



PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL DUA DIMENSI UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA CERITA PENDEK BAHASA SUNDA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

*Development of 2-D Digital Comic Media for Teaching Reading Short Stories in the
Sundanese Language in Junior High Schools*

Zicharissa Putri Estania¹, Haris Santosa Nugraha², Agus Suherman³, Rini Widiastuti⁴

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

Jalan Dr. Setiabudhi No. 229, Bandung

⁴Badan Riset dan Inovasi Nasional

Jl. Jenderal Gatot Subroto No. 10, Kuningan Barat, Mampang Prapatan, Jakarta Selatan 12710

zicharissaputri664@upi.edu¹; haris.santosa@upi.edu²; agus.suherman@upi.edu³;
rini015@brin.go.id⁴

Naskah Diterima Tanggal 5 Juli 2026—Direvisi Akhir Tanggal 21 Juli 2026—Disetujui Tanggal 26 Juli 2026

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat baca siswa serta kesulitan dalam memahami teks narasi berbahasa Sunda yang panjang pada materi cerita pendek cerpen di tingkat SMP. Ditambah lagi, variasi media visual interaktif berbasis digital yang digunakan dalam pembelajaran masih sangat minim. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kondisi dan kebutuhan lapangan, mendeskripsikan rancangan (desain), serta menguji validitas kelayakan media komik digital 2D berbasis aplikasi Canva sebagai alternatif media pembelajaran membaca cerpen Sunda di SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation*). Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, serta penyebaran angket kepada guru bahasa Sunda dan siswa. Hasil penelitian pada tahap *define* menunjukkan bahwa 70% siswa merasa bosan dengan teks narasi konvensional yang panjang dan membutuhkan media visual interaktif yang dilengkapi fitur glosarium (77%) untuk membantu memahami kosakata sulit. Pada tahap *design*, dirancang media komik digital 2D menggunakan aplikasi Canva berdasarkan materi cerpen berjudul “Buah”. Pada tahap *develop*, hasil uji validitas oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 72% dengan kualifikasi “Layak”, sedangkan uji validitas oleh ahli materi memperoleh persentase 66% dengan kualifikasi “Layak” setelah dilakukan revisi pada bagian dialog tokoh disesuaikan dengan kaidah *undak-usuk basa Sunda* yang baik dan benar. Berdasarkan hasil tersebut, media komik digital 2D ini dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media inovatif untuk meningkatkan minat serta kemampuan membaca pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Sunda di SMP.

Kata-Kata Kunci: materi cerpen; komik digital 2D; canva; pembelajaran bahasa Sunda, R&D

Abstract

This research is motivated by students' low interest in reading and their difficulties in understanding long Sundanese narrative texts in short story (cerpen) material at the junior high school (SMP) level. In addition, the variation of digital-based interactive visual media used in learning is still very minimal. The purpose of this study was to analyze field conditions and needs, describe the design, and test the validity of the feasibility of 2D digital comic media based on the Canva application as an alternative

learning medium for reading Sundanese cerpen in junior high school. The research method used is Research and Development (R&D) by applying the ADDIE development model ((Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation)). Data were collected through observation, interviews, and distributing questionnaires to Sundanese language teachers and students. The results of the research at the define stage showed that 70% of students felt bored with long conventional narrative texts and needed interactive visual media equipped with a glossary feature (77%) to help understand difficult vocabulary. At the design stage, 2D digital comic media was designed using the Canva application based on cerpen material entitled "Buah". At the develop stage, the results of the validity test by media experts obtained a percentage of 72% with "Feasible" qualification, while the validity test by material experts obtained a percentage of 66% with "Feasible" qualification after revisions were made to the dialogue section of the characters adjusted to the correct rules of undak-usuk basa Sunda. Based on these results, this 2D digital comic media is declared feasible and can be used as an innovative medium to increase students' interest and reading comprehension skills in Sundanese language learning in junior high school.

