

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL CERITA DONGENG PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Novfan Rahmat Ramadhan<sup>1</sup>, Wawan Priyanto<sup>2</sup>, Mei Fita Asri Untari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD, Universitas PGRI Semarang

<sup>1</sup>novfan.rahmat@gmail.com, <sup>2</sup>wawanpriyanto@upgris.ac.id,

<sup>3</sup>meifitaasri@upgris.ac.id

**ABSTRACT**

*This study aims to develop a valid and practical digital comic medium of fairy tales for the Indonesian Language subject in third-grade elementary school. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The study was conducted at two elementary schools: SDN Gayamsari 01 and SDN Karangtempel. The results of the validation tests by media experts and material experts obtained a percentage of 95.3%, which falls within the interval of 81%–100% and is categorized as "highly feasible." Meanwhile, the practicality test results by teachers obtained a percentage of 93.3%, and the practicality test results by students reached 98.6%, both of which fall within the interval of 81%–100% with the category of "highly feasible." Therefore, the developed digital comic of fairy tales is declared highly feasible for use as a learning medium in the Indonesian Language subject for third-grade elementary school.*

*Keywords: digital comic, folktale, learning media*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital cerita dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian ini dilakukan pada dua SD yaitu SDN Gayamsari 01 dan SDN Karangtempel. Hasil uji validasi ahli media dan ahli materi memperoleh persentase 95,3%, dimana persentase tersebut menunjukkan pada interval 81% - 100% dengan kategori "sangat layak". Sedangkan hasil uji kepraktisan oleh guru memperoleh persentase sebesar 93,3%, dan hasil uji kepraktisan siswa menunjukkan persentase sebesar 98,6%, dimana persentase tersebut menunjukkan pada interval 81% - 100% dengan kategori "sangat layak". Dengan demikian, komik digital cerita dongeng yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar.

Kata Kunci: komik digital, cerita dongeng, media pembelajaran

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, salah satunya dengan adanya media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital menjadi solusi untuk meningkatkan pembelajaran di era modern sekarang. Dalam proses pembelajaran media digital sangat dibutuhkan, penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat merangsang ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media digital juga mampu dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh yang membuat proses pembelajaran bisa diakses dimanapun dan kapanpun. Komik digital sebagai media visual, memiliki daya tarik tersendiri karena dapat menyampaikan informasi secara sederhana, menarik dan mudah dipahami. Media komik berbasis digital merupakan alat pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran melalui media visual yang dikemas dengan cara yang menarik agar siswa lebih tertarik untuk belajar (Anayansya, 2024). Tampilan bergambar dan alur cerita dalam komik digital ini membuat peserta didik lebih tertarik untuk membaca,

sehingga media ini sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia secara fungsional menekankan kepada pembelajaran Bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang berperan penting bagi setiap manusia terutama pada anak. Bahasa memiliki peran penting untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun secara tulis. Pada Bahasa terdiri dari beberapa keterampilan yaitu keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis.

Menurut (Pradana et al., 2024) pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam memperoleh pengetahuan, sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu dalam diri mereka. Dengan berbagai materi pembelajaran, seperti membaca, menulis, mendengarkan, dan

berbicara, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam.

Menurut (Salahuddin et al., 2020) untuk mencapai tujuan yang diharapkan, proses pembelajaran harus dilakukan dalam suasana kelas yang menyenangkan. Hasil belajar yang baik diperoleh melalui interaksi berbagai faktor yang saling mendukung, salah satunya adalah kenyamanan dikelas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi, serta merangsang aktivitas belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri Gayamsari 01 dan SD Negeri Karangtempel rata-rata penulis menemukan permasalahan yaitu rendahnya minat membaca cerita dongeng pada siswa kelas III. Siswa kurang tertarik pada saat pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik dalam membaca dongeng. Pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru masih menggunakan metode ceramah, siswa hanya mendengarkan cerita dari guru. Dengan metode

pembelajaran seperti itu banyak siswa yang belum paham dan masih merasa tidak tertarik dalam membaca dongeng.

Sementara itu hasil wawancara yang dilaksanakan di SD Negeri Gayamsari 01 dengan guru kelas III A Ibu Dwi Wahyu Ningsih, S.Pd menyatakan bahwa siswa masih belum tertarik membaca cerita dongeng, metode yang sering digunakan adalah ceramah dan tanya jawab. Selama pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas III masih jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif, pembelajaran masih menggunakan buku dan powerpoint. Selain itu kendala yang belum dapat di atasi yaitu menentukan media pembelajaran yang tepat, sehingga siswa belum memahami materi cerita dongeng.

