



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"



Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fiksi bermuatan Prinsip Kesantunan berbasis Komik Digital

Dwi Nur Afifah¹(✉), Cahyo Hasanudin², Sutrimah³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
deenafyah@gmail.com

abstrak—Proses pembelajaran cerita fiksi pada peserta didik kelas VII SMP masih banyak mengandalkan buku teks dan metode pembelajaran tradisional. Kondisi tersebut menyebabkan kegiatan belajar kurang menarik serta belum mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara optimal. Selain itu, kemampuan peserta didik dalam menerapkan bahasa yang santun masih perlu ditingkatkan karena nilai-nilai kesantunan belum terintegrasi secara maksimal dalam materi pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif dengan memadukan materi cerita fiksi dan prinsip kesantunan melalui media komik digital. Penelitian ini bertujuan menghasilkan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital yang ditujukan bagi peserta didik kelas VII SMP. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Data penelitian diperoleh dari guru Bahasa Indonesia, peserta didik kelas VII SMP, validator materi, serta validator media. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, penyebaran angket, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memperoleh predikat sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil uji coba juga memperlihatkan bahwa guru maupun peserta didik memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan bahan ajar tersebut. Selain mendapat respons yang baik, bahan ajar ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi cerita fiksi. Oleh karena itu, bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital dinilai memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP.

Kata kunci— bahan ajar, cerita fiksi, prinsip kesantunan, komik digital

Abstract— *Fiction The teaching of fiction stories among seventh-grade junior high school students still relies heavily on textbooks and conventional instructional methods. This condition makes the learning process less engaging and has not been able to optimally encourage students' active participation. In addition, students' ability to use polite language still needs improvement because the values of politeness have not been fully integrated into learning materials. Therefore, it is necessary to develop more innovative teaching materials that combine fiction story content with politeness principles through digital comic media. This study aims to develop digital comic-based fiction story teaching materials incorporating politeness principles for seventh-grade junior high school students. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research data were obtained from Indonesian language teachers, seventh-grade students, material experts, and media experts. Data were collected through interviews, questionnaires, documentation, and learning achievement tests. The findings revealed that the developed teaching materials were categorized as highly feasible based on evaluations conducted by material and media experts. The trial results also showed that both teachers and students responded very positively to the use of the teaching materials. Furthermore, the teaching materials were proven to improve students' learning outcomes in fiction story learning. Therefore, the digital comic-based fiction story teaching materials incorporating politeness principles are considered feasible, practical, and effective for use in Indonesian language learning for seventh-grade junior high school students.*

Keywords— teaching materials, fiction, politeness principles, digital comics

PENDAHULUAN

Cerita fiksi adalah bentuk karya sastra yang lahir dari hasil khayalan pengarang dan tidak didasarkan pada fakta atau kejadian nyata (Musyarofah, 2020). Wardana (2022) mengemukakan bahwa cerita fiksi adalah bentuk cerita yang menceritakan tokoh, peristiwa, dan latar yang diciptakan pengarang untuk menghibur atau menyampaikan pesan. Selain itu, menurut Maulidya dkk. (2025) cerita fiksi merupakan media untuk mengekspresikan ide, nilai, dan pengalaman melalui narasi yang menarik. Dengan demikian, cerita fiksi adalah karya yang bersifat imajinatif, namun tetap dapat memberikan pelajaran atau hiburan bagi pembaca. Untuk mengetahui perbedaan cerita fiksi dengan karya sastra lainnya, maka dapat diperhatikan melalui ciri-ciri yang dimiliki.

Cerita fiksi memiliki ciri-ciri yang bersifat rekaan dan imajinatif karena isinya berasal dari hasil imajinasi pengarang (Azhari, 2024). Kebenaran dalam cerita fiksi bersifat relatif dan tidak mutlak, tergantung pada pandangan serta tujuan penulisnya (Juidah dkk., 2023). Selain itu, menurut Fauziah dkk. (2024) bahasa yang digunakan biasanya bersifat konotatif atau kiasan, bukan makna sebenarnya. Ciri-ciri tersebut berguna untuk menandai bahwa suatu karya sastra dapat dikatakan sebagai cerita fiksi. Selain ciri-ciri, terdapat pula beberapa fungsi yang dapat ditemukan dalam cerita fiksi.

Fungsi cerita fiksi yaitu memberikan hiburan kepada pembaca melalui alur cerita yang menarik dan imajinatif (Nurgiantoro, 2024). Selain itu, Latifah dkk. (2022) menyatakan bahwa cerita fiksi berfungsi menyampaikan pesan moral serta nilai-nilai kehidupan yang dapat dijadikan pelajaran. Cerita fiksi juga dapat mengembangkan imajinasi, empati, dan cara berpikir kreatif pembacanya (Zahra & Savitri, 2023). Dengan demikian, cerita fiksi tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik dan memperkaya pengalaman batin seseorang. Selain memiliki berbagai fungsi, cerita fiksi juga terdiri dari beragam jenis.

Bukit (2022) mengemukakan bahwa secara umum cerita fiksi terdiri dari empat jenis, yaitu dongeng, novel, cerpen, dan roman. Dongeng merupakan cerita rekaan yang bersifat khayalan dan biasanya mengandung pesan moral atau nilai kehidupan (Napratilora & Nurhaqia, 2023). Novel adalah sebuah karya tulis yang disampaikan

pengarang secara indah melalui penggunaan bahasa yang mampu menimbulkan kesan dan memberikan pengaruh terhadap kehidupan pembacanya (Giawa dkk., 2022). Menurut Sihotang dkk. (2024) cerpen adalah cerita yang memiliki alur singkat dan berfokus pada satu peristiwa utama saja. Roman merupakan prosa fiksi yang melukiskan sebagian besar kisah toko yang biasanya dilukiskan sampai mati (Amsar & Akbar, 2021). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setiap jenis cerita fiksi memiliki karakteristik dan tujuan tertentu dalam menyampaikan pesan serta memberikan hiburan kepada pembaca. Pembahasan mengenai cerita fiksi dapat dipelajari lebih lanjut dalam materi pembelajaran di kelas VII SMP.

Kegiatan pembelajaran cerita fiksi bagi peserta didik kelas VII SMP sebagian besar masih menggunakan bahan ajar cetak, belum mengintegrasikan materi bermuatan khusus, dan belum didukung oleh pemanfaatan teknologi digital secara maksimal. Hal ini selaras dengan pandangan Asnanda dkk. (2022) yang menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran cerita fiksi di SMP masih didominasi oleh peran guru sebagai pengelola kegiatan pembelajaran hingga saat ini belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dan hanya berfokus pada buku pegangan siswa semata. Senada dengan pendapat tersebut, Adelia & Dewi (2025) menyatakan bahwa dalam pembelajaran cerita fiksi di tingkat SMP, penggunaan metode konvensional berupa ceramah masih mendominasi. Keadaan tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi yang disampaikan menjadi terhambat. Oleh karena itu, menurut Romlah dkk. (2024) bahwa siswa tampak kurang antusias, proses belajar berlangsung kurang efektif, dan pemahaman terhadap materi menjadi terbatas sehingga menyebabkan nilai yang diperoleh siswa menurun dan belum memenuhi nilai minimum sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi pembelajaran cerita fiksi yang kurang menarik dan belum optimal tersebut menunjukkan perlunya materi yang tidak hanya mempermudah pemahaman siswa, tetapi butuh materi yang bisa bersinergi dengan kesantunan peserta didik.

Sebagaimana dikemukakan oleh Setiawan dkk. (2025), prinsip kesantunan menjadi dasar bagi individu dalam mengatur perilaku dan hubungan sosial dengan orang lain. Senada dengan pendapat tersebut, Insaini (2023) mengemukakan bahwa

prinsip kesantunan adalah Aturan yang mewajibkan pembicara dan pendengar untuk menjaga kesopanan saat berkomunikasi. Pendapat yang sama diungkapkan oleh Haerul (2023) bahwa prinsip kesantunan merupakan pedoman dalam percakapan yang mengatur penutur dan lawan bicara agar senantiasa memperhatikan kesopanan. Dengan demikian, prinsip kesantunan merupakan pedoman yang telah disepakati seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain secara sopan. Selain pengertian tersebut, prinsip kesantunan juga memiliki beragam jenis dalam berkomunikasi.

Menurut Leech dalam Nursita dkk. (2022) terdapat enam jenis dalam prinsip kesantunan meliputi: 1) Maksim kebijaksanaan (*tact maxim*), yaitu penutur diharapkan memegang prinsip untuk mengutamakan kepentingan lawan bicara dengan cara mengurangi keuntungan pribadi dan memberikan manfaat yang lebih besar kepada pihak lain dalam percakapan (Rahmawati, 2021). 2) Maksim kedermawanan (*generosity maxim*), yaitu penutur diharapkan bersedia mengorbankan kepentingan pribadi dengan memberikan sesuatu yang dimilikinya kepada mitra tutur agar kebutuhan mitra tutur dapat terpenuhi (Yanti dkk., 2021). 3) Maksim penghargaan (*approbation maxim*), yaitu maksim yang menuntun seseorang untuk bersikap sopan dengan cara menunjukkan rasa hormat kepada lawan bicara dalam setiap tuturan (Hamanay dkk., 2023). 4) Maksim kesederhanaan (*modesty maxim*), yaitu dalam berkomunikasi, penutur diharapkan bersikap rendah hati dengan cara tidak berlebihan dalam memuji diri sendiri (Mahmudi dkk., 2021). 5) Maksim kesepakatan (*agreement maxim*), yaitu maksim yang menekankan agar penutur dan lawan tutur berusaha memperbanyak kesepakatan serta mengurangi perbedaan pendapat dalam percakapan (Anggraini dkk., 2023). 6) Maksim simpati (*sympathy maxim*), yaitu peserta tutur diharapkan mampu menumbuhkan dan memperbanyak rasa simpati antar pihak, karena menunjukkan ekspresi antipati kepada salah satu peserta tutur dapat dianggap sebagai wujud ketidaksantunan dalam interaksi berbahasa. (Awal dkk., 2022).

Saat ini, penggunaan bahasa santun di kalangan siswa masih tergolong minim, karena banyak yang belum mengintegrasikan nilai-nilai kesantunan dalam aktivitas komunikasi sehari-hari, baik pada pembelajaran di kelas maupun dalam pergaulan di sekolah. Pernyataan ini diperkuat oleh pendapat Khotimah & Hidayat (2021) bahwa

berdasarkan pengamatan peneliti, saat ini banyak siswa yang mulai menjauhi kesantunan dalam berbahasa, sering berbicara tanpa memperhatikan lawan bicara, termasuk kepada orang yang lebih tua, dan bahkan kepada teman sebaya pun kerap menggunakan bahasa yang kurang pantas. Selanjutnya, menurut Prasetya dkk. dalam Diana dkk. (2022) mengemukakan bahwa permasalahan kesantunan dalam tindak tutur muncul akibat interaksi antara siswa dan guru, di mana prinsip kesantunan kurang diperhatikan selama proses pembelajaran, sehingga sering terjadi pelanggaran. Berkaitan dengan hal tersebut, prinsip kesantunan perlu dimuat dalam cerita fiksi (Salsabila & Faznur, 2025). Sebab, prinsip kesantunan dapat membentuk karakter siswa yang lebih baik.

Penelitian sebelumnya yang membahas penerapan prinsip kesantunan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP masih tergolong terbatas. Salah satu penelitian yang mengkaji topik tersebut dilakukan oleh Ardiyanti & Eriyani (2024) yang mengembangkan materi pembelajaran teks pidato dengan berlandaskan pada prinsip kesantunan berbahasa di SMPN 44 Jakarta. Selain itu, penelitian dari Setiani dkk. (2022) yang mengimplementasikan kesantunan berbahasa pada materi teks laporan hasil observasi SMPN 2 Banjir. Penelitian dari Pratama dkk. (2025) yang menganalisis kesantunan berbahasa yang ada pada alat peraga kampanye sebagai pembelajaran teks persuasif. Sementara itu, belum terdapat penelitian sebelumnya yang membahas penerapan prinsip kesantunan dalam materi pembelajaran cerita fiksi.

Dengan demikian, penerapan nilai-nilai kesantunan dalam materi cerita fiksi menjadi penting karena dapat mendukung pembentukan karakter peserta didik serta membiasakan mereka menggunakan bahasa yang tepat dan santun dalam komunikasi sehari-hari. Hal ini sesuai dengan capaian pembelajaran Fase D yaitu agar siswa mampu memahami dan menganalisis struktur, ciri kebahasaan, serta nilai-nilai kehidupan dalam teks cerita fiksi, serta menggunakannya dalam kegiatan berbahasa yang santun, serta sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yaitu agar siswa mampu mengidentifikasi isi, pesan, dan karakter dalam teks cerita fiksi, menganalisis penggunaan bahasa yang santun dalam dialog maupun narasi, memahami nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerita, serta menerapkan kesantunan berbahasa

dalam berbagai kegiatan berbahasa yang berkaitan dengan cerita fiksi. Dengan demikian, cerita fiksi yang dikaitkan dengan prinsip kesantunan membutuhkan sumber belajar yang praktis dan efisien dalam bentuk bahan ajar.