Keywords: short story material; 2D digital comics; canva; Sundanese language learning; R&D

How to Cite: Estania, Z. P., Nugraha, H. S., Suherman, A., & Widiastuti, R. (2026). Pengembangan media komik digital dua dimensi untuk pembelajaran membaca cerita pendek bahasa Sunda di sekolah menengah pertama. *Jagantara: Journal of Literature, Culture, and Educational Research*, 1(1), 1–10.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan masa kini menuntut siswa untuk menjadi pembelajar yang kreatif dan aktif (Maujud & Nurman, 2022). Salah satu kompetensi dasar yang perlu dikuasai siswa adalah kemampuan membaca, yaitu proses memahami pola bahasa tulis yang mencakup kelancaran membaca, kejelasan pelafalan, dan kepercayaan diri siswa saat membaca (Pertiwi dkk., 2024). Kegiatan menganalisis karya sastra dapat membantu siswa memahami nilai moral dan sosial yang terkandung dalam teks, sehingga dapat meningkatkan empati dan kesadaran sosial mereka (Wulandari dkk., 2025). Membaca cerita pendek (cerpen) turut merangsang imajinasi siswa dalam membayangkan alur dan tokoh cerita, sekaligus melatih penyusunan ide kreatif dan pengembangan keterampilan komunikasi (Melawati dkk., 2025). Pemahaman yang baik terhadap pola bahasa tulis membuat siswa lebih percaya diri, mudah memahami materi, dan mampu menerapkan keterampilannya untuk berkarya secara kreatif, misalnya menulis cerpen sendiri, sehingga pembelajaran bahasa Sunda menjadi lebih aktif dan efektif (Azzizah dkk., 2024).

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran membaca cerpen di tingkat SMP di antaranya adalah rendahnya minat siswa, kemampuan pemahaman yang masih kurang, serta metode pengajaran yang kurang bervariasi. Banyak siswa mengalami kesulitan memahami isi cerpen secara langsung, mengaitkan cerita dengan pengalaman pribadi, serta menceritakan kembali alur cerita (Nugraha dkk., 2025). Kurangnya kelancaran dan kejelasan vokal membuat siswa tidak percaya diri saat membaca cerpen (Fitri dkk., 2020), sementara rendahnya kemampuan literal-interpretatif menjadi salah satu hambatan utama dalam membaca (Ummah dkk., 2026; Nurhadi, 1987). Observasi yang dilakukan di salah satu SMP menunjukkan bahwa siswa kelas VII jarang berpartisipasi aktif (tidak lebih dari 40%), sebagian siswa tidak mampu menceritakan kembali cerpen yang telah dibaca, dan tes diagnostik menunjukkan skor rata-rata pemahaman cerpen hanya 58 dari 100, khususnya pada aspek makna tersirat dan unsur intrinsik cerita (Ulviani dkk., 2026).

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan media komik digital dua dimensi yang mengadaptasi cerpen berbahasa Sunda, dilengkapi tampilan visual yang menarik, animasi sederhana, kode QR untuk audio berbahasa Sunda, serta

elemen interaktif (*clickable*) pada unsur-unsur cerita, sejalan dengan capaian Fase B Kurikulum Merdeka. Perpaduan gambar dan teks terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif, mengurangi beban kognitif, serta mengembangkan imajinasi untuk membaca kritis (Yuriananta dkk., 2024). Penelitian Suprianto & Munir (2021) menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan imajinasi siswa dalam membaca cerpen di SMP, sementara Larasati dkk. (2025) menegaskan bahwa kemampuan menulis cerpen berkembang melalui pemahaman apresiatif. Hal ini menguatkan bukti bahwa komik interaktif dapat meningkatkan empati siswa melalui visualisasi tokoh cerita (Aini dkk., 2025).

Meskipun penelitian tentang komik digital dan pembelajaran membaca cerpen telah banyak dilakukan, penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya, yang pada umumnya berfokus pada cerpen berbahasa Indonesia, media tiga dimensi atau non-interaktif, serta belum membahas adaptasi lokal Sunda maupun dampak jangka panjangnya terhadap kreativitas siswa dalam konteks Kurikulum Merdeka (Ramlah dkk., 2025). Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan komik digital dua dimensi yang untuk pertama kalinya mengadaptasi cerpen asli berbahasa Sunda secara penuh, dilengkapi fitur interaktif berupa kode QR audio berbahasa Sunda, unsur gamifikasi, dan dasbor analisis untuk guru, guna mengukur peningkatan kemampuan membaca literal-kreatif siswa SMP sekaligus menjadi model replikasi bagi pengembangan media pembelajaran bahasa daerah lain.