Selanjutnya kegiatan wawancara dilaksanakan di SD Negeri Karangtempel dengan guru kelas III Ibu Tri Yuni Wulandari, S.Pd menyatakan bahwa ada beberapa siswa yang sudah tertarik membaca cerita dongeng, tetapi belum semua siswa kelas III memiliki minat membaca cerita dongeng. Ibu Yuni menjelaskan selama proses pembelajaran bahasa Indonesia

media pembelajaran yang digunakan hanya video youtube dan buku paket, sehingga siswa susah dalam memahami materi cerita dongeng. Sama seperti yang telah sampaikan oleh Ibu Dwi Wahyu Ningsih, S.Pd fasilitas pojok baca juga sudah lengkap tetapi minat membaca siswa belum ada terutama membaca cerita dongeng. Pada pembelajaran cerita dongeng juga belum dapat menentukan media pembelajaran yang tepat.

Media yang sering dipakai oleh guru pada materi dongeng adalah buku bacaan dan mengandalkan metode ceramah. Di era sekarang anak khususnya siswa kelas III tidak terlepas dari Smartphone sehingga dapat mengakses media komik dongeng kapan saja dan Dimana saja. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital cerita dongeng yang menarik, interaktif, dan efektif untuk mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. Dengan membaca komik digital dapat mengembangkan dan memperkaya kosakata dan tata Bahasa. Membaca komik digital ini juga bisa membantu siswa dalam menemukan ide, imajinasi, serta pengetahuan yang

dapat membantu siswa dalam menulis karya dongeng. Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap tantangan pembelajaran serta mendukung peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan, solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian tentang pengembangan komik digital cerita dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. Produk yang dihasilkan nantinya diharapkan dapat menyempurnakan produk yang sudah ada.

## **B. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan Research and Development (R&D). Menurut (Sugiyono, 2020) metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian yang akan dilaksanakan akan menghasilkan produk berupa

media pembelajaran komik digital cerita dongeng untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa kelas III sekolah dasar.

Penelitian dan pengembangan ini, penulis akan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. Model ini dipilih karena sistematis dalam merancang dan mengembangkan produk pendidikan yang efektif. Menurut (Hidayat & Nizar, 2021) ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Model ini dapat digunakan untuk mengembangkan produk dalam berbagai jenis kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode, media, dan bahan ajar.

Penelitian dilakukan pada dua SD, yaitu SDN Gayamsari 01 dan SDN Karangtempel. Subjek dalam penelitian ini yaitu (1) Guru yang menjadi subjek uji coba dalam penelitian ini adalah Ibu Dwi Wahyu Ningsih, S.Pd selaku guru kelas III di

SD Negeri Gayamsari 01 dan Ibu Tri Yuni Wulandari S.Pd selaku guru kelas III di SD Negeri Karangtempel; (2) Peserta didik yang menjadi subjek uji coba dalam penelitian ini berjumlah 48.

Ada tiga tahap pengumpulan data (1) Instrumen analisis kebutuhan, pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket kebutuhan guru dan siswa. (2) Angket uji validasi, pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli media dan ahli materi. (3) Angket uji kepraktisan, pengumpulan data menggunakan angket respon guru dan respon siswa.

Dari hasil perolehan data peneliti menganalisis dari data kuantitatif menjadi kualitatif. Dengan perhitungan skor sebagai berikut:

$$\text{persentase: } \frac{\text{total skor}}{\text{maksimal skor}} \times 100\%$$

Berdasarkan persentase yang diperoleh kemudian diubah ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif dengan melihat rincian tabel.

**Tabel 1 Persentase Uji Validasi**

<b>Range</b>	<b>Kreteria</b>
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

**Tabel 2 Persentase Uji Kepraktisan**

<b>Range</b>	<b>Kreteria</b>
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Parktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Sesuai dengan model ADDIE penelitian dilakukan dengan 5 tahap. Adapaun tahapnya sebagai berikut:

