

# PEMBUATAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI PJBL DI KELAS IV

Aura Syifa Salsabila<sup>1</sup>, Prana Dwija Iswara<sup>2</sup>, Julia<sup>3</sup>

E-mail: [aurasyifasalsabila123@gmail.com](mailto:aurasyifasalsabila123@gmail.com)

PGSD Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

## Abstrak

*Literasi membaca dan menulis sudah menjadi bagian kebutuhan yang sangat penting. Permasalahan utama terkait literasi membaca dan menulis yang terdapat di salah satu sekolah dasar di Kota Bandung pada peserta didik kelas IV, adalah kurang menariknya pembelajaran di kelas, dan kurang antusiasnya peserta didik pada saat di kelas. Solusi yang ditawarkan oleh peneliti adalah dengan adanya penggunaan model PjBL (Project Based Learning). Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan jenis pendekatan kuantitatif, dengan desain penelitian pre-experimental, dan dengan melakukan one-shot case study. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu uji satu sampel (one sample t-test). Hasil uji t satu sampel (one sample t-test) menunjukkan p-value hasil penilaian model PjBL peserta didik  $<0,001$  yang artinya klaim diterima pada hipotesis  $H_0$  bahwa rata-rata nilai tidak sama dengan 75. Dengan perolehan rata-rata nilai keseluruhan siswa adalah 76,050. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik melebihi KKM selama menggunakan model PjBL. Melalui data tersebut terlihat bahwa pengimplementasian model PjBL berpengaruh baik dalam kompetensi literasi baca-tulis peserta didik. Dalam PjBL, hasil proyek siswa cenderung bagus dan layak untuk mendapat skor tinggi. Mereka berpotensi untuk mampu mengembangkan proyek lain seperti membuat poster dan spanduk. Pembelajaran proyek digital sangat menarik bagi siswa yang menguatkan temuan agar pembelajaran didorong pada proyek digital.*

**Kata Kunci:** Literasi baca-tulis, komik digital, PjBL, media pembelajaran

## PENDAHULUAN

Literasi membaca dan menulis sudah menjadi bagian kebutuhan yang sangat penting. Salah satu hak asasi warga negara yang wajib difasilitasi oleh pemerintah yang berperan sebagai penyelenggara pendidikan salah satunya adalah kemampuan literasi membaca dan menulis, anggapan tersebut sudah disetujui oleh sebagian

besar pakar pendidikan. Oleh karena itu, kemampuan literasi membaca dan menulis dijadikan sebagai agenda utama dalam pembangunan sumber daya manusia agar bisa bersaing di era modern, oleh banyak negara khususnya negara maju dan juga berkembang. Secara tradisi, literasi sendiri diartikan sebagai kemampuan dalam penggunaan bahasa untuk membaca

dan menulis. Sedangkan dalam konteks modern, literasi merujuk kemampuan membaca dan menulis pada tahap yang memadai untuk berkomunikasi dalam suatu masyarakat yang literat (Widodo & Ruhaena, 2018).

Baik atau buruknya kualitas suatu bangsa bisa dilihat dari kecerdasan dan pengetahuan penduduknya, sedangkan kecerdasan dan pengetahuan merupakan hasil dari ilmu pengetahuan yang dikuasai, ilmu pengetahuan yang dikuasai didapat dari informasi yang diperoleh dari lisan maupun tulisan.

Literasi ini akan berdampak pada kemampuan peserta didik untuk mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Literasi juga akan mengajarkan peserta didik untuk menganalisis informasi, menyampaikan informasi. (Kusripinah Endang Roro Raden, 2022)

Membaca adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kebudayaan dan peradaban, yang dimanaudaya suatu bangsa biasanya berjalan seiring dengan budaya literasi, faktor kebudayaan dan peradaban dipengaruhi oleh membaca yang dihasilkan dari temuan-temuan kaum cendekia yang diabadikan dalam tulisan yang menjadikan warisan literasi informasi yang sangat berguna bagi proses kehidupan sosial yang dinamis. (Permatasari et al., 2015)