Menurut Al-Ghani dkk. (2024), bahan ajar merupakan rangkaian materi pembelajaran yang dikembangkan secara sistematis dan terstruktur sebagai sarana pendukung pencapaian kompetensi peserta didik. Sedangkan menurut Nurhayati (2024) bahwa bahan ajar merupakan sumber belajar yang utama dan krusial dalam proses pembelajaran di sekolah, berperan untuk meningkatkan efektivitas guru dalam menunjang pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Mauliana & Aرسال (2022) bahwa Bahan ajar merupakan seperangkat materi dan informasi yang dimanfaatkan sebagai sarana pendukung bagi guru atau dosen dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah kumpulan materi atau sumber belajar yang terstruktur dan sistematis, yang berperan penting dalam membantu guru menyampaikan pembelajaran serta mendukung pencapaian kompetensi dan hasil belajar siswa. Selain itu, bahan ajar juga memiliki berbagai tujuan dalam proses pembelajaran.

Tujuan bahan ajar adalah memudahkan siswa dalam memahami setiap materi pembelajaran secara terarah (Lastri, 2023). Menurut Putri dkk. (2025) bahwa bahan ajar juga bertujuan menyediakan sumber belajar yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Selain itu, bahan ajar membantu menumbuhkan partisipasi aktif siswa melalui penyajian materi yang menarik dan kontekstual (Djayadin, 2025). Dengan demikian, bahan ajar memiliki tujuan yang erat kaitannya dengan berbagai manfaat yang dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Manfaat bahan ajar yaitu membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam dan terarah (Janawati & Kusuma, 2025). Selain itu, menurut Alfiansyah (2025) bahan ajar memiliki manfaat dapat mendorong kemandirian belajar sehingga siswa dapat mengatur proses belajarnya sesuai kemampuan masing-masing. Bahan ajar juga memiliki manfaat dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi guru maupun siswa (Safitri dkk., 2024).

Dengan demikian, manfaat bahan ajar dapat dicapai melalui berbagai jenisnya, yang akan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran.

Menurut Astuti & Ismail (2021) terdapat empat jenis bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses belajar dan mengajar, meliputi: 1) Bahan ajar cetak, yaitu bahan ajar yang disajikan dalam bentuk tulisan atau gambar, seperti modul, buku, brosur, handout, selebaran, Lembar Kerja Siswa (LKS), foto, gambar, serta model atau miniatur (Hasanah dkk., 2024). 2) Bahan ajar dengar atau audio, yaitu media pembelajaran yang hanya dapat didengar, seperti kaset, radio, dan CD audio (Agil, 2025). 3) Bahan ajar audio visual, yaitu bahan ajar yang menggabungkan unsur suara dan gambar, misalnya CD video atau film, untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik (Mustami, 2024). 4) Bahan ajar interaktif, yaitu bahan ajar yang dirancang agar siswa dapat berpartisipasi secara langsung, contohnya *power point* interaktif dan komik digital, yang memungkinkan pembelajaran lebih kreatif dan menyenangkan (Mungfarida dkk., 2025). Dari keempat jenis bahan ajar tersebut, bahan ajar interaktif komik digital, menjadi bahan ajar paling sesuai untuk penelitian materi cerita fiksi karena bersifat menyenangkan, menarik, dan mengikuti perkembangan zaman.

Komik digital dapat diartikan sebagai karya komik yang dikembangkan dalam format digital sehingga memungkinkan pengguna mengaksesnya melalui berbagai perangkat elektronik (Adinda & Hasanudin, 2025). Hal ini, sejalan dengan pendapat Tahir & Tahir (2024) bahwa komik digital merupakan hasil perkembangan dari komik cetak yang memanfaatkan teknologi multimedia untuk menghadirkan teks, gambar, suara, dan animasi secara interaktif. Sedangkan Amini & Damayanti (2021) mengemukakan bahwa komik digital merupakan media yang mampu menarik perhatian pembaca melalui tampilan visual yang dinamis dan alur cerita yang menarik. Dengan demikian, komik digital adalah inovasi media pembelajaran modern yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Selain itu, komik digital juga memiliki berbagai keunggulan.

Komik digital memiliki tiga keunggulan dalam pembelajaran, yang meliputi: 1) Komik digital dapat dengan mudah dibagikan melalui media sosial atau surat

elektronik (Putra & Yudha, 2021). 2) Komik digital dapat menggambarkan keseluruhan alur cerita, karena ilustrasi visual di dalamnya membantu siswa memahami bentuk atau contoh konkret yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran (Narestuti dkk., 2021). 3) Komik digital juga memiliki keunggulan dalam tayangan visual yang berfungsi menarik perhatian, mengasah kemampuan membaca, serta memperkaya penguasaan kosakata (Hasanudin dkk., 2022). Berdasarkan keunggulan yang dimilikinya, komik digital telah banyak dikaji dan dimanfaatkan oleh para ahli sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun demikian, belum semua materi memiliki bahan ajar yang dikembangkan dalam bentuk komik digital. Salah satu materi yang belum disajikan menggunakan media komik digital adalah cerita fiksi.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait penerapan media komik digital dalam materi cerita fiksi terbukti masih sangat sedikit dilakukan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Santoso & Janattaka (2025) yang mengembangkan komik digital pada materi teks eksposisi, penelitian oleh Azizah dkk. (2024) yang mengembangkan media komik digital pada materi teks eksplanasi, dan penelitian oleh Zakiyah dkk. (2022) yang mengembangkan media komik digital pada materi buku teks. Sementara itu, penelitian sebelumnya yang mengembangkan materi cerita fiksi dalam bentuk bahan ajar digital berupa komik digital hingga kini belum ditemukan.

Selain beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan masih terbatasnya pengembangan bahan ajar digital berbasis komik digital, khususnya pada materi cerita fiksi, kondisi ini juga diperkuat oleh kenyataan di lapangan. Menurut guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Kapas, bahan ajar yang digunakan masih didominasi oleh buku paket cetak dan lembar kerja siswa, sehingga penyajian materi cenderung kurang variatif dan belum sepenuhnya menarik minat peserta didik. Hal serupa juga disampaikan oleh guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Sugihwaras, yang menyatakan bahwa keterbatasan bahan ajar digital menyebabkan pembelajaran cerita fiksi belum optimal dalam mendorong kreativitas dan keterlibatan aktif siswa. Sementara itu, guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Balen mengungkapkan bahwa kendala utama terletak pada minimnya bahan ajar inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, khususnya bahan ajar yang

mengintegrasikan unsur visual menarik dan prinsip kesantunan. Berdasarkan kondisi tersebut, maka penelitian ini penting dilakukan karena ingin mengembangkan bahan ajar cerita fiksi berbentuk komik digital yang memuat prinsip kesantunan bagi siswa kelas VII SMP.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Tujuan penggunaan metode ini adalah menghasilkan produk pengembangan berupa bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan dalam bentuk komik digital yang layak diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Data penelitian diperoleh dari guru Bahasa Indonesia, peserta didik kelas VII SMP, ahli materi, dan ahli media. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, penyebaran angket, dokumentasi, serta tes hasil belajar peserta didik. Wawancara dan angket digunakan untuk memperoleh data kebutuhan, validasi produk, serta respons pengguna terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Sementara itu, tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui efektivitas bahan ajar dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi cerita fiksi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk menentukan tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah dan metode penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, pada subbab ini disajikan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan. Hasil penelitian tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Hasil Penelitian pada Rumusan Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Cerita Fiksi bermuatan Prinsip Kesantunan berbasis Komik Digital

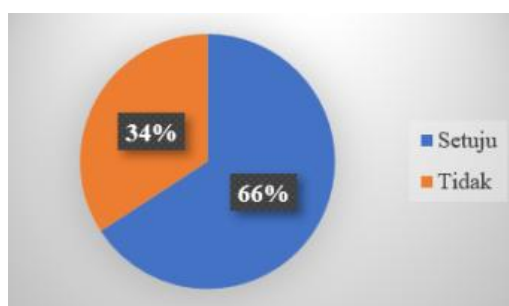
Informasi mengenai kebutuhan pengembangan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital diperoleh melalui wawancara dengan guru

Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Kapas, SMP Negeri 2 Balen, dan SMP Negeri 1 Sumberrejo. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran cerita fiksi di ketiga sekolah tersebut masih didominasi penggunaan bahan ajar cetak berupa LKS dan buku paket. Meskipun materi cerita fiksi telah tersedia dalam bahan ajar tersebut, penyajian materi dan contoh yang diberikan dinilai belum cukup lengkap untuk mendukung pemahaman peserta didik secara optimal. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran masih terbatas sehingga proses pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional dan berpusat pada buku teks.

Setelah mengidentifikasi kondisi bahan ajar yang digunakan di sekolah, penelitian dilanjutkan dengan analisis kebutuhan peserta didik melalui penyebaran angket. Kegiatan ini bertujuan memperoleh informasi mengenai kebutuhan siswa terhadap bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital. Hasil angket kemudian dianalisis berdasarkan lima aspek, yaitu kebutuhan bentuk bahan ajar, kebutuhan materi, kebutuhan penyajian, kebutuhan evaluasi, dan kebutuhan spesifikasi produk yang diharapkan peserta didik.

a. Kebutuhan Bentuk Bahan Ajar Cerita Fiksi bermuatan Prinsip Kesantunan berbasis Komik Digital

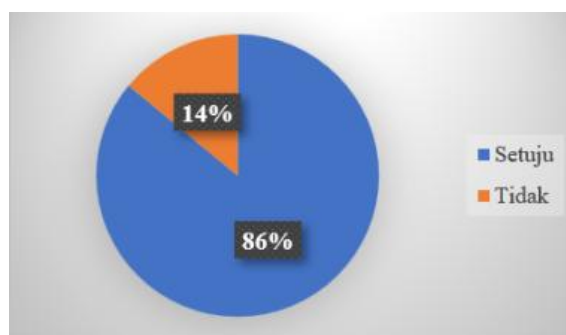
Tanggapan peserta didik mengenai kebutuhan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital diperoleh melalui angket yang memuat tiga pertanyaan. Pertanyaan pertama diajukan untuk mengetahui pendapat peserta didik terkait penyusunan materi cerita fiksi dalam sebuah bahan ajar khusus yang terpisah dari materi pembelajaran lainnya. Berdasarkan jawaban yang diberikan oleh peserta didik, diperoleh data mengenai tingkat kebutuhan mereka peserta didik dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1.1 Respon siswa tentang bahan ajar

Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mendukung penyusunan materi cerita fiksi dalam bahan ajar tersendiri. Sebanyak 52 peserta didik (66%) menyatakan setuju karena penyajian materi yang terfokus dinilai dapat membantu pemahaman secara lebih mendalam. Sebaliknya, sebanyak 27 peserta didik (34%) menyatakan tidak setuju terhadap pemisahan materi tersebut dalam bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital.

Pertanyaan kedua dalam angket bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik mengenai pengintegrasian prinsip kesantunan dalam pembelajaran yang meliputi kebijaksanaan, kedermawanan, penghargaan, kerendahan hati, kesepakatan, dan simpati, ke dalam materi cerita fiksi. Melalui pertanyaan tersebut, peneliti memperoleh informasi tentang tingkat penerimaan peserta didik terhadap penerapan nilai-nilai kesantunan dalam bahan ajar cerita fiksi berbasis komik digital. Adapun hasil tanggapan peserta didik terhadap aspek tersebut disajikan pada gambar berikut.

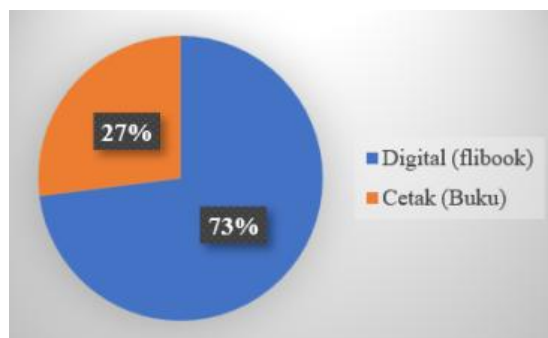


Gambar 1.2 Respon Siswa tentang Muatan Prinsip Kesantunan

Data angket menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memberikan respons positif terhadap pengintegrasian prinsip kesantunan dalam materi cerita fiksi. Sebanyak 86% peserta didik atau 68 siswa menyatakan setuju karena muatan kesantunan yang terdapat dalam materi dinilai dapat menambah pemahaman mereka mengenai nilai-nilai kesantunan berbahasa. Sebaliknya, 14% peserta didik atau 11 siswa menyatakan tidak setuju terhadap penggabungan prinsip kesantunan dalam pengembangan bahan ajar cerita fiksi berbasis komik digital.

