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108-120.  
<https://doi.org/10.21009/JPI.041.14>
- Nursetyo, K. I., Ariani, D., & Khalidah, H. (2023). Merancang Flowchart Gamifikasi Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 81-87.  
<https://doi.org/10.21009/JPI.062.11>
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model pembelajaran kooperatif dengan strategi Team Games Tournament (Tgt) untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan romawi bagi siswa tunarungu kelas IV Sdlb (penelitian eksperimen dengan One Group Pretest Posttest Design di SLB B Sukapura Kota Bandung). *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 19(1), 40-51.  
<https://doi.org/10.17509/jassi.v19i1.22711>
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati, I. (2019). Uji normalitas gain untuk pematapan dan modul dengan one group pre and post test. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)*, 1(1). <https://doi.org/10.30998/simponi.v1i1.439>
- Paramita, A. J., Ariani, K. B., Mahadewi, N. P. D., & Werang, B. R. (2025). Tantangan Implementasi Pembelajaran Mendalam sebagai Pendekatan dalam Kurikulum Merdeka. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(4), 757-769.  
<https://doi.org/10.53299/diksi.v6i4.3030>
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan holistik untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dalam menghadapi tantangan era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778-27778.  
<http://repository.uki.ac.id/id/eprint/13167>
- Pramesti, R. A., & Hasanudin, C. (2024). Analisis Unsur Intrinsik Cerita Pendek Rahasia Rasa Karya Risma Lu'lu' Az-Zahra dalam Antologi Cerpen Butir-butir Kenangan. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 822-831).  
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2505>
- Praptiwi, F. N. (2021). *Pendidikan Karakter Tokoh Utama dalam Novel Cahaya Cinta Pesantren Karangan Ira Madan dan Semester Pertama di Malory Towers Karangan Enid Blyton: Suatu Perspektif Perbandingan Moral Tokoh*. (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta). <https://doi.org/10.21009/AKSIS.010206>.
- Putri, R., & Yefterson, R. B. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Komik Digital. *Jurnal Kronologi*, 4(4), 140-151.

- Rachman, V. S. (2021). Perancangan Komik Strip Digital Dengan Gaya Milenial Menggunakan Karakter Topeng Cirebon. *BHAGIRUPA*, 1(1), 22-30. <https://ojs.kalbis.ac.id/index.php/bhagirupa/article/view/179>
- Ramadhan, B. S. (2021). Kajian Industri Komik Daring Indonesia: Studi Komik Tahilalats. *Jurnal Senirupa Warna*, 8(1), 2-18. <https://doi.org/10.36806/.v8i1.79>
- Roekhan, R., & Siswanto, W. (2020). *Bermain Fantasi: Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Fiksi Ilmiah* (Doctoral dissertation, State University of Malang). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i7.13682>
- Romansyah, R., Suriyani, S., & Safitri, I. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Materi Lingkaran Berbasis Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 2(2), 133-138. <https://doi.org/10.54314/jmn.v2i2.82>
- Santoso, M., & Syafrida, L. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic dalam Peningkatan Literasi Siswa SMP pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 7(4), 664-670. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v7i4.873](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i4.873)
- Saputra, E. E., & Parisu, C. Z. L. (2024). Peran Komik Digital Sebagai Media Visual Dalam Pembelajaran Menulis Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sultra Elementary School*, 5(1), 772-785. <https://doi.org/10.64690/jses.v5i1.406>
- Saputri, D., Mellisa, M., Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 3(2), 133-151. Retrieved from <https://repository.uir.ac.id/id/eprint/25928>
- Saragih, A. K., Manik, N. S., & Samosir, R. R. Y. B. (2021). Hubungan Imajinasi dengan Karya Sastra Novel. *Asas: Jurnal Sastra*, 10(2), 100-110.
- Saridudin, S. (2025). Transformasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Delapan Dimensi Profil Lulusan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *HASBUNA: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 214-229. <https://doi.org/10.70143/hasbuna.v7i2.590>
- Silaban, P. S., Putriku, A. E., & Siahaan, S. D. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 24-32. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i1.2261>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85-100. <https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561>
- Sugiyono (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Ulfah, M., Darmansyah, D., & Rehani, R. (2025). Instrumen Pengujian Produk Pembelajaran (Pengujian Validitas, Praktikalitas, Efektivitas). *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 43-51.
- 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://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i3.4518>
- Wulandari, M. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fiksi Sawerigading Berbasis Media Audio Visual pada Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar Siswa Kelas VI SD Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo*. (Doctoral dissertation, IAIN Palopo). Retrieved from

<https://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/10739/1/SKRIPSI%20MUSTIKA%20WULANDARI%20%28PGMI%2018%29.pdf>

- Yulianti, Y., Ahmad, R. S., & Torro, S. (2024). Pengaruh Pretest Dan Posttest Terhadap Motivasi Belajar Sosiologi Pada Siswa Kelas XI IPS Di UPT SMA Negeri 2 Jeneponto. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 2(1), 236-245.
- Zahra, F. F., & Savitri, S. I. (2023). Bagaimana hobi membaca fiksi berperan terhadap empati di kehidupan nyata?. *Jurnal Psikologi Sosial*, 21(2), 134-143. <https://doi.org/10.7454/jps.2023.15>
- Zakiah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan buku teks bahasa Indonesia berbasis media komik digital bermuatan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431-8440. [10.31004/basicedu.v6i5.3869](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869)