Permasalahan utama yang terdapat di salah satu sekolah dasar di Kota Bandung pada peserta didik kelas IV, adalah kurang menariknya kegiatan

pembelajaran pada saat di kelas. Selain itu dapat dilihat dari hasil kompetensi pada nilai rapor peserta didik, permasalahan lainnya juga dilihat dari kurangnya antusiasme peserta didik pada saat pembelajaran literasi membaca dan menulis, hal itu peneliti amati pada saat melakukan penelitian sebelumnya. Adanya permasalahan tersebut berdampak pada penurunan hasil kompetensi literasi membaca dan menulis pada peserta didik terjadi di sekolah tersebut. Berdasarkan data yang didapat dari guru di sekolah tersebut bahwa hasil kompetensi Literasi dan Numerasi peserta didik pada

*raporpendidikan.kemendikbud.go.id* mengalami penurunan, pada tahun 2023 hasil capaian kompetensi minimum peserta didik turun 12% dari tahun 2022, yaitu dari Sangat Baik **(85,33%)** menjadi Baik **(73,33%)**. Permasalahan ini disebabkan oleh media literasi peserta didik yang biasanya hanya bersumber pada buku pelajaran yang dipelajari pada hari tersebut. Hal tersebut membuat peserta didik seringkali merasa kurang mengerti pada saat pemberian materi yang hanya berupa teks bacaan pada buku.

(Anderson & Krathwohl (dalam Kemendikbud, 2018: 30) mengatakan bahwa dalam implementasi literasi di sekolah terdapat tahapan-tahapan yang harus dilaksanakan, yaitu: pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran. Tahapan-tahapan tersebut tentunya

mempunyai tujuan tersendiri. Pada tahap Pembiasaan bertujuan untuk menumbuhkan minat terhadap bacaan, tahapan ini dilakukan tanpa tagihan khusus, yang membuat minat membaca warga sekolah terus bertumbuh dan terus berkembang, dan akhirnya sampai pada tahap gemar/cinta membaca. Selanjutnya terdapat tahap pengembangan, pada tahap ini dilakukan pengembangan kemampuan pemahaman dalam membaca dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, berpikir kritis, dan mengolah kemampuan komunikasi secara kreatif melalui kegiatan menanggapi buku pengayaan. Selanjutnya ada tahap pembelajaran yang bertujuan dalam pengembangan kemampuan memahami teks dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, berpikir kritis, dan mengolah kemampuan komunikasi secara kreatif melalui kegiatan menanggapi teks buku pengayaan dan buku pelajaran. Hasil yang baik untuk dimensi literasi tentunya akan terjadi jika ketiga hal tersebut sudah dilaksanakan dengan baik.

Sumber dan media belajar sangat beragam, begitu pula dengan lingkungan belajar, hal tersebut membuat guru harus mengidentifikasi dan memanfaatkannya semaksimal mungkin. Sumber belajar yang dirancang adalah sumber belajar, seperti buku teks atau multimedia interaktif, yang sengaja dirancang dan dibuat untuk tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang dirancang juga harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, dengan tujuan agar peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran (Hanifah et al., 2023). Dalam dunia pendidikan, banyak sekali contoh pengintegrasian teknologi dengan kegiatan-kegiatan yang dilakukan di sekolah, hal yang sering kita temui adalah media pembelajaran. Seiring berjalannya waktu, teknologi semakin membuat perubahan, seperti buku atau koran yang tidak hanya berbentuk fisik, tetapi juga tidak berbentuk dan bisa dibuka melalui alat teknologi. (Bilqis et al., 2023)

Solusi yang ditawarkan oleh peneliti adalah dengan adanya penggunaan model PjBL (*Project Based Learning*) yang nantinya dilakukan oleh peserta didik, pelaksanaan pembelajaran ini membuat peserta didik semakin kreatif dan tergugah untuk membaca teks materi yang mereka buat sendiri dalam bentuk komik yang dikemas sesuai dengan kreatifitas masing-masing peserta didik.

Model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran dengan melibatkan kerja proyek (Lu et al., n.d.). Sintaks pembelajaran PjBL menurut meliputi: (1) Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek. Tahap ini sebagai langkah awal agar peserta didik

mengamati lebih dalam terhadap pertanyaan yang muncul dari fenomena yang ada; (2) Mendesain perencanaan proyek. Sebagai langkah nyata menjawab pertanyaan yang ada, disusunlah suatu perencanaan proyek; (3) Menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek; (4) Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek. Guru melakukan monitoring terhadap pelaksanaan dan perkembangan proyek. Peserta didik mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakan; (5) Menguji hasil; (6) Mengevaluasi kegiatan/pengalaman (Kemendikbud, 2017:13) dalam (Fatah et al., 2023). Penggunaan model PjBL bertujuan untuk mempercepat guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, hal tersebut dapat terjadi karena pada saat proses pembelajarannya peserta didik tidak berfokus pada aktivitas guru saja, tetapi menitikberatkan pada siswa untuk mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga guru tidak dijadikan sebagai satu-satunya sumber. (Nurhalimah et al., 2024)