Pertanyaan ketiga pada angket difokuskan untuk menggali kebutuhan peserta didik terkait bentuk bahan ajar yang diinginkan. Data yang diperoleh dari pertanyaan tersebut digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital yang sesuai dengan harapan

peserta didik. Adapun hasil respons peserta didik terhadap aspek tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

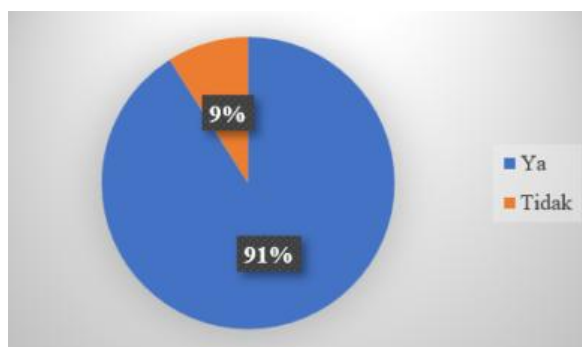


Gambar 1.3 Respon Siswa tentang Bentuk Bahan Ajar

Berdasarkan hasil pada gambar tersebut, mayoritas peserta didik menunjukkan preferensi terhadap penggunaan bahan ajar digital. Sebanyak 58 siswa atau 73% menginginkan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. Sebaliknya, 21 siswa atau 27% masih memilih bahan ajar dalam bentuk cetak. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik lebih tertarik pada bahan ajar digital karena dinilai lebih praktis serta selaras dengan perkembangan teknologi yang mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Kebutuhan Materi Bahan Ajar Cerita Fiksi bermuatan Prinsip Kesantunan berbasis Komik Digital

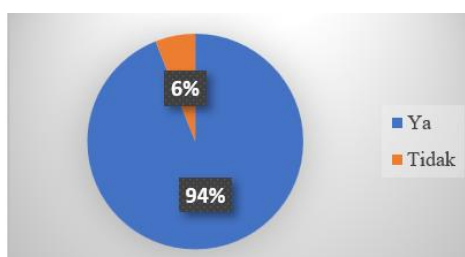
Tanggapan peserta didik mengenai kebutuhan materi dalam bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital diperoleh melalui dua butir pertanyaan yang terdapat dalam angket. Pertanyaan pertama diajukan untuk mengetahui pendapat peserta didik tentang pentingnya penerapan prinsip kesantunan berbahasa dalam penulisan cerita fiksi, khususnya pada dialog antartokoh. Melalui butir pertanyaan tersebut, peneliti memperoleh gambaran mengenai tingkat penerimaan peserta didik terhadap penyisipan nilai-nilai kesantunan dalam materi pembelajaran yang dirancang. Adapun hasil respons peserta didik terhadap pertanyaan tersebut disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1.4 Respon Siswa tentang Penggunaan Prinsip Kesantunan

Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mendukung penerapan prinsip kesantunan dalam penggunaan bahasa. Sebanyak 91% peserta didik atau 72 siswa menyatakan setuju bahwa prinsip kesantunan dapat membantu mereka menggunakan bahasa secara lebih sopan, sedangkan 9% peserta didik atau tujuh siswa menyatakan tidak setuju. Temuan penelitian tersebut menggambarkan bahwa peserta didik memandang penggunaan bahasa yang sopan sebagai aspek penting dalam menjalin komunikasi dengan orang lain. Dengan demikian, bahan ajar cerita fiksi yang memuat nilai kesantunan dan dikemas dalam bentuk komik digital dipandang mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.

Pertanyaan kedua dalam angket difokuskan pada struktur cerita fiksi untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai pentingnya unsur-unsur pembangun cerita dalam menghasilkan karya fiksi yang baik. Melalui pertanyaan tersebut, peneliti memperoleh informasi tentang pemahaman peserta didik terhadap kelengkapan struktur cerita fiksi. Hasil yang diperoleh selanjutnya dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital, sehingga materi yang disusun mencakup struktur cerita yang lengkap, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Adapun hasil tanggapan peserta didik terhadap pertanyaan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

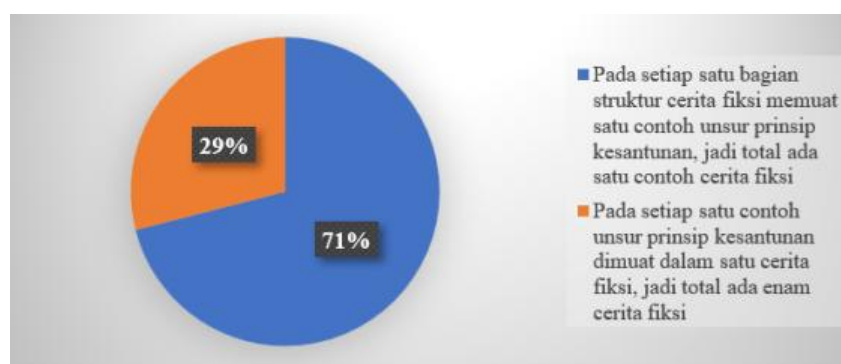


Gambar 1.5 Respon Siswa tentang Struktur Cerita Fiksi

Hasil pada gambar tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik berpendapat bahwa cerita fiksi perlu disusun berdasarkan struktur yang lengkap agar alur dan isi cerita dapat dipahami dengan baik. Sebanyak 74 siswa atau 94% menyatakan setuju, sedangkan lima siswa atau 6% menyatakan tidak setuju. Temuan ini mengindikasikan bahwa peserta didik telah memahami pentingnya struktur cerita sebagai unsur yang mendukung keteraturan dan kejelasan isi cerita. Oleh sebab itu, pengembangan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital dilengkapi dengan materi mengenai struktur cerita fiksi agar peserta didik lebih mudah memahami serta menyusun cerita secara sistematis.

c. Kebutuhan Penyajian Bahan Ajar Cerita Fiksi bermuatan Prinsip Kesantunan berbasis Komik Digital

Kebutuhan peserta didik terhadap aspek penyajian dalam bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital diketahui melalui dua butir pertanyaan pada angket. Melalui pertanyaan pertama, peneliti berupaya menggali preferensi peserta didik terhadap bentuk materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mereka. Melalui pertanyaan tersebut, peneliti memperoleh informasi mengenai karakteristik penyajian materi yang diharapkan dalam bahan ajar yang akan dikembangkan. Adapun hasil tanggapan peserta didik terhadap pertanyaan tersebut disajikan pada gambar berikut.

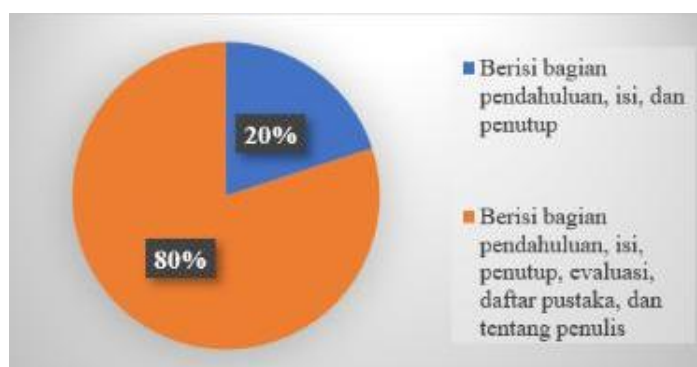


Gambar 1.6 Respon Siswa tentang Penyajian Materi

Berdasarkan hasil pada gambar tersebut, sebagian besar peserta didik lebih menyukai penyajian materi dalam satu cerita fiksi yang utuh. Sebanyak 56 siswa atau 71% memilih alternatif (A), yaitu penyajian yang mengintegrasikan satu contoh prinsip kesantunan pada setiap bagian struktur cerita fiksi. Sementara itu, sebanyak

23 siswa atau 29% memilih alternatif (B), yaitu penyajian prinsip kesantunan melalui beberapa cerita fiksi yang berbeda sehingga menghasilkan enam cerita secara keseluruhan. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik menghendaki materi disajikan dalam satu alur cerita yang utuh dengan muatan prinsip kesantunan yang terintegrasi pada setiap struktur cerita fiksi.

Pertanyaan kedua pada angket difokuskan untuk mengetahui kelengkapan isi yang diharapkan peserta didik dalam bahan ajar cerita fiksi. Melalui pertanyaan tersebut, peneliti memperoleh informasi mengenai berbagai komponen yang dianggap perlu untuk dimuat dalam pengembangan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital. Data yang diperoleh selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menentukan unsur-unsur pendukung yang akan disajikan dalam bahan ajar. Adapun hasil tanggapan peserta didik terhadap pertanyaan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

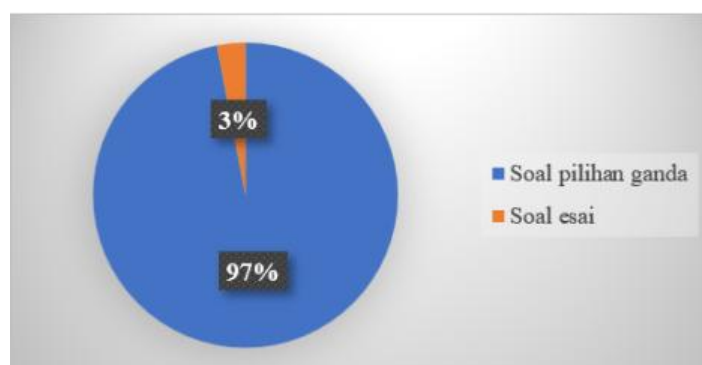


Gambar 1.7 Respon Siswa tentang Kelengkapan Bahan Ajar

Data yang ditampilkan pada gambar menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik mengharapkan materi pembelajaran yang disajikan secara utuh dan rinci. Sebanyak 63 siswa atau 80% memilih bahan ajar yang memuat komponen pendahuluan, isi, penutup, evaluasi, daftar pustaka, dan informasi tentang penulis. Sementara itu, 16 siswa atau 20% memilih bahan ajar yang hanya terdiri atas bagian pendahuluan, isi, dan penutup. Temuan tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik mengharapkan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital yang dilengkapi dengan berbagai komponen pendukung untuk menunjang proses pembelajaran.

d. Kebutuhan Evaluasi Bahan Ajar Cerita Fiksi bermuatan Prinsip Kesantunan berbasis Komik Digital

Kebutuhan peserta didik terhadap bentuk evaluasi dalam bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital diketahui melalui satu butir pertanyaan pada angket. Pertanyaan tersebut bertujuan mengumpulkan informasi mengenai karakteristik evaluasi yang diharapkan peserta didik sebagai bagian dari bahan ajar yang akan dikembangkan. Melalui respons yang diberikan, peneliti memperoleh gambaran tentang bentuk evaluasi yang dianggap menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adapun hasil tanggapan peserta didik terhadap pertanyaan tersebut disajikan pada gambar berikut.

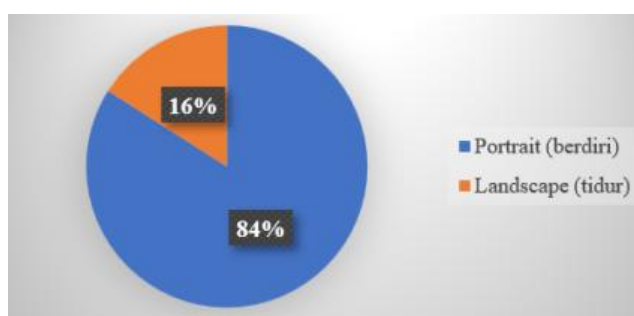


Gambar 1.8 Respon Siswa tentang Kebutuhan Evaluasi Bahan Ajar

Berdasarkan hasil pada gambar tersebut, mayoritas peserta didik memilih soal pilihan ganda sebagai bentuk evaluasi yang diinginkan. Sebanyak 77 siswa atau 97% memilih soal pilihan ganda, sedangkan hanya 2 siswa atau 3% yang memilih soal esai. Banyaknya peserta didik yang memilih soal pilihan ganda mengindikasikan bahwa jenis penilaian tersebut dianggap lebih efektif dan mudah dipahami. Keberadaan alternatif jawaban pada soal pilihan ganda membantu peserta didik dalam menentukan jawaban yang tepat serta mempermudah proses pengerjaan soal. Peserta didik menilai bahwa model evaluasi ini lebih efisien dalam pelaksanaannya karena dapat dikerjakan dalam durasi yang lebih singkat dibandingkan soal uraian yang menuntut peserta didik untuk menyusun jawaban secara rinci dan terstruktur.

e. Kebutuhan Spesifikasi Bahan Ajar Cerita Fiksi bermuatan Prinsip Kesantunan berbasis Komik Digital

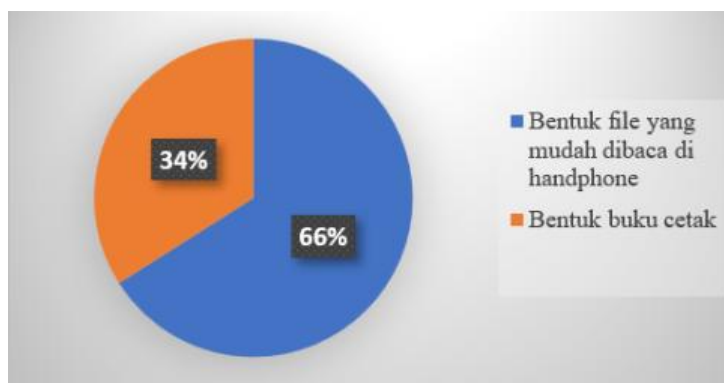
Kebutuhan peserta didik terhadap spesifikasi produk dalam bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital diketahui melalui empat butir pertanyaan pada angket. Pertanyaan pertama diarahkan untuk memperoleh gambaran mengenai jenis bahan ajar yang paling diminati peserta didik sebagai pendukung pembelajaran. Melalui pertanyaan tersebut, peneliti memperoleh informasi mengenai karakteristik produk yang dianggap menarik, mudah dipahami, dan mendukung proses pembelajaran. Adapun hasil tanggapan peserta didik terhadap pertanyaan tersebut disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1.9 Respon Siswa tentang Orientasi Bahan Ajar

Berdasarkan data pada gambar tersebut, mayoritas peserta didik memilih format potrait sebagai bentuk penyajian bahan ajar yang diinginkan. Sebanyak 66 siswa atau 84% memilih tampilan potrait, sedangkan 13 siswa atau 16% memilih format lainnya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik cenderung menyukai tampilan potrait karena lebih mudah digunakan dan nyaman saat dibaca melalui perangkat digital, khususnya telepon genggam. Selain itu, format ini memungkinkan peserta didik mengakses materi dengan lebih praktis tanpa perlu mengubah posisi perangkat. Oleh karena itu, tampilan potrait dinilai lebih sesuai untuk diterapkan dalam pengembangan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital.