Komik digital yang berakar pada tradisi lokal terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca narasi, memahami alur cerita, serta menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa, sekaligus berpotensi melestarikan identitas budaya dan bahasa daerah apabila kontennya disajikan secara relevan dan menarik (Rismawati dkk., 2025). Meskipun berbagai studi telah mengungkap manfaat komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia maupun bahasa daerah lain, penelitian yang secara khusus mengkaji cerita pendek berbahasa Sunda masih tergolong minim, sehingga diperlukan kajian mengenai bagaimana komik digital dapat diselaraskan dengan cerpen berbahasa Sunda dan bagaimana pengaruhnya terhadap pemahaman, motivasi, serta apresiasi budaya siswa. Penggunaan aplikasi Canva dalam pengembangan media pembelajaran juga telah terbukti efektif pada konteks pembelajaran lain, misalnya pengembangan modul elektronik berbasis komik untuk materi sistem periodik di tingkat SMP yang terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Alfiani, 2024), serta pengembangan modul ajar interaktif berbasis Canva untuk pembelajaran lain (Sari dkk., 2025).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pengembangan media komik digital yang mengadaptasi cerita pendek berbahasa Sunda menggunakan aplikasi Canva, guna meningkatkan kemampuan membaca, minat belajar, serta melestarikan bahasa dan sastra Sunda di kalangan generasi muda pada era digital (Dewi, 2024; Sari & Meita, 2025; Nugroho dkk., 2025). Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana kondisi dan kebutuhan media komik digital dua dimensi untuk pembelajaran membaca cerita pendek di SMP?; (2) bagaimana rancangan media komik digital dua dimensi untuk pembelajaran cerita pendek di SMP?; dan (3) bagaimana hasil validitas ahli media dan ahli materi terhadap komik digital dua dimensi untuk pembelajaran cerita pendek di SMP? Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kondisi dan kebutuhan, mendeskripsikan rancangan, serta mengukur dan mendeskripsikan hasil validitas ahli terhadap media komik digital dua dimensi yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (dalam Sugiyono, 2022). Mengingat keterbatasan waktu dan sumber daya peneliti, tahapan penelitian dibatasi hanya sampai pada tahap *Development* (pengembangan), tanpa dilanjutkan ke tahap implementasi dan evaluasi skala luas. Pada tahap analisis (*analysis*), peneliti melakukan observasi, penyebaran angket, dan wawancara untuk mengetahui profil media pembelajaran cerpen yang selama ini digunakan di sekolah, mencakup kondisi dan kebutuhan riil di lapangan. Pada tahap perancangan (*design*), peneliti menyusun *storyboard* dan tata letak (*layout*) media komik digital sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap pengembangan (*development*), peneliti membuat produk komik digital cerpen “Buah” menggunakan aplikasi Canva berdasarkan rancangan yang telah disusun, kemudian produk tersebut diuji validitasnya oleh ahli materi pembelajaran bahasa Sunda dan ahli media pembelajaran.

Sumber data penelitian ini terdiri atas guru bahasa Sunda dan siswa kelas VIII SMP di wilayah Kota Bandung, serta ahli media dan ahli materi. Wawancara mendalam dilakukan kepada salah satu guru SMP Kartika XIX-2 untuk memperoleh informasi yang lebih komprehensif. Validasi media dilakukan oleh Temmy Widyastuti, S.Pd., M.Pd. selaku ahli media pembelajaran, sedangkan validasi materi dilakukan oleh Dr. Danan Darajat, M.Pd. dan Prof. Dr. Usep Kuswari, M.Pd. selaku ahli materi pembelajaran bahasa Sunda. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengetahui karakteristik dan kemampuan siswa dalam membaca serta menggunakan media komik digital, yang dilengkapi dengan data kuantitatif melalui observasi dan angket untuk mengukur tingkat kepuasan siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket (kuesioner) dan wawancara (Sugiyono, 2022). Angket untuk analisis kebutuhan disebarakan secara daring melalui Google Form kepada guru dan siswa, sedangkan angket validasi disampaikan langsung oleh peneliti kepada para ahli. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang lebih mendalam, khususnya kepada responden yang telah mengisi angket. Teknik pengolahan data menggunakan skala Likert untuk mengukur sikap, persepsi, dan pandangan responden terhadap produk yang dikembangkan (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974), dengan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = (\Sigma \text{ skor jawaban responden} / \Sigma \text{ skor ideal}) \times 100\%$$