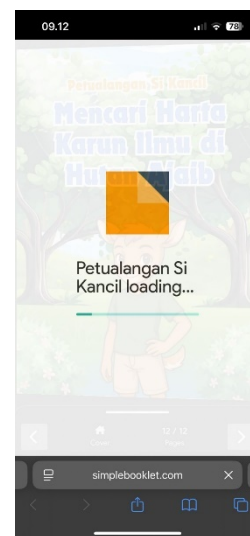
- 1) Analisis, Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dikedua SD, peneliti menemukan bahwa minat membaca cerita dongeng pada siswa kelas III masih berada pada kategori rendah. Hal ini dapat dilihat pada saat siswa selama proses pembelajaran berlangsung, di mana sebagian besar siswa tampak kurang antusias, cepat kehilangan fokus, dan kurang enunjukan minat

untuk membaca cerita dongeng secara mandiri. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa minat siswa dalam membaca dan mendengarkan cerita dongeng masih tergolong rendah. Guru menyebutkan bahwa pada saat pembelajaran masih menggunakan media cetak seperti buku cerita, sementara media digital jarang digunakan karena keterbatasan fasilitas. berdasarkan angket kebutuhan guru, sebgaian besar merasa perlu pelatihan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Selajutnya hasil kebutuhan SD Negeri Gayamsari 01 menyatakan bahwa siswa lebih tertarik dengan media pembelajaran yang berbasis digital. Pada hasil angket bahwa sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan terhadap pembellajaran cerita dongeng, baik secara lisan maupun tulisan. Pada SD Negeri Karangtempel menyatakan bahwa siswa lebih tertarik dengan media pembelajaran yang berbasis digital. Pada hasil angket kebutuhan siswa bahwa rata-rata siswa banyak memberikan

jawaban “YA” pada hampir semua pernyataan. Pada pernyataan nomor 1 hingga 10, jumlah jawaban “YA” selalu lebih tinggi dibandingkan “TIDAK”.

- 2) Desain, media komik digital cerita dongeng yang melibatkan perancangan alur cerita, pemilihan tokoh, dialog, serta elemen visual yang akan digunakan dalam pengembangan komik digital cerita dongeng. Setelah itu tahapan untuk membuat komik seperti: (1) Memilih cerita dongeng yang menarik, (2) Menyusun naskah dan storyboard untuk merancang alur cerita secara visual, (3) Membuat gambar, efek visual dan menambahkan elemen interaktif seperti animasi ringan agar lebih menarik serta meningkatkan pengalaman membaca, (4) Mengunggah melalui [simplebooklet.com](https://simplebooklet.com) agar dapat diakses siswa melalui link <https://simplebooklet.com/petualangansikancil> ataupun *barcode*. Desain pada komik digital ini dibuat semenarik mungkin agar dapat senang dan tertarik dalam membaca cerita dongeng.

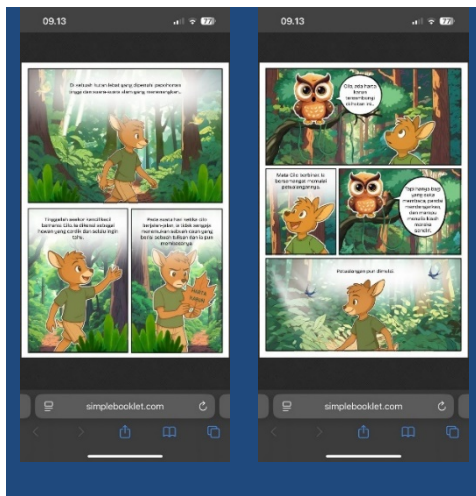
- 3) Pengembangan (*development*), Pada tahapan pengembangan peneliti melakukan pembuatan produk yang didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang mencakup observasi, wawancara, dan angket kebutuhan guru serta kebutuhan siswa di dua sekolah, yaitu SD Negeri Gayamsari 01 dan SD Negeri Karangtempel. Berikut adalah hasil pengembangan pembuatan media pembelajaran komik digital cerita dongeng:



**Gambar 1 Tampilan Loading**  
Pembukaan Media Komik Digital Cerita Dongeng menampilkan tampilan loading, pada tampilan loading bertuliskan “Petualangan Si Kancil loading...”.



**Gambar 2 Tampilan Cover Depan**  
pada tampilan cover depan berisi tulisan judul “Petualangan Si Kancil” “Mencari Harta Karun Ilmu di Hutan Ajaib”.



**Gambar 3 Tampilan isi**  
tampilan gambar isi cerita dongeng. Ada 10 halaman pada isi komik digital cerita cerita dongeng.  
Selanjutnya pada tahap validasi media pembelajaran dilakukan untuk menilai kelayakan dan kualitas media komik digital cerita dongeng sebelum digunakan

dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini memberikan data kuantitatif untuk penilaian.