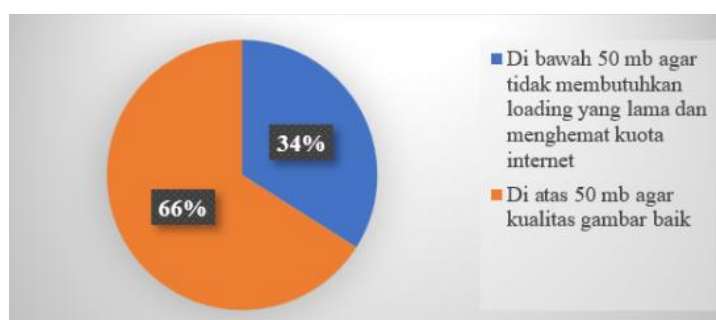
Pada butir pertanyaan kedua, peserta didik diminta memberikan tanggapan mengenai jenis bahan ajar yang dapat mempermudah mereka dalam mempelajari materi. Melalui pertanyaan tersebut, peneliti memperoleh informasi mengenai jenis penyajian bahan ajar yang paling sesuai dengan kebutuhan dan preferensi peserta didik. Adapun hasil tanggapan peserta didik terhadap pertanyaan tersebut disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1.10 Respon Siswa tentang Bentuk Bahan Ajar

Gambar tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik lebih tertarik pada bahan ajar dalam format elektronik yang dapat digunakan melalui smartphone. Sebanyak 52 siswa atau 66% memilih bentuk file digital, sedangkan 27 siswa atau 34% memilih bahan ajar dalam bentuk buku cetak. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa bahan ajar berbasis digital lebih diminati peserta didik karena memberikan kemudahan dalam penggunaan serta fleksibilitas dalam mengakses materi pembelajaran. Selain itu, bahan ajar digital dinilai lebih praktis karena tidak mengharuskan peserta didik membawa buku fisik serta memungkinkan kegiatan belajar dilakukan secara lebih fleksibel. Dengan demikian, penyajian materi cerita fiksi dalam bentuk digital dipandang lebih efektif untuk menjawab kebutuhan belajar peserta didik pada era teknologi saat ini.

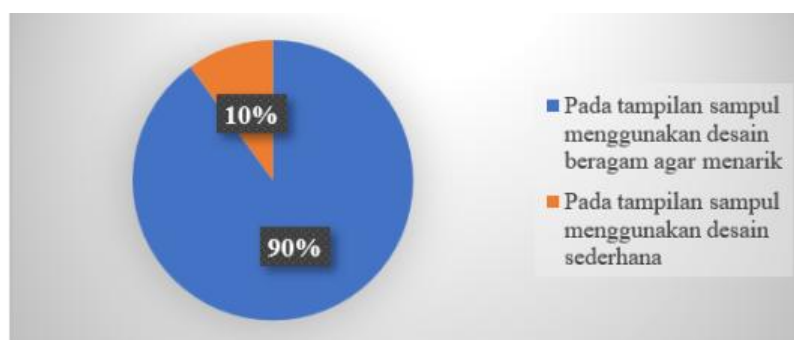
Pertanyaan ketiga dalam angket diajukan untuk mengetahui ukuran bahan ajar yang paling sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Melalui pertanyaan tersebut, peneliti memperoleh informasi mengenai preferensi peserta didik terhadap ukuran bahan ajar yang dianggap nyaman digunakan dan mudah dibaca selama proses pembelajaran. Adapun hasil tanggapan peserta didik terhadap pertanyaan tersebut disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1.11 Respon Siswa tentang Ukuran Bahan Ajar

Berdasarkan data pada gambar tersebut, peserta didik menunjukkan pilihan yang beragam terkait ukuran bahan ajar digital yang diharapkan. Sebanyak 27 siswa atau 34% memilih ukuran file di bawah 50 MB karena dianggap lebih praktis, cepat diakses, dan tidak memerlukan banyak kuota internet. Sementara itu, 52 siswa atau 66% memilih ukuran file di atas 50 MB karena dinilai mampu menyajikan kualitas gambar yang lebih baik dan lebih jelas. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih mengutamakan kualitas visual bahan ajar dibandingkan ukuran file. Oleh karena itu, dalam pengembangan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital, aspek kualitas tampilan perlu diperhatikan agar dapat mendukung kenyamanan dan efektivitas belajar peserta didik.

Pada butir pertanyaan keempat, peserta didik diminta memberikan tanggapan mengenai desain bahan ajar yang dinilai menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Melalui pertanyaan tersebut, peneliti memperoleh informasi mengenai desain dan karakteristik tampilan bahan ajar yang dianggap menarik, nyaman digunakan, serta mampu mendukung proses pembelajaran. Adapun hasil tanggapan peserta didik terhadap pertanyaan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1.12 Respon Siswa tentang Tampilan Sampul

Berdasarkan hasil pada gambar tersebut, mayoritas peserta didik menginginkan tampilan sampul yang menggunakan desain yang bervariasi dan menarik. Sebanyak 71 siswa atau 90% memilih sampul dengan desain yang beragam, sedangkan 8 siswa atau 10% memilih desain sampul yang sederhana. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik cenderung tertarik pada tampilan visual yang kreatif dan tidak monoton. Menurut mereka, desain sampul yang lebih variatif mampu meningkatkan ketertarikan untuk membuka dan membaca bahan ajar. Oleh karena itu, penggunaan

desain sampul yang menarik dapat menjadi salah satu faktor pendukung dalam meningkatkan minat baca serta motivasi belajar peserta didik.

1. Hasil Penelitian pada Rumusan Desain Bahan Ajar Cerita Fiksi bermuatan Prinsip Kesantunan berbasis Komik Digital

Tahap desain merupakan tahap penyusunan rancangan produk yang dilaksanakan setelah peneliti memperoleh hasil analisis kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang konsep awal bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital yang akan dikembangkan. Rancangan tersebut disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna agar produk yang dihasilkan memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain meliputi penyusunan flowchart, storyboard, rancangan produk bahan ajar, serta tabel ceklis kesesuaian yang digunakan sebagai acuan dalam proses pengembangan produk.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik, peneliti menyusun flowchart sebagai pedoman yang menggambarkan urutan dan alur penyajian bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital. Penyusunan flowchart bertujuan untuk membantu peneliti merancang struktur produk secara sistematis dan terorganisasi. Melalui flowchart tersebut, peneliti dapat memperoleh gambaran menyeluruh mengenai susunan produk sebelum memasuki tahap pengembangan, sehingga proses pembuatan bahan ajar dapat dilakukan dengan lebih terarah dan efisien.

Selain menyusun flowchart, peneliti juga mengembangkan storyboard sebagai rancangan visual awal bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital. Pengembangan storyboard berlandaskan flowchart yang telah disusun sebelumnya agar setiap halaman produk dapat dirancang secara runtut dan sesuai tujuan pengembangan. Dalam penyusunannya, storyboard terdiri atas dua bagian utama, yaitu kolom visual dan kolom keterangan. Kolom visual memuat sketsa atau rancangan tampilan setiap halaman, sedangkan kolom keterangan berisi penjelasan mengenai komponen yang akan ditampilkan, seperti teks, gambar, ilustrasi, latar

belakang, dan kombinasi warna. Untuk mendukung proses perancangan, peneliti memanfaatkan platform Canva serta bantuan Artificial Intelligence (AI) dalam pembuatan ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Keberadaan storyboard membantu proses pengembangan produk berlangsung secara lebih sistematis, terarah, dan sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan.

Tahap berikutnya adalah mengembangkan rancangan yang telah disusun menjadi produk bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital. Proses pengembangan dilakukan dengan berpedoman pada flowchart dan storyboard yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, rancangan awal diubah menjadi bahan ajar digital yang lengkap, menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan ilustrasi dalam bentuk komik digital dipilih untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi cerita fiksi dan prinsip kesantunan melalui penyajian visual yang lebih komunikatif, kontekstual, dan mudah dipahami.

Pada tahap pengembangan produk, peneliti menyusun isi dan struktur bahan ajar dengan berpedoman pada flowchart serta storyboard yang telah dirancang sebelumnya. Bahan ajar yang dikembangkan memuat beberapa bagian utama, yaitu halaman sampul, kata pengantar, ajakan berdoa, petunjuk penggunaan, daftar isi, materi pembelajaran, serta cerita fiksi yang mengintegrasikan enam maksim prinsip kesantunan, meliputi maksim kebijaksanaan, simpati, penghargaan, kerendahan hati, kesepakatan, dan kedermawanan. Seluruh komponen tersebut dirancang untuk membentuk bahan ajar yang terorganisasi secara sistematis dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam proses pengembangannya, Canva dimanfaatkan untuk mendesain tata letak, mengatur kombinasi warna, serta menyusun tampilan halaman. Sementara itu, teknologi Artificial Intelligence (AI) digunakan untuk menghasilkan berbagai ilustrasi pendukung, seperti tokoh, latar cerita, dan elemen visual lainnya yang memperkuat penyajian komik digital.

Pada langkah berikutnya, dibuat tabel ceklis kesesuaian untuk mengetahui tingkat keselarasan antara kebutuhan peserta didik yang telah diidentifikasi dan desain produk yang dirancang. Tabel tersebut digunakan sebagai alat bantu untuk memastikan bahwa setiap komponen dalam bahan ajar telah dirancang sesuai dengan

kebutuhan dan harapan pengguna. Melalui tabel ceklis kesesuaian, peneliti dapat melakukan pengecekan secara lebih sistematis terhadap rancangan produk yang dibuat. Dengan demikian, proses pengembangan bahan ajar dapat berlangsung lebih terarah serta selaras dengan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh sebelumnya.

2. Hasil Penelitian pada Rumusan Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fiksi bermuatan Prinsip Kesantunan berbasis Komik Digital

Tahap pengembangan merupakan tahap yang dilaksanakan setelah proses perancangan produk selesai dilakukan. Pada tahap ini, produk bahan ajar yang telah selesai dirancang terlebih dahulu dinilai oleh para validator untuk mengetahui tingkat kelayakannya sebelum digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan validasi bertujuan memperoleh berbagai masukan, saran, dan rekomendasi perbaikan agar bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran serta kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil validasi tersebut, peneliti kemudian melakukan revisi terhadap produk guna menyempurnakan kualitas bahan ajar sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pembahasan pada tahap pengembangan difokuskan pada proses validasi desain dan perbaikan produk berdasarkan hasil penilaian para validator. Adapun uraian dari kedua kegiatan tersebut disajikan sebagai berikut.

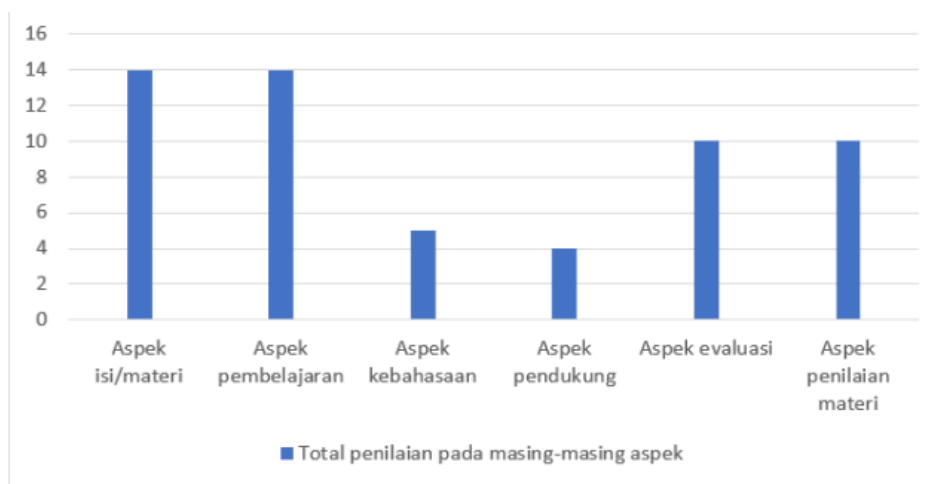
A. Validasi Desain

Setelah produk bahan ajar berhasil dikembangkan, tahap berikutnya adalah melakukan validasi desain. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan produk sebelum digunakan atau diuji coba kepada peserta didik. Pada tahap ini, peneliti dapat mengidentifikasi kelebihan serta kekurangan produk berdasarkan hasil penilaian dan masukan dari para validator. Hasil validasi tersebut kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan atau revisi agar produk yang dikembangkan menjadi lebih optimal dan layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, validasi desain melibatkan dua jenis ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, yang masing-masing memberikan penilaian sesuai dengan

bidang keahliannya. Uraian lebih lanjut mengenai hasil penilaian dari kedua ahli tersebut disajikan secara rinci pada bagian berikutnya.

1) Ahli Materi

Dalam penelitian ini, ahli materi pertama adalah Bapak Abdul Ghoni Asror, M.Pd, dosen dari IKIP PGRI Bojonegoro yang memiliki keahlian di bidang Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil penilaian yang beliau berikan terhadap bahan ajar tersebut ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 1.13 Hasil penilaian ahli materi pertama

Berdasarkan gambar tersebut, dapat dijelaskan bahwa hasil penilaian dari ahli materi pertama menunjukkan rincian sebagai berikut: aspek isi atau materi memperoleh total skor 14 dari 3 indikator penilaian; aspek pembelajaran memperoleh skor 14 dari 3 indikator; aspek kebahasaan memperoleh skor 5 dari 1 indikator; aspek pendukung memperoleh skor 4 dari 1 indikator; aspek evaluasi memperoleh skor 10 dari 2 indikator; serta aspek penilaian materi memperoleh skor 10 dari 2 indikator penilaian. Berdasarkan skor yang diperoleh, perhitungan tingkat kelayakan bahan ajar dapat disajikan sebagai berikut.