Keterangan: P adalah nilai persentase, Σ skor jawaban responden adalah jumlah bobot yang diperoleh dari seluruh butir pertanyaan, dan Σ skor ideal adalah jumlah bobot tertinggi (skor maksimum) yang mungkin dicapai. Hasil persentase tersebut selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Validasi

Persentase	Kualifikasi	Keterangan
81% – 100%	Sangat Sesuai	Tidak Perlu Revisi
61% – 80%	Sesuai	Direvisi
41% – 60%	Cukup Sesuai	Direvisi
21% – 40%	Kurang Sesuai	Direvisi

PEMBAHASAN

Kondisi dan Kebutuhan Media Pembelajaran Cerpen di SMP

Pembelajaran cerpen di tingkat SMP, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Sunda, masih dihadapkan pada berbagai tantangan yang berkaitan dengan minat baca dan pemahaman siswa terhadap teks sastra. Hasil analisis angket yang disebarakan kepada siswa menunjukkan bahwa 70% siswa merasa bosan membaca teks panjang dan membutuhkan media visual interaktif, seperti komik digital yang dilengkapi fitur bantu pemahaman kosakata. Temuan ini mengindikasikan bahwa format teks naratif konvensional, yang selama ini menjadi andalan dalam pembelajaran sastra, mulai kehilangan daya tariknya di mata siswa generasi sekarang yang lebih akrab dengan konten visual dan interaktif.

Data hasil angket tersebut sejalan dengan temuan observasi awal yang menunjukkan tingkat partisipasi siswa kelas VII yang rendah, yaitu tidak lebih dari 40%. Rendahnya partisipasi ini tampak baik dalam aktivitas membaca mandiri maupun dalam diskusi kelas terkait isi cerpen yang dipelajari. Selain itu, skor rata-rata pemahaman cerpen siswa hanya mencapai 58 dari 100, sebuah angka yang jauh dari kategori memuaskan. Kelemahan pemahaman ini paling menonjol pada aspek makna tersirat dan unsur intrinsik cerita, dua hal yang sesungguhnya menjadi inti dari kompetensi apresiasi sastra. Siswa cenderung mampu mengikuti alur cerita secara permukaan, tetapi kesulitan menangkap pesan moral, watak tokoh secara implisit, maupun konflik batin yang tidak dinyatakan secara eksplisit dalam teks.

Kondisi ini diperparah oleh praktik pengajaran di lapangan. Guru bahasa Sunda pada umumnya masih dominan menggunakan media konvensional berupa buku teks yang padat dengan teks naratif, sehingga kurang mampu menarik minat siswa. Buku teks semacam ini, meski sarat akan informasi, cenderung disajikan secara monoton tanpa elemen visual pendukung yang dapat membantu siswa memvisualisasikan alur maupun karakter cerita. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi satu arah dan kurang mampu mengakomodasi gaya belajar visual yang banyak dimiliki oleh siswa usia SMP.

Menyikapi kondisi tersebut, baik guru maupun siswa menyatakan kebutuhan akan inovasi media pembelajaran digital visual yang mampu mengonkretkan konsep sastra yang bersifat abstrak, seperti unsur intrinsik dan emosi cerita, ke dalam bentuk visual yang mudah dipahami. Kebutuhan ini menjadi dasar pijakan penting bagi peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran alternatif yang tidak hanya menyampaikan isi cerpen secara tekstual, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman membaca yang lebih hidup, menarik, dan kontekstual bagi siswa SMP.

Rancangan Media Komik Digital Dua Dimensi

Berangkat dari kebutuhan tersebut, rancangan media komik digital dua dimensi disusun secara sistematis berdasarkan model ADDIE pada tahap Design. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada karakteristiknya yang terstruktur dan berorientasi pada evaluasi bertahap, sehingga setiap tahapan pengembangan media dapat dipertanggungjawabkan secara akademis. Pada tahap Design ini, peneliti menyusun storyboard berdasarkan alur cerpen "Buah" karya Us Tiarsa R., memilih platform digital Canva sebagai alat produksi utama, menentukan desain visual yang akan digunakan, serta menyusun materi yang akan diintegrasikan ke dalam komik.



Gambar 1
Tampilan Komik “Buah”

Pemilihan cerpen "Buah" karya Us Tiarsa R. sendiri bukan tanpa pertimbangan, mengingat cerpen ini memuat unsur intrinsik yang cukup kompleks namun tetap relevan dengan konteks budaya Sunda yang dekat dengan kehidupan siswa. Storyboard yang disusun kemudian menjadi kerangka acuan visual sebelum proses ilustrasi dilakukan, memastikan bahwa setiap adegan dalam cerpen dapat diterjemahkan secara tepat ke dalam panel-panel komik.