**Tabel 3 Validasi Ahli Media**

validator	Total skor	Max skor
Ahli media 1	62	68
Ahli media 2	67	68
Total skor	129	136

$$\text{persentase: } \frac{\text{total skor}}{\text{maksimal skor}} \times 100\%$$

$$\text{persentase: } \frac{129}{136} \times 100\%$$

$$\text{Persentase: } 94,8\%$$

validasi ahli media menunjukkan persentase 94,4%, dimana persentase tersebut menunjukkan pada interval 81% - 100% dengan kategori “sangat layak”.

**Tabel 4 Validasi Ahli Media**

validator	Total skor	Max skor
Ahli materi 1	59	60
Ahli materi 2	56	60
Total skor	115	120

$$\text{persentase: } \frac{\text{total skor}}{\text{maksimal skor}} \times 100\%$$

$$\text{persentase: } \frac{115}{120} \times 100\%$$

$$\text{Persentase: } 95,8\%$$



validasi ahli materi menunjukkan persentase 95,8%, dimana persentase tersebut menunjukkan pada interval 81% - 100% dengan kategori “sangat layak”.

- 4) Implementasi, Pada tahap ini peneliti menerapkan media komik digital cerita dongeng. Penelitian dilakukan di dua SD. Peneliti menerapkan pada materi cerita dongeng pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Kelas III Sekolah Dasar. Tujuan dari diterapkannya media komik digital yaitu untuk meningkatkan semangat belajar dan membaca siswa. Hasil respon guru dan siswa sebagai berikut:

**Tabel 5 Hasil Respon Guru**

validator	Total skor	Max skor
SDN Gayamsari 01	14	15
SDN Karangtempel	14	15
Total skor	28	30

$$\text{persentase: } \frac{\text{total skor}}{\text{maksimal skor}} \times 100\%$$

$$\text{persentase: } \frac{28}{30} \times 100\%$$

$$\text{Persentase: } 93,3\%$$

Hasil respon guru menunjukkan persentase 93,3%, dimana

persentase tersebut menunjukkan pada interval 81% - 100% dengan kategori “sangat layak”.

**Tabel 6 Hasil Respon Siswa**

validator	Total skor	Max skor
SDN Gayamsari 01	199	200
SDN Karangtempel	176	180
Total skor	375	380

$$\text{persentase: } \frac{\text{total skor}}{\text{maksimal skor}} \times 100\%$$

$$\text{persentase: } \frac{375}{380} \times 100\%$$

$$\text{Persentase: } 98,6\%$$

persentase skor dari 20 siswa SD Negeri Gayamsari 01 dan 18 siswa SD Negeri Karangtempel memperoleh persentase 98,6%, dimana persentase tersebut menunjukkan pada interval 81% - 100% dengan kategori “sangat layak”.

- 5) Evaluasi, Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui sejauh mana media dapat diterima dan digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital cerita dongeng yang dibuat dinilai layak

dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, minat membaca cerita dongeng siswa kelas III masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme siswa saat pembelajaran, mereka cenderung pasif, mudah kehilangan fokus, dan tidak tertarik membaca dongeng secara mandiri. Penyebab utama kondisi ini adalah pembelajaran Bahasa Indonesia yang kurang menarik, karena guru masih menggunakan metode ceramah dan membacakan cerita secara lisan tanpa media pembelajaran yang mendukung.

Wawancara dengan guru kelas III menunjukkan bahwa mereka jarang menggunakan media digital dalam pembelajaran karena keterbatasan perangkat dan kurangnya pelatihan. Meski begitu, para guru menyadari bahwa media digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi cerita dongeng. Hasil angket kebutuhan guru juga menunjukkan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, menarik secara tampilan, dan mudah

digunakan untuk membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna. Sementara itu, hasil angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai cerita dongeng, terutama jika disajikan dalam bentuk digital yang berwarna dan bergambar menarik. Meskipun belum semua siswa pernah menggunakan media digital dalam pembelajaran, mereka menunjukkan ketertarikan dan kesiapan untuk menggunakannya.

Validasi media dilakukan oleh dua orang ahli. Ahli media I memberikan skor 62 dari skor maksimal 68 dengan persentase 91,1% dan ahli media II memberikan skor 67 dari 68 dengan persentase 98,5%. Untuk validasi materi, ahli materi I memberikan skor 67 dari 68 dengan persentase 98,5% dan ahli materi II memberikan skor 56 dari 60 dengan persentase 93,3%. Rekapitulasi hasil validasi media dari kedua ahli memperoleh skor 129 dari 136 dengan persentase 94,8%, dan validasi materi dari kedua ahli memperoleh skor 115 dari 120 dengan persentase 95,8%. Semua persentase tersebut berada dalam rentang 81%–100% dengan kategori “sangat layak”. Artinya, media komik

digital cerita dongeng dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD.

Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respon guru dan siswa dari dua sekolah, yaitu SD Negeri Gayamsari 01 dan SD Negeri Karangtempel, setelah media komik digital digunakan dalam proses pembelajaran. Respon dari guru menunjukkan hasil 28 dari skor maksimal 30 dengan persentase 93,3%, yang berarti media dinilai sangat praktis dan layak digunakan. Sementara itu, hasil angket dari siswa menunjukkan skor 199 dari 200 di SDN Gayamsari dan 176 dari 180 di SDN Karangtempel, dengan total persentase sebesar 98,6%. Hasil ini juga berada dalam kategori “sangat layak” yang menunjukkan bahwa media komik digital sangat praktis dan disukai oleh siswa.

Berdasarkan pembahasan diatas sesuai dengan teori Allan Paivio dalam (Irawan et al., 2025) yang menyatakan bahwa pengolahan informasi akan lebih kuat jika disampaikan secara verbal dan visual secara bersamaan.

Penelitian sebelumnya juga sama dengan penelitian ini. Penelitian

dilakukan oleh (AyuRengganita et al., 2023) Kegiatan penelitian dilakukan di SDN Sarirejo 2 Kabupaten Demak. Tahap analisis menemukan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah dan media sederhana seperti PPT dan gambar, sehingga siswa kurang termotivasi. Pada tahap desain, peneliti membuat storyboard dan rancangan media. Tahap pengembangan dilakukan dengan aplikasi Canva, Capcut, dan Articulate Storyline 3. Media yang dihasilkan berisi materi, video pembelajaran, kuis, dan elemen interaktif dengan tampilan visual menarik. Hasil uji validasi menunjukkan skor 0,85 untuk ahli materi dan 0,84 untuk ahli media (kategori sangat valid). Uji kepraktisan memperoleh skor 85,00% dari guru dan 83,00% dari siswa (kategori sangat praktis). Media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dikembangkan sangat valid dan praktis digunakan, mampu meningkatkan minat belajar siswa, serta sesuai untuk topik bagian tubuh tumbuhan. Peneliti menyarankan pengembangan lebih lanjut dengan memperluas materi dan membuat media kompatibel di semua perangkat, tidak hanya Android.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik digital cerita dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar dapat disimpulkan (1) Media komik digital cerita dongeng dikembangkan dalam bentuk digital berbasis website dan barcode, materi diambil dari buku pelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita dongeng kelas III Sekolah Dasar kurikulum merdeka dan dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar. (2) Media komik digital cerita dongeng sangat layak digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. Validasi ahli media memperoleh persentase 94,8% dan validasi ahli materi memperoleh persentase 95,8%. Kedua hasil validasi tersebut berada pada rentang persentase 81%–100% yang tergolong dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian, komik digital cerita dongeng yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. (3) Media komik digital sangat praktis digunakan pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia kelas III sekolah dasar. Angket respon guru menunjukkan persentase sebesar 93,3%, yang berada pada kategori “sangat praktis” dan hasil angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 98,6%, juga termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anayansya, A. A. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD. In *Journal Pusat Studi Pendidikan Rakyat* (Vol. 2, Issue 3).
- AyuRengganja, S., Priyanto, W., & Handayani, D. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Basis Data. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 12(3), 1627. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v12i3.1507>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Irawan, H., Maulidah, I., Nichla, S., & Attalina, C. (2025). *Upaya Meningkatkan Berpikir Kritis melalui Media Pembelajaran Diorama Tata Surya pada Siswa SD*.
- Pradana, P. H., Djamali, F., & Khoiriyah, A. N. (2024).

- Implementasi Mendongeng  
dalam Meningkatkan  
Kemampuan Bahasa Anak Usia  
Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 9(1),  
99–108.  
<https://doi.org/10.33369/jip.9.1.99-108>
- Salahuddin, Erifa Syahnaz, Vanie  
Wijaya, & Sri Wahyuni. (2020).  
Pengembangan Media Komik  
Digital Pada Pembelajaran Ips  
Siswa Sdn 02 Kelas Iii Kab.  
Sambas. *Journal of Scientech  
Research and Development*, 2(2),  
061–070.  
<https://doi.org/10.56670/jsrd.v2i2.15>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi  
Penelitian Kuantitatif, Kualitatif  
dan R & D*.