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

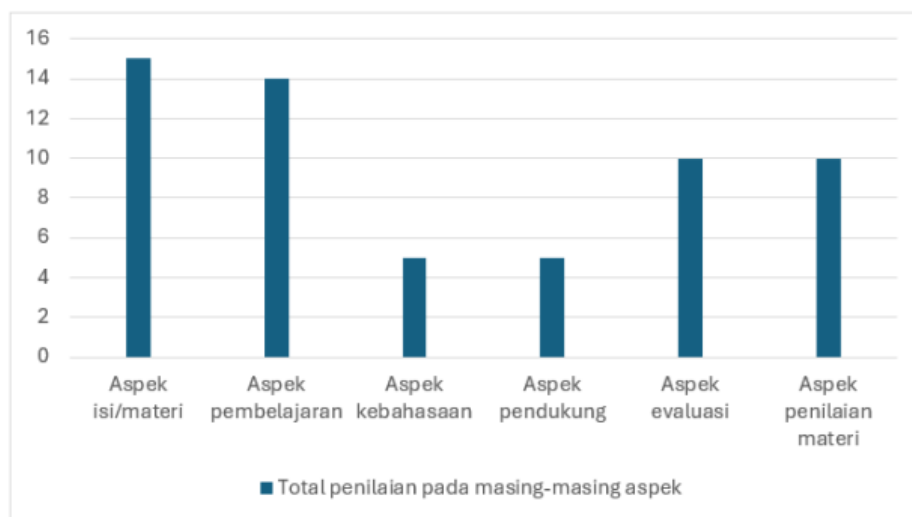
$$\text{Hasil} = \frac{57}{60} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = 95\%$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai tersebut berada pada rentang kriteria kelayakan 81-100 (Sari, 2022). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan

ajar cerita fiksi yang memuat prinsip kesantunan berbasis komik digital tergolong dalam **kategori sangat layak**.

Selain itu, ahli materi kedua dalam penelitian ini adalah Ibu Muflikah, S.Pd, guru Bahasa Indonesia dari SMK N 1 Dander yang memiliki kompetensi di bidang bahasa dan sastra Indonesia. Adapun hasil penilaian beliau terhadap bahan ajar tersebut disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1.14 Hasil penilaian ahli materi kedua

Berdasarkan gambar tersebut, dapat diuraikan bahwa hasil penilaian dari ahli materi kedua adalah sebagai berikut: aspek isi atau materi memperoleh total skor 12 dari 3 butir penilaian; aspek pembelajaran memperoleh skor 9 dari 3 butir penilaian; aspek kebahasaan memperoleh skor 3 dari 1 butir penilaian; aspek pendukung memperoleh skor 3 dari 1 butir penilaian; aspek evaluasi memperoleh skor 8 dari 2 butir penilaian; serta aspek penilaian materi memperoleh skor 6 dari 2 butir penilaian. Berdasarkan skor yang diperoleh, perhitungan tingkat kelayakan bahan ajar dapat disajikan sebagai berikut.

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

$$\text{Hasil} = \frac{59}{60} \times 100\%$$

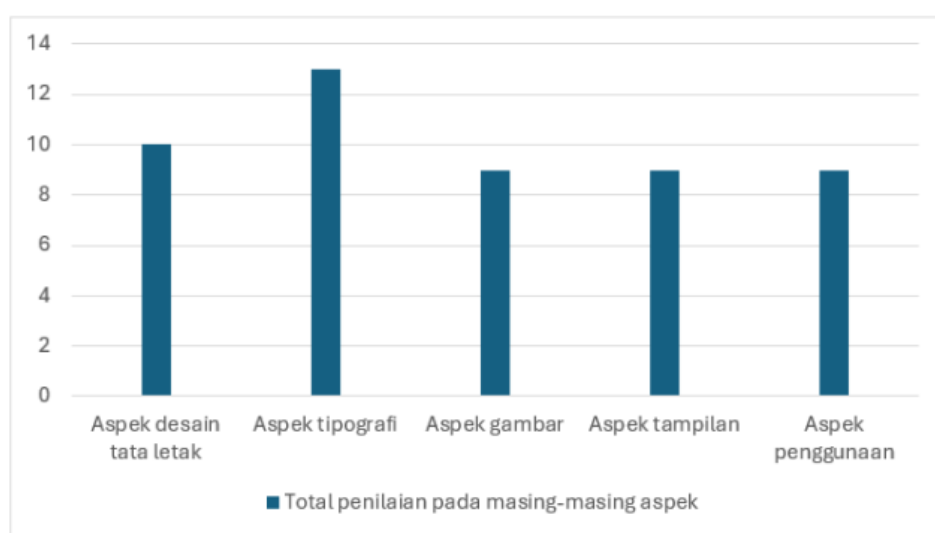
$$\text{Hasil} = 98,33\%$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai tersebut termasuk dalam rentang kriteria kelayakan 81–100 (Sari, 2022). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar

cerita fiksi berbasis komik digital yang mengandung prinsip kesantunan berada pada **kategori sangat layak**.

2) Ahli Media

Dalam penelitian ini, ahli media pertama adalah Bapak Day Ramadhani Amir, S.Tr.I.Kom.,M.Pd, lulusan Magister dari IKIP PGRI Bojonegoro yang memiliki keahlian di bidang Teknologi Informasi. Hasil penilaian yang beliau berikan terhadap bahan ajar tersebut ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 1.15 Hasil penilaian ahli media pertama

Berdasarkan gambar tersebut, dapat dijelaskan bahwa hasil penilaian dari ahli media pertama adalah sebagai berikut: aspek desain tata letak memperoleh total skor 10 dari 2 indikator penilaian; aspek tipografi memperoleh skor 13 dari 3 indikator; aspek gambar memperoleh skor 9 dari 2 indikator; aspek tampilan memperoleh skor 9 dari 2 indikator; serta aspek penggunaan memperoleh skor 9 dari 2 indikator penilaian. Berdasarkan skor yang diperoleh, perhitungan tingkat kelayakan bahan ajar dapat disajikan sebagai berikut.

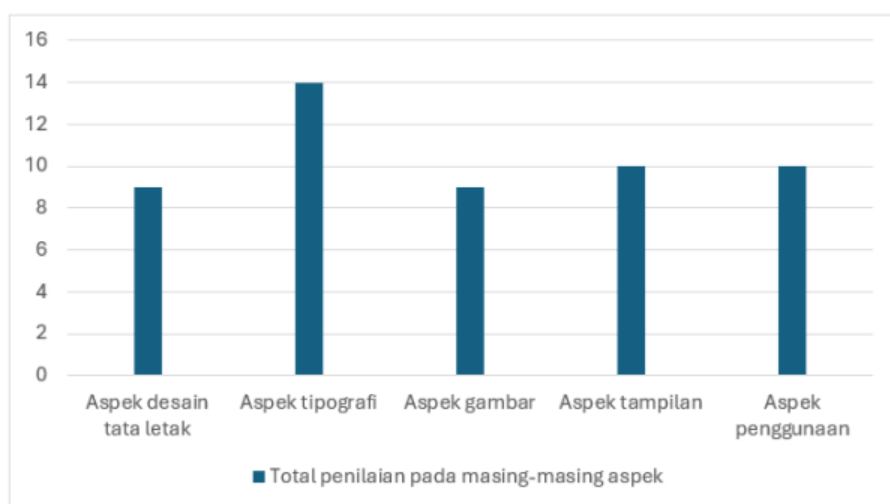
$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = \frac{50}{60} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = 83,33\%$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai tersebut berada pada rentang kriteria kelayakan 81–100 (Sari, 2022). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar cerita fiksi berbasis komik digital yang memuat prinsip kesantunan termasuk dalam kategori sangat layak.

Selanjutnya, ahli media kedua dalam penelitian ini adalah Bapak Dr. Ahmad Kholiql Amin, M.Pd., lulusan Magister Pendidikan dari IKIP PGRI Bojonegoro yang memiliki keahlian di bidang Teknologi Informasi. Hasil penilaian yang beliau berikan terhadap bahan ajar tersebut ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 1.16 Hasil penilaian ahli media kedua

Berdasarkan gambar tersebut, dapat diuraikan bahwa hasil penilaian dari ahli media kedua adalah sebagai berikut: aspek desain tata letak memperoleh total skor 9 dari 2 indikator penilaian; aspek tipografi memperoleh skor 14 dari 3 indikator penilaian; aspek gambar memperoleh skor 9 dari 2 indikator penilaian; aspek tampilan memperoleh skor 10 dari 2 indikator penilaian; serta aspek penggunaan memperoleh skor 10 dari 2 indikator penilaian. Berdasarkan skor yang diperoleh, perhitungan tingkat kelayakan bahan ajar dapat disajikan sebagai berikut.

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

$$\text{Hasil} = \frac{52}{60} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = 86,67\%$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai tersebut berada pada rentang kriteria kelayakan 81–100 (Sari, 2022). Dengan demikian, bahan ajar cerita fiksi berbasis komik digital yang memuat prinsip kesantunan dapat dikategorikan sebagai **sangat layak**.

1. Hasil Penelitian pada Rumusan Implementasi Bahan Ajar Cerita Fiksi bermuatan Prinsip Kesantunan berbasis Komik Digital

a. Tahap Uji Coba Lapangan

1) Uji Coba Lapangan di SMP N 2 Balen

Pelaksanaan uji coba lapangan di SMP Negeri 2 Balen dilakukan pada kelas VII A yang berjumlah 26 peserta didik. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Sabtu, 14 Februari 2026 pukul 08.35–09.55 WIB. Pada kegiatan ini, peneliti menyampaikan tujuan penelitian yang dilaksanakan dalam tiga pertemuan serta meminta izin dan kerja sama peserta didik. Selanjutnya, peserta didik diberikan pretest berupa tugas menulis cerita fiksi sesuai ide masing-masing sebelum menggunakan bahan ajar berbasis komik digital bermuatan prinsip kesantunan. Pertemuan kedua dilaksanakan pada Rabu, 8 April 2026 pukul 08.35–10.55 WIB. Peserta didik diminta membawa ponsel untuk mengakses bahan ajar, kemudian mempelajari isi komik digital dengan arahan peneliti. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada Rabu, 15 April 2026 pukul 08.35–09.55 WIB. Pada pertemuan ini dilakukan posttest untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah penggunaan bahan ajar, yang kemudian dibandingkan dengan hasil pretest.

2) Uji Coba Lapangan di SMP N 1 Kapas

Pelaksanaan uji coba lapangan di SMP Negeri 1 Kapas dilakukan pada kelas VII C yang berjumlah 27 peserta didik. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Kamis, 12 Februari 2026 pukul 10.15–11.35 WIB. Pada kegiatan ini, peneliti menjelaskan tujuan penelitian serta meminta izin dan kerja sama peserta didik, kemudian diberikan pretest berupa tugas menulis cerita fiksi berdasarkan ide masing-masing sebelum penggunaan bahan

ajar berbasis komik digital bermuatan prinsip kesantunan. Pertemuan kedua dilaksanakan pada Rabu, 15 April 2026 pukul 12.10–13.30 WIB. Peserta didik diminta membawa ponsel untuk mengakses bahan ajar, lalu mempelajari materi dengan bimbingan peneliti hingga seluruh isi bahan ajar selesai. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada Rabu, 22 April 2026 pukul 12.10–12.50 WIB. Pada tahap ini dilakukan posttest untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah menggunakan bahan ajar, yang kemudian dibandingkan dengan hasil pretest.

3) Uji Coba Lapangan di SMP N 1 Sumberrejo

Pelaksanaan uji coba lapangan di SMP Negeri 1 Sumberrejo dilakukan pada kelas VII B yang berjumlah 26 peserta didik. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga pertemuan, yaitu pertemuan pertama pada Jumat, 13 Februari 2026 pukul 07.50–09.10 WIB dengan penjelasan tujuan penelitian dan pretest. Pertemuan kedua pada Sabtu, 11 April 2026 pukul 07.15–09.15 WIB digunakan untuk pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis komik digital. Pertemuan ketiga pada Jumat, 17 April 2026 pukul 07.50–09.10 WIB dilakukan posttest untuk mengetahui hasil setelah penggunaan bahan ajar yang kemudian dibandingkan dengan pretest.

a. Tahap Implementasi

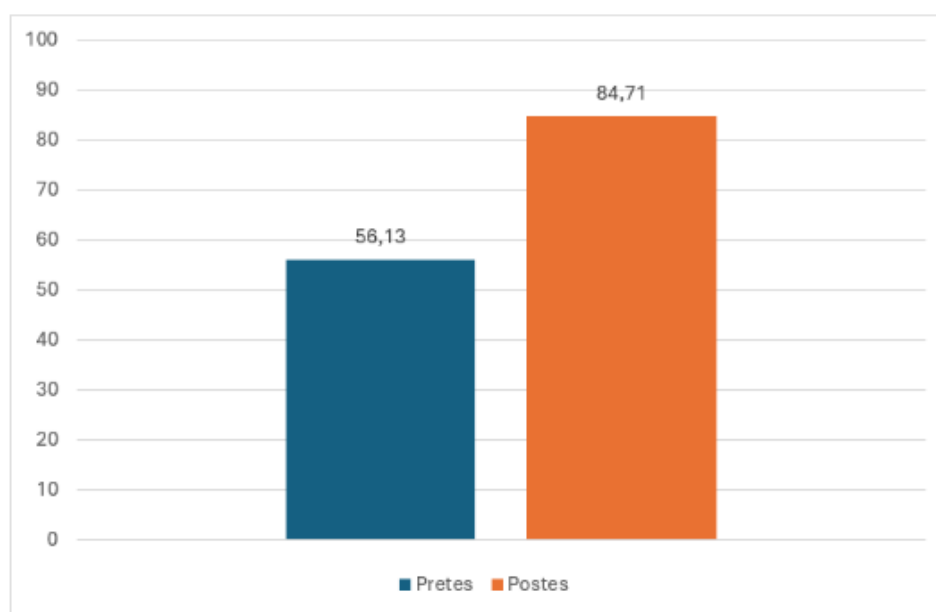
Hasil implementasi bahan ajar cerita fiksi berbasis komik digital bermuatan prinsip kesantunan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik. Hal ini terlihat dari nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest, sehingga bahan ajar tersebut dinilai efektif dalam pembelajaran. Perbandingan hasil pretest dan posttest disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Perbandingan skor *pretest* dan *posttest*

<u>Komponen</u>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<u>Jumlah Siswa (n)</u>	79	79
<u>Jumlah Nilai</u>	4434,4	6692,1
<u>Nilai Tinggi</u>	67	94,4
<u>Nilai Rendah</u>	44	75
<u>Rata-Rata (X)</u>	56,13	84,71
<u>Standar Deviasi (s)</u>	7,075083479	5,990796252
<u>Varians (s²)</u>	50,05680623	35,88963973

Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik dalam memahami cerita fiksi masih tergolong rendah dan belum merata. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai 56,13 dengan sebaran nilai yang cukup jauh antara tertinggi dan terendah, serta standar deviasi dan varians yang menunjukkan perbedaan kemampuan antar siswa masih cukup beragam.