Desain visual dirancang menggunakan ilustrasi dua dimensi yang colorful dan menarik, dengan tipografi yang jelas dan tata letak yang sederhana agar tidak membingungkan siswa. Pemilihan warna yang hidup dimaksudkan untuk membangkitkan suasana emosional cerita sekaligus menjaga perhatian visual siswa tetap fokus pada narasi yang disampaikan. Tata letak yang sederhana juga sengaja dipilih agar siswa tidak kewalahan dengan elemen visual yang terlalu ramai, sehingga fokus utama tetap pada pemahaman isi cerita. Setiap tokoh dalam komik digambarkan dengan tampilan modern namun tetap mempertahankan unsur budaya Sunda, sebuah pendekatan yang bertujuan menjembatani kedekatan visual generasi digital dengan kekayaan nilai budaya lokal yang ingin dilestarikan melalui pembelajaran bahasa Sunda.

Rancangan media disusun untuk mencapai empat sasaran utama, yaitu: (1) meningkatkan minat baca siswa, (2) memudahkan pemahaman terhadap isi cerpen, (3) mendukung kemampuan literasi bahasa Sunda, dan (4) menyesuaikan isi komik dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada Kurikulum Merdeka. Keempat sasaran ini saling berkaitan satu sama lain: peningkatan minat baca diharapkan menjadi pintu masuk bagi tumbuhnya pemahaman yang lebih mendalam, yang pada gilirannya mendukung penguatan literasi bahasa Sunda secara menyeluruh, sekaligus tetap berada dalam koridor kurikulum yang berlaku sehingga media ini dapat digunakan secara resmi dalam proses pembelajaran di kelas.

Proses pengembangan media dilakukan melalui enam langkah, yaitu: memilih cerpen yang sesuai dengan kurikulum, menyusun storyboard, membuat ilustrasi dua dimensi, menambahkan dialog dan narasi, menyusun produk menjadi media digital yang dapat diakses melalui telepon pintar maupun laptop dalam format PDF/aplikasi, dan mengujicobakan produk kepada siswa. Keenam langkah ini disusun secara berurutan dan saling bergantung, di mana kualitas pada satu tahap akan sangat memengaruhi hasil pada tahap berikutnya. Misalnya, ketepatan pemilihan cerpen pada langkah pertama akan menentukan kekayaan materi yang bisa

dieksplorasi dalam storyboard, sementara kualitas ilustrasi dan dialog akan sangat menentukan efektivitas komik saat diujicobakan kepada siswa.

Hasil Validitas Ahli Media dan Ahli Materi

Setelah rancangan media selesai disusun, tahap selanjutnya adalah pengujian validitas oleh para ahli sebagai bentuk verifikasi ilmiah sebelum media diujicobakan kepada siswa. Hasil validasi ahli media oleh Temmy Widyastuti, S.Pd., M.Pd. terhadap aspek kualitas desain visual, kesesuaian tipografi, dan kualitas teknis digital, memperoleh skor 31 dari skor maksimum 36 ($31/36 \times 100\% = 86\%$), yang termasuk dalam kualifikasi "Sangat Sesuai" dengan keterangan "Tidak Perlu Revisi". Capaian skor yang tinggi ini menunjukkan bahwa dari sisi teknis dan estetika, media komik yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan yang baik sejak tahap awal.

Nilai tertinggi diperoleh pada aspek keindahan desain sampul komik, konsistensi gaya ilustrasi dan karakter, kemudahan navigasi, serta kualitas resolusi gambar, yang menunjukkan bahwa tampilan visual komik memiliki daya tarik yang kuat dan mudah digunakan siswa pada berbagai perangkat digital. Konsistensi gaya ilustrasi menjadi poin penting karena berkaitan langsung dengan kenyamanan visual siswa saat membaca dari satu panel ke panel berikutnya, sementara kemudahan navigasi memastikan bahwa media ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa tanpa memerlukan pendampingan teknis yang rumit dari guru.