Setelah penggunaan bahan ajar berbasis komik digital, hasil posttest menunjukkan peningkatan kemampuan peserta didik. Rata-rata nilai meningkat, disertai perubahan pada nilai terendah. Selain itu, standar deviasi dan varians yang lebih kecil dibandingkan pretest menunjukkan kemampuan siswa menjadi lebih merata. Rincian peningkatan tersebut disajikan pada bagan berikut.



Gambar 1.17 Grafik perbandingan rata-rata nilai pretes dan postes siswa

Selanjutnya, hasil pretest dan posttest peserta didik pada penggunaan bahan ajar cerita fiksi berbasis komik digital bermuatan prinsip kesantunan dianalisis menggunakan uji Paired Sample t-test untuk mengetahui efektivitas bahan ajar yang dikembangkan. Pengujian dilakukan dengan bantuan Microsoft Excel, dan hasil lengkapnya disajikan pada tabel berikut.

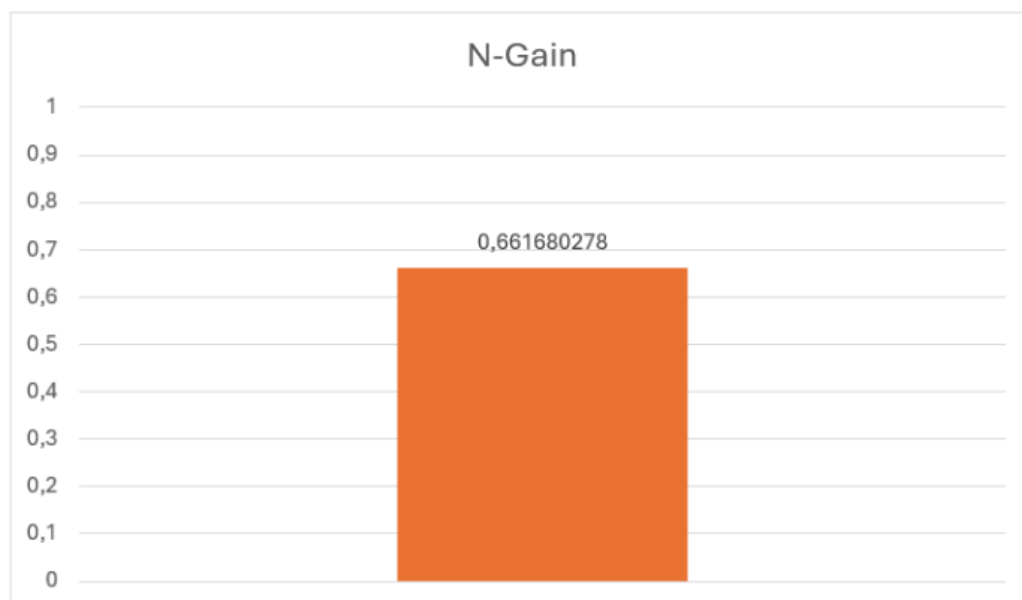
Tabel 1.2 uji Paired Sample t-test

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>Pretes</i>	<i>Postes</i>
Mean	56,13164557	84,71012658
Variance	50,05680623	35,88963973
Observations	79	79
Pearson Correlation	0,850134224	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	78	
t Stat	-68,18035756	
P(T<=t) one-tail	1,38489E-71	
t Critical one-tail	1,664624645	
P(T<=t) two-tail	2,76979E-71	
t Critical two-tail	1,990847069	

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai t hitung (t Stat) sebesar -68,18035756 yang lebih besar dibandingkan t tabel (t Critical two-tail) sebesar 1,990847069, sehingga H₀ ditolak. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest peserta didik. Dengan demikian, bahan ajar cerita fiksi berbasis komik digital bermuatan prinsip kesantunan dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

2. Hasil Penelitian pada Rumusan Evaluasi Bahan Ajar Cerita Fiksi bermuatan Prinsip Kesantunan berbasis Komik Digital

Evaluasi bahan ajar dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran. Peningkatan tersebut dianalisis menggunakan N-Gain untuk mengukur efektivitas bahan ajar, dan hasilnya disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1.18 Grafik perhitungan N-Gain

Berdasarkan hasil N-Gain sebesar 0,68257, peningkatan hasil belajar peserta didik berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar cerita fiksi berbasis komik digital bermuatan prinsip kesantunan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan kemampuan setelah pembelajaran, karena komik digital membuat materi lebih mudah dipahami dan pembelajaran menjadi lebih menarik. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan cukup efektif meskipun peningkatannya masih pada kategori sedang.

1. Pembahasan

a. Pembahasan pada Rumusan masalah Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Cerita Fiksi bermuatan Prinsip Kesantunan berbasis Komik Digital

Pembahasan mengenai analisis kebutuhan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital didasarkan pada hasil penelitian pada tahap analisis kebutuhan sebelumnya. Pembahasan analisis kebutuhan tersebut disusun berdasarkan lima aspek dalam angket analisis kebutuhan. Berikut disajikan pembahasan mengenai hasil analisis kebutuhan tersebut.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan bahan ajar yang interaktif, praktis, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Peserta didik menyampaikan bahwa bahan ajar digital berbasis komik lebih mudah diakses kapan saja dan di mana saja melalui gawai. Selain itu, peserta didik juga menginginkan bahan ajar yang terfokus pada satu materi agar lebih mudah dipahami secara bertahap. Menurut Arrosyd dkk. (2025), bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang memadukan unsur visual, teks, dan teknologi sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada media pembelajaran yang komunikatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Hasil penelitian Azzahra & Prasetyo (2024) menunjukkan bahwa bahan ajar digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain membutuhkan bahan ajar yang interaktif, peserta didik juga memerlukan materi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan materi yang memuat prinsip kesantunan dan disusun secara sistematis. Peserta didik menyampaikan bahwa penerapan prinsip kesantunan dalam materi cerita fiksi membantu mereka memahami penggunaan bahasa yang baik dan santun. Selain itu, penyajian struktur cerita fiksi yang jelas dapat membantu peserta didik memahami alur cerita dengan lebih mudah. Menurut Azmi dkk. (2026), prinsip kesantunan merupakan pedoman berbahasa yang bertujuan menjaga hubungan sosial antarpener. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya membutuhkan materi yang mudah dipahami, tetapi juga materi yang dapat membentuk karakter berbahasa santun. Penelitian Simatupang & Peter (2025) menunjukkan bahwa pengintegrasian nilai kesantunan dalam pembelajaran bahasa dapat membentuk karakter peserta didik.

Selain materi yang sesuai, peserta didik juga memerlukan penyajian bahan ajar yang runtut dan lengkap agar lebih mudah dipelajari. Data yang diperoleh mengindikasikan bahwa peserta didik membutuhkan penyajian materi yang runtut, lengkap, dan mudah dipahami. Peserta didik menyampaikan bahwa satu cerita fiksi yang utuh membantu mereka memahami alur cerita secara berkesinambungan tanpa harus berpindah ke cerita lain. Selain itu, peserta didik juga menganggap bagian evaluasi, daftar pustaka, dan tentang penulis penting

untuk dimuat dalam bahan ajar. Menurut Wardhayani dkk. (2025), penyajian materi yang runtut dapat membantu peserta didik memahami isi bacaan secara lebih mudah dan menyeluruh. Hal ini menunjukkan bahwa kelengkapan dan keruntutan penyajian materi dapat mendukung proses belajar peserta didik secara mandiri. Penelitian Nugraha dkk. (2023) menunjukkan bahwa penyajian materi yang runtut dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Selain penyajian materi, evaluasi juga menjadi bagian penting dalam bahan ajar untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan bentuk evaluasi yang praktis dan mudah dipahami. Peserta didik lebih menyukai soal pilihan ganda karena dianggap lebih mudah dikerjakan dan tidak memerlukan jawaban panjang. Adanya pilihan jawaban juga membantu peserta didik memahami maksud pertanyaan dengan lebih jelas. Menurut Putri dkk. (2022), soal pilihan ganda merupakan bentuk evaluasi objektif yang efektif digunakan untuk mengukur hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik cenderung memilih evaluasi yang sederhana, cepat, dan efisien untuk dikerjakan. Penelitian Ulya & Wardhani (2024) menunjukkan bahwa evaluasi pilihan ganda lebih efisien digunakan dalam pembelajaran.

Selain evaluasi yang praktis, peserta didik juga memperhatikan tampilan dan spesifikasi produk bahan ajar yang digunakan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan bahan ajar dengan spesifikasi produk yang menarik dan nyaman digunakan. Peserta didik lebih menyukai bahan ajar berbentuk portrait, file digital yang mudah dibuka kembali, ukuran file dengan kualitas gambar yang jelas, serta desain sampul yang beragam. Menurut Murdianti (2024), tampilan visual yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa aspek visual dan teknis produk menjadi faktor penting yang dapat memengaruhi kenyamanan peserta didik dalam belajar. Penelitian Asnawati & Sutiah (2023) menunjukkan bahwa desain visual yang menarik dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap bahan ajar.

b. Pembahasan pada Rumusan masalah Desain Bahan Ajar Cerita Fiksi bermuatan Prinsip Kesantunan berbasis Komik Digital

Desain bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital diawali dengan menyusun ceklis kesesuaian. Ceklis kesesuaian merupakan daftar yang digunakan untuk mencocokkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dengan rancangan produk yang akan dikembangkan (Amelia & Muzzaki, 2021). Menurut Ulfah dkk. (2025) penyusunan ceklis kesesuaian penting dilakukan agar produk yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ritonga dkk. (2022) menyatakan bahwa bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya ceklis kesesuaian, proses perancangan produk menjadi lebih terarah, terstruktur, dan meminimalkan kesalahan dalam pengembangan produk.

Setelah menyusun ceklis kesesuaian, tahap selanjutnya adalah membuat *flowchart* sebagai gambaran alur navigasi bahan ajar yang akan dikembangkan. *Flowchart* merupakan bagan atau diagram alur yang menunjukkan urutan halaman, menu, maupun fitur yang terdapat dalam produk (Tuasamu dkk., 2023). Listyoningrum dkk. (2023) mengemukakan bahwa *flowchart* digunakan untuk menggambarkan alur kerja suatu sistem secara sederhana dan mudah dipahami. Dalam penelitian ini, *flowchart* disusun berdasarkan kebutuhan isi bahan ajar, mulai dari halaman pembuka hingga penutup, sehingga alur penggunaan bahan ajar menjadi lebih runtut dan sistematis. Dengan adanya *flowchart*, peneliti lebih mudah menyusun navigasi produk dan mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan dalam penempatan menu atau halaman.

Setelah *flowchart* selesai disusun, tahap berikutnya adalah membuat *storyboard* sebagai rancangan visual awal bahan ajar yang akan dikembangkan. Selain itu, Jusniani & Monariska (2025) mengatakan bahwa *storyboard* merupakan gambaran awal setiap halaman produk yang memuat rancangan visual dan keterangan isi secara rinci (Nursetyo & Ariani, 2021). *Storyboard* berfungsi sebagai pedoman dalam proses pengembangan media agar lebih

terarah dan sesuai dengan perencanaan. *Storyboard* perlu dibuat agar peneliti memiliki gambaran yang jelas mengenai tata letak teks, ilustrasi, warna, dan elemen pendukung lainnya sebelum produk direalisasikan (Khaddafi, 2025). Menurut Kholikin dkk. (2024) penggunaan *storyboard* dalam pengembangan media pembelajaran dapat mempermudah proses desain dan meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, *storyboard* menjadi acuan utama dalam proses pembuatan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital.

c. Pembahasan pada Rumusan masalah Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fiksi bermuatan Prinsip Kesantunan berbasis Komik Digital

Pengembangan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital dilakukan melalui tahap validasi dan revisi bahan ajar. Tahap validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media dan materi dari bahan ajar yang dikembangkan. Pada proses validasi tersebut, validator tidak hanya memberikan skor penilaian, tetapi juga memberikan catatan serta saran perbaikan terhadap bahan ajar. Berdasarkan masukan yang diperoleh dari validator, peneliti kemudian melakukan revisi agar bahan ajar menjadi lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Menurut Astuti dkk. (2024), proses validasi penting dilakukan dalam pengembangan bahan ajar karena bertujuan untuk menguji kelayakan produk serta memperoleh masukan sebagai bahan perbaikan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Harahap dkk. (2022) menyatakan bahwa validasi dilakukan untuk menilai kelayakan bahan ajar berdasarkan kriteria tertentu. Dengan demikian, validasi memiliki tujuan utama untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Dalam pengembangan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital terdapat dua jenis validasi, yaitu validasi media dan validasi materi. Validasi media berfokus pada aspek tampilan, tata letak, kemudahan penggunaan, serta kualitas desain komik digital yang dikembangkan. Sementara itu, validasi materi berfokus pada kesesuaian isi

materi cerita fiksi, penggunaan bahasa, penyajian materi, referensi, serta evaluasi pembelajaran yang terdapat dalam bahan ajar.

Validasi media merupakan proses penilaian terhadap rancangan bahan ajar yang dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi pada bidang media pembelajaran (Fitra & Maksum, 2021). Pada penelitian ini, proses validasi media dilakukan melalui pengisian lembar validasi oleh validator yang memiliki kompetensi di bidang teknologi dan pengembangan media pembelajaran. Penilaian tersebut dilakukan untuk mengetahui kualitas tampilan dan kemudahan penggunaan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital.

Sementara itu, validasi materi merupakan proses penilaian terhadap kualitas isi materi pada bahan ajar yang dikembangkan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran Hariyati & Rachmadyanti (2022). Proses validasi materi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi yang memuat beberapa indikator penilaian tertentu. Validasi ini dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) serta guru bahasa Indonesia tingkat SMP untuk memastikan kesesuaian materi cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik.

Setelah melalui tahap validasi, langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk berdasarkan catatan dan saran dari validator (Alfi dkk., 2022). Tahap revisi bertujuan untuk menyempurnakan bahan ajar yang dikembangkan agar lebih layak digunakan dalam pembelajaran (Nasution, 2023). Revisi yang dilakukan pada bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital meliputi perbaikan tampilan desain, penggunaan bahasa, kelengkapan materi, serta penyempurnaan soal evaluasi sesuai saran validator media dan validator materi. Hasil dari tahap revisi tersebut berupa bahan ajar berbasis komik digital yang telah siap untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran di kelas.

d. Pembahasan pada Rumusan masalah Implementasi Bahan Ajar Cerita Fiksi bermuatan Prinsip Kesantunan berbasis Komik Digital

Implementasi bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital dilakukan untuk menguji penggunaan bahan ajar secara langsung dalam proses pembelajaran di sekolah. Tahap implementasi meliputi pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan serta pemantauan selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik (Idham & Ismail, 2025). Menurut Izzah dkk. (2024), tujuan utama implementasi bahan ajar yang dikembangkan yaitu 1) membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, 2) membantu peserta didik mengatasi permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran, dan 3) mendukung peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Setelah dilakukan implementasi, bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital terbukti mampu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan bahan ajar berbasis komik digital membantu peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami materi cerita fiksi yang dipelajari. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nurhafsah dkk. (2024) yang menyatakan bahwa bahan ajar berbasis digital mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penelitian Al-Fitrie dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis digital dapat membantu meningkatkan kemampuan peserta didik setelah melalui tahap implementasi dan uji coba pembelajaran.

e. Pembahasan pada Rumusan Evaluasi Bahan Ajar Cerita Fiksi bermuatan Prinsip Kesantunan berbasis Komik Digital

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap penggunaan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital, efektivitas produk diketahui melalui analisis peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan uji N-Gain. Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan (Kumalasi dkk., 2023). Pengukuran dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest sehingga dapat diketahui besarnya peningkatan setelah pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis komik digital (Fitri dkk., 2023).

Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah menggunakan bahan ajar cerita fiksi berbasis komik digital bermuatan prinsip kesantunan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan keterampilan mereka dalam menulis cerita fiksi. Penyajian materi yang berbentuk komik digital yang interaktif, disertai ilustrasi dan muatan nilai kesantunan, membuat peserta didik lebih aktif dan mudah memahami pembelajaran.

Uji N-Gain digunakan sebagai indikator efektivitas karena mampu menggambarkan peningkatan hasil belajar secara objektif berdasarkan selisih skor awal dan akhir peserta didik (Nababan dkk., 2024). Semakin tinggi nilai N-Gain, semakin tinggi pula tingkat efektivitas pembelajaran (Wahab dkk., 2021). Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis komik digital berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Wati dkk. (2024) yang menyatakan bahwa N-Gain dapat digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran melalui peningkatan hasil belajar. Penelitian tersebut membuktikan bahwa peningkatan nilai N-Gain mencerminkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik secara signifikan, sehingga mendukung hasil penelitian ini bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki efektivitas dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Sakti & Purwodidodo (2024) juga menunjukkan bahwa N-Gain efektif dalam menilai peningkatan pemahaman peserta didik setelah pembelajaran. Hasil tersebut memperkuat bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya bersifat kuantitatif, tetapi juga menunjukkan efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

Penelitian Nourhasanah & Aslam (2022) juga menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari hasil N-Gain, di mana nilai yang tinggi menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih optimal. Hal ini mendukung temuan penelitian ini bahwa bahan ajar cerita fiksi berbasis komik digital bermuatan prinsip kesantunan efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis dan didukung penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar cerita fiksi berbasis komik digital bermuatan prinsip kesantunan memiliki efektivitas yang baik dalam meningkatkan kemampuan peserta didik. Hasil N-Gain menunjukkan bahwa bahan ajar ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu pemahaman materi secara lebih optimal. Dengan demikian, produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran cerita fiksi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh lima kesimpulan utama sebagai berikut.

1. Analisis kebutuhan pada rumusan masalah pertama menunjukkan bahwa pembelajaran cerita fiksi di SMP N 1 Kapas, SMP N 2 Balen, dan SMP N 1

Sumberrejo masih menggunakan bahan ajar konvensional berupa LKS dan buku paket, belum berbasis digital, serta belum memuat prinsip kesantunan sehingga diperlukan pengembangan bahan ajar cerita fiksi berbasis komik digital yang memadukan materi, ilustrasi visual, dan penggunaan bahasa santun agar pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Desain bahan ajar pada rumusan masalah kedua menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital dirancang secara sistematis melalui penyusunan *flowchart*, *storyboard*, pembuatan produk, dan tabel ceklis kesesuaian dengan memanfaatkan *Canva* serta *Artificial Intelligence* (AI) untuk menghasilkan bahan ajar yang menarik, interaktif, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.
3. Pengembangan bahan ajar pada rumusan masalah ketiga menunjukkan bahwa bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta telah direvisi melalui penambahan teori penguat dan video sematan YouTube sehingga bahan ajar menjadi lebih lengkap, menarik, interaktif, dan sesuai digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Implementasi bahan ajar pada rumusan masalah keempat menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital dalam pembelajaran di SMP Negeri 1 Kapas, SMP Negeri 2 Balen, dan SMP Negeri 1 Sumberrejo dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai pretest dan posttest yang menunjukkan adanya peningkatan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar yang dikembangkan.
5. Efektivitas bahan ajar pada rumusan masalah kelima menunjukkan bahwa bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital tergolong efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji N-Gain yang berada pada kategori sedang serta hasil uji Paired Sample t-test yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest,

sehingga bahan ajar dapat dinyatakan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada Bapak Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd. selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan skripsi hingga artikel seminar ini, sehingga keduanya dapat tersusun dengan baik. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada Ibu Sutrimah, M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan saran, koreksi, serta motivasi dalam proses penyempurnaan skripsi dan artikel seminar ini hingga selesai. Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa.

REFERENSI

- Adelia, N. K., & Dewi, D. P. (2025). Pengembangan Buku Pedoman Media Audiovisual Berbasis Kode-QR untuk Pembelajaran Cerita Fiksi SMP. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(4), 1638-1648. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i4.2014>.
- Adinda, K. N., & Hasanudin, C. (2025). Eksperimentasi model project based learning berbantuan media komik digital terhadap keterampilan menulis dialog. Dalam *Seminar Nasional dan Gelar Karya Pro duk Hasil Pembelajaran* (Vol. 3, No. 2, hlm. 1319-1335). <https://doi.org/10.1234/prosidingukmpr.v3i2.3946>.
- Adywinata, I. K. S., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), 480-489. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4172>.
- Agil, S. (2025). Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Non Cetak: Audio, Transparansi Dan Audio Transparansi. *Jurnal Akuntansi, Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, 148-156. Retrieved from <https://journal.yapakama.com/index.php/JAMED/article/view/290>.
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 6(2), 351-357. Retrieved from https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/487.
- Al-Fitrie, A. L., Solihatin, E., & Kustandi, C. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital dengan Pendekatan Collaborative Learning Menggunakan Padlet untuk Meningkatkan Writing Skills Siswa. *Jurnal Paedagogy*, 10(4), 1045-1054. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i4.9060>.

- Alfiyansyah, F. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Modul Ajar Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Akuntansi, Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 188-195. Retrieved From <https://Journal.Yapakama.Com/Index.Php/Jamed/Article/View/251>.
- Amelia, D. J., & Muzakki, A. (2021). Pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar digital pada siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 216-232. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16168>.
- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(6). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/40837>.
- Amsar, R. A., & Akbar, A. (2021). Kajian Sosial Budaya Roman Bumi Manusia Karya Pramoedya Ananta Toer (Sosiologi Sastra). *Jurnal Konsepsi*, 10(2), 52-58. Retrieved from <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/60>.
- Anggraini, Y., Marini, N., Sirait, E. S. A., Batubara, R. A. K., & Dermawan, J. F. (2023). Kesantunan berbahasa dalam novel "Hujan" karya Tere Liye. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 20(2). Retrieved from <https://ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/je/article/view/783>.
- Ardiyanti, S., & Eriyani, R. N. (2024). Pengembangan Materi Ajar Teks Pidato Berbasis Kesantunan Berbahasa di SMPN 44 Jakarta. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(2), 1222-1229. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i2.3473>.
- Arrosiyd, M. I. J., Septiyani, L., Pradina, N. R., & Setiadi, H. W. (2025). Analisis Bahan Ajar Berbasis Video Interaktif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 2(03), 2584-2590. Retrieved from <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/view/1211>.
- Asnanda, D., Aka, K. A., & Damariswara, R. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Mengidentifikasi Tokoh-tokoh Cerita Fiksi Secara Lisan Untuk Siswa Kelas IV SDN Lirboyo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 113-117. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/innovative/article/view/154>.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan media vidio animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Journal of Islamic Education*, 5(1), 64-72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>.
- Astuti, M., Ismail, F. (2021). *Studi Inovasi dan Globalisasi Pendidikan: Suatu Pendidikan Teoritis dan Riset dilengkapi Contoh Hasil R & D Bahan Ajar*. Sleman: Deepublish.
- Astuti, R. B., Supeno, S., & Purwantiningsih, A. (2024). Validitas dan kepraktisan bahan ajar IPAS berbasis multirepresentasi untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 8(4), 877-887. Retrieved from https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/1097.
- Awal, M. A. P., Munirah, M., & Yusuf, A. B. (2022). Maksim Kesopanan dalam Tindak Tutur Remaja di Romang Lompoa Kecamatan Bonto Marannu Kabupaten Gowa. *Jurnal Konsepsi*, 10(4), 313-321. Retrieved from <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/131>.

- Azhari, A. (2024). *Ekranisasi Novel Hafalan Shalat Delisa Karya Tere Liye Dan Relevansinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Doctoral Dissertation, Ikip PGRI Pontianak).
- Azizah, N., Anshori, D. S., & Abidin, Y. (2024). Penggunaan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Dengan Teknik Clustering Berbantuan Media Komik Strip Digital. *IdeBahasa*, 6(1), 111-119. <https://doi.org/10.37296/idebahasa.v6i1.188>.
- Azmi, T. F., Putri, C. E. Z., & Asteria, P. V. (2026). Basa-Basi dalam Sapaan: Studi Pragmatik terhadap Kesantunan Berkomunikasi Masyarakat Indonesia. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 19(1), 121-134. <https://doi.org/10.30651/st.v19i1.28547>.
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan perspektif guru. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 40-55. Retrieved from <https://journal.innoscientia.org/index.php/jipsd/article/view/118>.
- Barliani, K., Kuswari, U., & Koswara, D. (2025). Efektivitas Media Komik Digital dalam Pembelajaran Membaca Cerita Pendek. *Semantik*, 14(1), 1-14. <https://doi.org/10.22460/semantik.v14i1.p1-14>.
- Bukit, A. S. N. B. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Kelas Iv Sd Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Ajaran 2021/2022* (Doctoral Dissertation, Universitas Quality).
- Diana, R. E., & Manaf, N. A. (2022). Prinsip Kesantunan Berbahasa dalam Tindak Tutur Direktif Guru Bahasa Indonesia pada Proses Pembelajaran di SMP. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4940-4952. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2759>.
- Djayadin, C. (2025). Pemanfaatan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Audiovisual Berbasis Pembelajaran Kontekstual pada Kelas Inklusif. *Jurnal Pendidikan Islam AL-ILMI*, 8(1), 57-70. Retrieved from <https://lonsuit.unismuhluwuk.ac.id/ilmi/article/view/3925>.
- Fauziah, S., Suprihatin, D., & Triyadi, S. (2024). Analisis Makna Denotasi dan Konotasi Pada Buku Cerpen Pasukan Jumat Berbagi Sebagai Bahan Ajar Handout di SMP. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2392-2406. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2540>.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi powtoon pada mata pelajaran bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1-13. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>.
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220-235. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>.
- Giawa, M. I. P., Duha, A., & Dakhi, S. (2022). Analisis Perwatakan Tokoh Dalam Novel Pertemuan Dua Hati Karya Nh. Dini. *KOHESI: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 22-33. <https://doi.org/10.57094/kohesi.v2i2.424>.
- Haerul. (2023). *Model Pelatihan Reflektif Public Speaking Berbasis Kesantunan Berbahasa*. Jawa Barat: CV Adanu Abimata.
- Hamanay, N., Utami, S., & Sugianto, I. (2023). Analisis maksim kesantunan berbahasa dalam proses belajar mengajar siswa kelas X-APHP (agribisnis hasil