Berbeda dengan hasil validasi media, hasil validasi ahli materi menunjukkan gambaran yang perlu mendapat perhatian lebih. Hasil validasi ahli materi oleh Dr. Danan Darajat, M.Pd. terhadap aspek kesesuaian materi, kebahasaan, penyajian, dan daya tarik, memperoleh skor 24 dari 36 ($24/36 \times 100\% = 66\%$), yang termasuk kualifikasi "Sesuai" dengan keterangan "Direvisi". Validasi kedua oleh Prof. Dr. Usep Kuswari, M.Pd. memperoleh skor 27 dari 36 ($27/36 \times 100\% = 75\%$), juga dengan kualifikasi "Sesuai" dan keterangan "Direvisi". Meskipun kedua skor tersebut masih berada dalam kategori "Sesuai", catatan "Direvisi" dari kedua validator mengindikasikan bahwa masih ada aspek kebahasaan yang perlu disempurnakan sebelum media benar-benar siap digunakan secara luas.

Kedua validator sepakat bahwa aspek kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar kurikulum, akurasi alur cerita, potensi materi dalam meningkatkan minat baca, serta kejelasan pesan moral telah tercapai dengan baik. Kesepakatan ini menunjukkan bahwa dari sisi substansi cerita dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran, media komik "Buah" sudah berada pada jalur yang tepat. Namun, satu-satunya aspek yang memperoleh skor terendah pada kedua validasi adalah kesesuaian bahasa Sunda dalam dialog, khususnya penggunaan tingkat tutur (undak usuk basa) yang belum sepenuhnya tepat. Temuan ini menjadi catatan krusial mengingat bahasa Sunda memiliki sistem tingkat tutur yang kompleks dan sangat bergantung pada konteks sosial antar tokoh, sehingga kesalahan dalam penerapannya dapat menimbulkan kesan yang kurang tepat, bahkan berpotensi mengajarkan pola berbahasa yang keliru kepada siswa.

Berdasarkan catatan dan saran validator, peneliti melakukan revisi menyeluruh terhadap dialog dan narasi dalam komik "Buah" dengan menyesuaikan pilihan kata dan struktur kalimat pada kaidah dan tingkat tutur bahasa Sunda yang benar. Proses revisi ini melibatkan pengecekan ulang setiap dialog antar tokoh, dengan mempertimbangkan relasi sosial dan situasi percakapan yang melatarbelakanginya, agar penggunaan ragam bahasa—baik loma, lemes, maupun kasar—benar-benar sesuai dengan konteks masing-masing adegan. Setelah revisi dilakukan, kualitas kebahasaan media dinilai meningkat secara signifikan, sehingga media komik digital ini dinyatakan siap diujicobakan pada tahap penelitian selanjutnya.

Temuan penelitian ini memperkuat teori komik sebagai media visual yang menggabungkan gambar dan teks untuk menyampaikan informasi atau cerita (McCloud, 1993). Dalam pembelajaran cerpen, teks dialog pada komik bukan sekadar hiasan, melainkan jembatan

utama bagi siswa untuk memahami unsur intrinsik cerita seperti watak, tokoh, dan konflik. Fungsi dialog dalam komik dengan demikian jauh melampaui perannya sebagai pelengkap visual; ia menjadi elemen inti yang membawa muatan makna, emosi, dan nilai budaya yang ingin disampaikan kepada pembaca. Oleh karena itu, kualitas bahasa serta ketepatan tingkat tutur dalam dialog komik "Buah" menjadi hal yang krusial agar emosi dan pesan moral cerita dapat tersampaikan dengan tepat kepada siswa. Proses revisi kebahasaan yang dilakukan juga menegaskan bahwa media pembelajaran sastra yang baik harus memenuhi syarat akurasi isi, sehingga komik ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual, tetapi juga memiliki fungsi edukatif sebagai contoh penggunaan bahasa Sunda yang tepat bagi siswa SMP.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media komik digital secara signifikan mampu meningkatkan minat baca siswa dalam pembelajaran sastra dibandingkan dengan teks naratif konvensional (Sulistio & Ekawardhani, 2022; Mursalin, 2025). Kesesuaian temuan ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya memperkuat posisi komik digital sebagai salah satu solusi yang telah teruji secara empiris dalam berbagai konteks pembelajaran sastra, tidak hanya pada bahasa Sunda semata. Rangkaian gambar dalam komik membantu siswa memvisualisasikan alur cerita secara langsung, sekaligus mengurangi hambatan akibat keterbatasan kosakata bahasa Sunda. Bagi siswa yang memiliki penguasaan kosakata bahasa Sunda yang terbatas, kehadiran ilustrasi visual berfungsi sebagai jembatan pemahaman yang membantu mereka tetap dapat mengikuti jalannya cerita meskipun terdapat kata-kata yang belum sepenuhnya dikuasai.