- pengolahan hasil pertanian). *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10420-10429. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3237>.
- Harahap, T. H., Mushlihuddin, R., & Afifah, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 8(1), 1-9. <https://doi.org/10.30596/edutech.v7i2.7063>.
- Hariyati, D. P., & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis Liveworksheet untuk siswa sekolah dasar kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1473-1483. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47566>.
- Hasanah, K. D., Wahab, D. A. S., Nawali, J., Savika, H. I., & Yaqin, M. Z. N. (2024). Peran dan ragam jenis bahan ajar (cetak dan non cetak) yang relevan dalam pembelajaran bahasa dan seni budaya di SDI Surya Buana Malang. *Ebtida': Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(1), 361-378. <https://doi.org/10.33379/ebtida.v4i1.4478>.
- Hasanudin, C., Fitriyaningsih, A., Setiyono, J., & Fitriyana, N. (2022, November). Project-based learning using digital comics to improve writing skill of experimental report text. In *Proceeding International Conference on Digital Education and Social Science* (Vol. 1, No. 1, pp. 24-31). <https://doi.org/10.55506/icdess.v1i1.5>.
- Idham, M., & Ismail, N. M. (2025). *Alih Wahana Tradisi Lisan Aceh dalam Inovasi Media Sastra untuk Generasi Digital*. Penerbit P4I.
- Insani, D. M. (2023). Pelanggaran Prinsip Kesantunan Berbahasa dalam Video Siaran Langsung Bunda Corla: Kajian Pragmatik Brown dan Levinson. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3). Retrieved from <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/384>.
- Izzah, M. P., Sholikhah, H. A., & Ansori, M. P. (2024). *Penulisan Bahan Ajar Teori & Implementasi*. Bening Media Publishing.
- Janawati, D. P. A., & Kusuma, I. K. P. I. (2025). Analisis Bahan Ajar Menulis Siswa Kelas I Di Sd Negeri 1 Bebalang. *Wahana Chitta Jurnal Pendidikan*, 7(1), 14-22. Retrieved From <https://Jurnal.Markandeyabali.Ac.Id/Index.Php/Wahanachitta/Article/View/322>.
- Juidah, I., Andayani, M. P., Suwandi, S., & Rohmadi, M. (2023). *Apresiasi Prosa Fiksi: Teori dan Penerapannya*. Bantul: Selat Media.
- Jusniani, N., & Monariska, E. (2025). Pengembangan media ajar matematika kartun menggunakan storyboard berbasis kontekstual untuk siswa sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 525-540. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.5802>.
- Khaddafi, M., & SE, M. (2025, March). *Proses pengembangan konten multimedia*. In *Multimedia* (p. 37). Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Kholikin, K., Mulyani, S., & Sudibyoy, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Media Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Materi Bangun Ruang. *Journal of Education Research*, 5(3), 3290-3300. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1454>.

- Khotimah, K., & Hidayat, N. (2021). Membangun Karakter Peserta Didik Melalui Pembiasaan Santun Berbahasa. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(4), 601-612. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.6198>.
- Kumalasari, N., Fathurohman, I., & Fakhriyah, F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Grobogan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 10(2), 554-563. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i2.7190>.
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar e-modul dalam proses pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139-1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>.
- Latifah, S. I., Dindin, M. Z. M., & Suratningsih, M. (2022). Analisis Moralitas Tokoh Pada Kumpulan Cerita Rakyat Si Kabayan Sebagai Alternatif Bahan Ajar Menyampaikan Pesan Dalam Buku Fiksi Di Sma. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 745-757. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.347>.
- Listyoningrum, K. I., Fenida, D. Y., & Hamidi, N. (2023). Inovasi berkelanjutan dalam bisnis: Manfaatkan flowchart untuk mengoptimalkan nilai limbah perusahaan. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 100-112. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.552>.
- Mahmudi, A. G., Irawati, L., & Soleh, D. R. (2021). Kesantunan Berbahasa Siswa dalam Berkomunikasi dengan Guru (Kajian Pragmatik). *Deiksis*, 13(2), 98-109. <http://dx.doi.org/10.30998/deiksis.v13i2.6169>.
- Maulidya, A. N., Ghufron, S., Susanto, R. U., & Kasiyun, S. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dadu bercerita terhadap peningkatan keterampilan menulis teks narasi siswa kelas V SD Zainuddin. *HUMANIS: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora*, 17(2), 147-159. <https://doi.org/10.52166/humanis.v17i2.9736>.
- Muliana, G. H., & Arsal, A. F. (2022). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Ekologi Tumbuhan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(23), 434-441. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7417545>.
- Mungfarida, A., Kinaryosih, A. W., Wardhana, N. R. P., & Hadi, F. R. (2025). Inovasi Pembelajaran dengan Media Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Teknologi: Learning Innovation with Interactive Power Point Media to Improve Technology-Based Learning. *MIKHAYLA: Journal of Advanced Research*, 2(1), 82-88. <https://doi.org/10.61579/mikhayla.v2i1.351>.
- Murdianti, W. (2024). Inovasi media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar di era digital. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 13200-13212. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.16565>.
- Mustami, M. K. (2024). Pengembangan Teknologi Audio-Visual Untuk Pembelajaran Pendidikan Islam. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 67-75. Retrieved from <https://ejurnal.mmnesia.id/index.php/TADIB/article/view/164>.
- 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>.
- Nababan, E., Marbun, Y. M., & Sihombing, B. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII di Smp Negeri 2 Tapan

- Dolok. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 2754-2766. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8213>.
- Napratilora, M., & Nurhaqia, S. (2023). Mendongeng Melalui Jenis-Jenis Dongeng Untuk Anak Usia Dini. *Edukasi*, 11(2), 121-134. <https://doi.org/10.61672/judek.v11i2.2657>.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (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>.
- Nasution, H. N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Berbantu Aplikasi Anyflip Pada Mata Pelajaran Ipa Biologi. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(3), 29-34. Retrieved from <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/VN/article/view/1514>.
- Nourhasanah, F. Y., & Aslam, A. (2022). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together (NHT) terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5124-5129. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3050>.
- Nugraha, B., Subiyantoro, S., & Purwitasari, K. (2023). Meningkatkan pemahaman siswa pada materi penyajian data mata pelajaran matematika melalui penggunaan media interaktif Canva. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(4), 166-177. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v8i4.360>.
- Nurgiantoro, B. (2024). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak Edisi Revisi*. Sleman: Ugm Press.
- Nurhafsah, N., Idawati, I., & Nawir, M. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Materi IPS. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 150-162. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1321>.
- Nurhayati, N. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berdeferensiasi (Literature Review). *Normalita (Jurnal Pendidikan)*, 11(3). Retrieved from <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/JN/article/view/2460>.
- Nursetyo, K. I., & Ariani, D. (2021). Ragam storyboard untuk produksi media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108-120. Retrieved from <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi/article/view/13880>.
- Nursita, S., Amala, R. N., & Utomo, A. P. Y. (2022). Analisis Prinsip Kesantunan Dalam Dialog Narasi Mata Najwa Episode Coba-Coba Tatap Muka. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 3(02), 111-120. <https://doi.org/10.46772/semantika.v3i02.580>.
- Pratama, A. E., Juansah, D. E., & Firmansyah, D. (2025). Kesantunan Berbahasa Dalam Teks Alat Peraga Kampanye Pilkada Banten 2024 Untuk Pembelajaran Bahasa Iklan Di Smp. *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)*, 10(4), 1582-1587. <https://doi.org/10.36709/Bastra.V10i4.1982>.
- Putra, G. L. A. K., & Yudha, A. A. N. B. K. (2021). Pemanfaatan komik digital sebagai sarana bisnis digital pada media sosial Instagram. *Jurnal Imagine*, 1(2), 44-49. Retrieved from <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/imagine/article/view/264>.
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen penilaian hasil pembelajaran kognitif pada tes uraian dan tes objektif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 139-148. Retrieved from <https://e->

- journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1821.
- Putri, S. A., Pratama, D. A., & Susilawati, S. (2025). Optimalisasi Bahan Ajar, Media, Dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Pai. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 678-691. <https://doi.org/10.71282/Jurmie.V2i6.534>.
- Rahmawati, N. (2021). Pelanggaran prinsip kerja sama dan prinsip kesantunan berbahasa percakapan dalam acara "Mata Najwa". *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(1), 46-55. Retrieved from <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/diskursus/article/view/9408>.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklmah, L. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343-348. Retrieved from <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/mude/article/view/2612>.
- Romlah, S., Setiawan, H., & Nuraini, C. (2024). Penerapan Metode Think Talk Write (TTW) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Menganalisis Unsur Instrinsik Buku Fiksi Terhadap Siswa Kelas VII (Studi Kasus: SMPN 2 Telagasari). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(3), 838-846. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10646722>.
- Safitri, J. E., Siregar, J., Yoraeni, A., & Sariasih, F. A. (2024). Pelatihan Membuat Bahan Ajar Interaktif Dan Menarik Menggunakan Canva. *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, 3(4), 158-163. <https://doi.org/10.63297/abdimas.v3i4.128>.
- Sakti, A. B., & Purwowidodo, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran Book Creator dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran IPA kelas V di SDN 2 Prayungan Nganjuk. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1395-1405. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v8i3.3574>.
- Salsabila, A., & Faznur, L. S. (2025). Analisis Kesantunan Berbahasa dalam Novel Salah Pilih Karya Nur Sutan Iskandar. *Jurnal Komposisi*, 10(1), 1-6. <http://dx.doi.org/10.53712/jk.v10i1.2747>.
- Santoso, Y. H. B., & Janattaka, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Digital Berbantuan Canva Materi Teks Eksposisi Kelas 5 Sekolah Dasar: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 3807-3814. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1732>.
- Setiani, H., Mulia, T., & Utomo, A. P. Y. (2022). Kesantunan Berbahasa Pada Video Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Laporan Percobaan SMPN 2 Banjir Tahun 2018/2019. *Parafraza: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 4(2). Retrieved from <https://jurnal.unikal.ac.id/index.php/parafraza/article/view/1621>.
- Setiawan, D., Hasanudin, C., Sutrimah, S., & Juwanda, J. (2025). *Teks Tanggapan Bermuatan Prinsip Kesantunan*. Seval Literindo Kreasi.
- Sihotang, R. J., Purba, P. J., & Al Adiyat, M. (2024). Analisis gaya bahasa dalam karya sastra cerpen. *Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara*, 1(3), 3407-3419. Retrieved from <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/392>.
- Simatupang, M. S., & Peter, R. (2025). Pembelajaran Bahasa Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Berbahasa Santun Mahasiswa. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 12(1), 90-110. <https://doi.org/10.33541/dia.v12i1.7055>.
- Tahir, A., & Tahir, M. (2024). Inovasi pembelajaran cerita anak: pengembangan e-komik interaktif berbasis multimedia. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*,

- 8(2), 605-614. Retrieved from <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edumatic/article/view/27802>.
- Tuasamu, Z., Lewaru, N. A. I. M., Idris, M. R., Syafaat, A. B. N., Faradilla, F., Fadlan, M., ... & Efendi, R. (2023). Analisis Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pendapatan Menggunakan DFD Dan Flowchart Pada Bisnis Porobico. *Jurnal Bisnis dan Manajemen (JURBISMAN)*, 1(2), 495-510. <https://doi.org/10.61930/jurbisman.v1i2.181>.
- 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. Retrieved from <http://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/466>.
- Ulya, N., & Wardhani, N. (2024). Efektivitas Evaluasi Menggunakan Penskoran Bentuk Pilihan Ganda pada Pembelajaran Akidah di SD IT Diana As Saffa Islamic Kota Lhokseumawe. *Pase: Journal of Contemporary Islamic Education*, 3(1), 64-80. <https://doi.org/10.47766/pase.v3i1.3345>.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan n-gain di PGMI. *Jurnal basicedu*, 5(2), 1039-1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>.
- Wardana, D. (2022). Analisis Tokoh Dan Penokohan Dongeng Sebagai Bahan Ajar Menceritakan Tokoh-Tokoh Pada Cerita Fiksi. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 117-123. <https://doi.org/10.37150/perseda.v5i2.1706>.
- Wardhayani, B. E. W. B. E., Almaas, A., Alifadillah, C. P., & Sunanda, A. (2025). Evaluasi Kelayakan Penyajian Materi dan Kegrafikan Buku Teks Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia SMA Kelas XI. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 7(2), 282-292. Retrieved from <https://journals2.ums.ac.id/bppp/article/view/11538>.
- Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. (2024). EFEKTIVITAS model Pembelajaran teams games tournament terhadap Hasil Belajar pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 105-112. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.385>.
- Yanti, L. P. F., Suandi, I. N., & Sudiana, I. N. (2021). Analisis kesantunan berbahasa warganet pada kolom komentar berita di media sosial Facebook. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(1), 139-150. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i1.405.
- 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>.
- Zakiyah, 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>.