Selain itu, dalam kerangka penelitian pengembangan (R&D), tahap validasi ahli dengan kualifikasi "Sesuai" atau "Valid" merupakan syarat ilmiah sebelum produk dapat digunakan secara lebih luas. Tahapan ini tidak dapat dilewati begitu saja, karena validitas ahli menjadi bentuk pertanggungjawaban akademis yang memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar layak dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan, baik dari sisi teknis maupun substansi materi. Integrasi antara hasil validasi, proses revisi kebahasaan, landasan teori visual-sastra, serta dukungan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media komik digital "Buah" telah memiliki dasar ilmiah yang memadai untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran cerpen bahasa Sunda yang inovatif dan kreatif di tingkat SMP. Dengan demikian, media ini tidak hanya menjawab kebutuhan praktis di lapangan sebagaimana teridentifikasi dari hasil angket dan observasi awal, tetapi juga telah melalui proses pengembangan dan validasi yang sistematis sehingga layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan berikutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan tiga hal utama. Pertama, kondisi awal pembelajaran membaca cerpen di SMP menunjukkan bahwa minat baca dan literasi sastra siswa masih tergolong rendah akibat minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru, sehingga diperlukan media pembelajaran digital visual yang mampu mengonkretkan konsep sastra yang abstrak. Kedua, media komik digital dua dimensi untuk cerpen "Buah" berhasil dikembangkan melalui tahapan rancangan yang sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan, penyusunan *storyboard*, pembuatan ilustrasi karakter dan latar visual, hingga penyusunan dialog berdasarkan unsur intrinsik cerita. Ketiga, media yang dikembangkan telah dinyatakan layak digunakan, dengan hasil validasi ahli media mencapai kualifikasi Sangat Sesuai (86%) dan hasil validasi ahli materi mencapai kualifikasi Sesuai (66–75%) setelah dilakukan revisi pada aspek kesesuaian tingkat tutur bahasa Sunda dalam dialog komik.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi guru bahasa Sunda untuk memanfaatkan media komik digital dua dimensi sebagai salah satu alternatif media

pembelajaran yang inovatif dan variatif di kelas, guna meningkatkan minat, motivasi, dan kreativitas siswa SMP yang sering merasa bosan membaca teks naratif konvensional. Pihak sekolah juga diharapkan dapat mendukung proses digitalisasi pembelajaran sastra dengan menyediakan akses dan fasilitas teknologi yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melanjutkan penelitian ini hingga tahap uji coba lapangan secara eksperimental guna mengukur tingkat efektivitas media ini secara kuantitatif terhadap kemampuan membaca dan pemahaman (*reading comprehension*) siswa secara nyata di kelas, serta memperluas pengembangan media komik digital dua dimensi untuk materi sastra Sunda lainnya, baik yang bersifat modern maupun klasik, seperti dongeng, sajak, cerita babad, atau wawacan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. N., Putri, T. A., Setyawan, N. R., & Nugraheni, L. (2025). Analisis penguatan pendidikan karakter dan peningkatan literasi siswa sekolah dasar berbasis dongeng “Rahasia Hutan Belantara” melalui pembelajaran komik digital. Universitas Muria Kudus.
- Azzizah, D. S. N., Respati, R., & Alia, D. (2024). Peningkatan hasil belajar menyimak bahasa Sunda melalui penggunaan media pembelajaran video animasi. *Basicedu*, 1178–1189.
- Dewi, A. C. (2024). Komik digital sebagai sarana pelestarian sastra dan budaya lokal. 5(2).
- Fitri, R., Bentri, A., & Mayar, F. (2020). Dengan kepercayaan diri siswa kelas V dalam pembelajaran bahasa Indonesia. 6356, 67–74. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v11i1.1934>
- Larasati, B. G., Dewi, S. D., Alfatiem, N., & Himliati. (2025). Telaah konsep dasar cerita anak, perkembangan reseptif sastra anak, dan manfaat cerita bagi anak. *Multidisciplinary Research Journal*, 1(2), 52–60.
- Maujud, F., & Nurman, M. (2022). Penerapan model pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). 21(1), 83–99. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v21i1.5267>
- Melawati, M., Putri, S. A. W., Oktaviani, R. Z., Karwiyan, A. I., Mascita, D. E., & Pujiatna, T. (2025). Membangun kesadaran sosial dan empati siswa melalui pembelajaran cerpen “Senyum Karyamin” karya Ahmad Tohari. *Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*.
- Mursalin. (2025). Pengembangan media komik digital berbasis cerita rakyat/dongeng Sunda untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman literasi siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 24(1).
- Nugraha, D., Suyitno, Sabardila, A., & Sunanda, A. (2025). Pembelajaran literasi sejarah memakai cerita pendek (historical literacy learning using short stories). *Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 18(1), 93–118.
- Nugroho, S. S., Kasih, S., & Hastuti, N. P. (2025). Efektivitas media komik digital interaktif untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa sekolah dasar. 8(2).
- Nurhadi. (1987). Membaca cepat dan efektif: Teori dan latihan. Sinar Baru Algensindo.
- Pertiwi, A. B., Idmania, D., Pradana, O. S., Ciptarini, R., Gustami, M., Syafa, S. Z., Purwo, A., Utomo, Y., & Ripai, A. (2024). Analisis kesalahan berbahasa pada teks berita dalam platform digital Kompas edisi Desember 2023 sebagai alternatif membaca kritis siswa kelas IX SMP. 4, 84–105.
- Ramlah, S., Norhidayati, Misna, Herliyana, Rahmatina, D., Hilmi, M., Kadrida, M., Marwi, Humaidi, Pitri, A., Wafirah, N., Halimah, N., Rikawati, Muzakkir, A., & Noor, M. (2025). Pendidikan dan etika di era digital: Tantangan dan peluang dalam membentuk nilai-nilai Islami dan moralitas generasi muda.
- Rismawati, E., Mulyani, E. A., Kampus, A., Widya, B., Hr, J., Km, S., Baru, S., & Tampan, K. (2025). Pengembangan modul literasi budaya Riau untuk pembelajaran keterampilan menulis teks naratif siswa sekolah dasar.

- Sari, N. K., Naba, D. M., & Arifendi, F. (2025). Inovasi pembelajaran pecahan: Pengembangan dan efektivitas modul ajar interaktif berbasis Canva untuk siswa sekolah dasar. 9(2), 265–275. <https://doi.org/10.35706/sjme.v9i2.203>
- Sari, T. T., & Meita, N. M. (2025). Pengembangan E-Komik berbasis kearifan lokal Sapè Sono' sebagai upaya pelestarian budaya pada pembelajaran IPAS. 4(3), 170–186.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian dan pengembangan (Research and *Development*/R&D). Alfabeta.
- Sulistio, & Ekawardhani. (2002). Perancangan komik digital interaktif berbasis budaya sebagai media pembelajaran bahasa Sunda bagi remaja di Kota Bandung. ITB.
- Sulistio, F., & Ekawardhani, Y. A. (2022). Desain komik digital untuk kepatutan berbahasa Sunda pada remaja Kota Bandung. DIVAGATRA – Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain, 2(1).
- Suprianto, T., & Munir, S. (2021). Pengaruh kemampuan membaca cerpen terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI MA Al-Ikhlash Panganten Kabupaten Tasikmalaya. Diksatrasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 5(2).
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.
- Ulviani, M., Rimang, S. S., Kemala, R., & Selatan, P. S. (2026). Pembelajaran berbasis kritik sastra untuk mengembangkan keterampilan interpretatif siswa di SMP Unismuh Makassar. 4. <https://doi.org/10.59638/isolek.v4i1.761>
- Ummah, M. N., Pendidikan, M., Indonesia, B., & Malang, U. N. (2026). Melacak jejak kegagalan literasi membaca: Analisis kesulitan siswa kelas VII SMP dalam menginferensi dan mengevaluasi teks narasi. 12(1), 648–666.
- Wulandari, M., Chandra, C., & Syam, S. S. (2025). Membaca lancar level 1 siswa kelas 1 SD. Pendidikan Ilmu Bahasa.
- Yuriananta, R., Utami, N. D., Khotimah, S. C., & Rahmawati, W. (2024). Inovasi strategi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar: Studi kasus di kelas IV SDN 02 Dengkol. 113–123. <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2024.004.02.08>