Adanya pembelajaran berbasis proyek ini akan memudahkan peserta didik dalam memahami bacaan materi yang dirangkum oleh masing-masing peserta didik, karena proyek yang dihasilkan akan sesuai dengan kreativitas dan pemahaman masing-masing peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui bagaimana proses

pelaksanaan model PjBL pada peserta didik kelas IV, untuk mengetahui pengaruh pelaksanaan model PjBL terhadap kemampuan literasi baca-tulis siswa kelas IV, untuk mengetahui perbandingan hasil kemampuan literasi baca-tulis, antara peserta didik laki-laki dan perempuan setelah penggunaan model PjBL pada siswa kelas IV.

### METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan jenis pendekatan kuantitatif, dengan desain penelitian *pre-experimental*, dan dengan melakukan *one-shot case study* yaitu pemberian *treatment*/perlakuan terhadap suatu kelompok, lalu diobservasi (Sugiyono, 2015). Pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan tes akhir setelah diberikan perlakuan. Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar negeri di Kota Bandung. Peserta didik yang bersekolah di sekolah tersebut merupakan populasi yang terlibat. Sampel yang digunakan yaitu sebanyak 30 peserta didik kelas IV-B dengan jumlah peserta didik perempuan sebanyak 15 orang, dan peserta didik laki-laki sebanyak 15 orang. Penelitian menggunakan observasi kepada peserta didik terhadap hasil kompetensi literasi baca-tulis dalam komik digital.

Literasi baca-tulis dinilai dari hasil pembelajaran selama lima kali pertemuan. Kemampuan literasi baca-tulis dengan indikator kemampuan

menentukan ide pokok/gagasan utama setiap paragraf, kesantunan bahasa, dan membuat kesimpulan, dinilai berdasarkan hasil tes. Sedangkan proyek akhir berupa komik digital dinilai berdasarkan observasi kepada peserta didik selama pembelajaran menggunakan model PjBL.

Untuk menyimpulkan hasil pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah uji t sampel independent (*independent sample t-test*) dan uji satu sampel (*independent sample t-test*), dengan uji pra-syarat nya berupa menguji uji normalitas, homogenitas, kemudian dilakukanlah uji hipotesis (uji t). prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi rencana penelitian, pemberian perlakuan berupa model PjBL, dan penilaian kompetensi literasi baca-tulis untuk mengetahui pengaruh model PjBL.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi awal menghasilkan informasi bahwa kemampuan literasi baca-tulis peserta didik mengalami penurunan dari tahun ajaran sebelumnya, hal itu dikarenakan kurang menariknya pembelajaran di kelas, yang menjadi permasalahan utama adalah kurangnya antusiasme peserta didik dalam melakukan literasi membaca dan menulis. Maka dari itu, untuk meningkatkan kompetensi literasi baca-tulis peserta didik, diterapkanlah model PjBL (*project*

*based learning*) dalam kegiatan pembelajaran.

Implementasi model PjBL ini dikemas dalam bentuk proyek komik digital yang dibuat oleh peserta didik, hal tersebut ditujukan untuk meningkatkan kemampuan literasi baca-tulis pada peserta didik. Dalam pengimplementasian PjBL ini, peserta didik diminta untuk membuat karya komik digital, yang dimana pada tahapan pembuatannya peserta didik diharuskan untuk membaca bahan bacaan yang sudah diberikan oleh pengajar, lalu selanjutnya dituangkan ke dalam bentuk komik digital. Proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan model PjBL ini perlu dilakukan beberapa pertemuan, untuk mendapatkan hasil akhir dari proyek ini, dibutuhkan lima pertemuan.

Pertemuan pertama dimulai dengan pembagian kelompok yang dilakukan oleh peneliti dan peserta didik, lalu selanjutnya peneliti memberikan topik bacaan teks yang akan dijadikan komik digital oleh peserta didik. Setelah membentuk kelompok dan memilih topik bacaan teks, selanjutnya peserta didik diminta untuk mendiskusikan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan komik digital dengan kelompok. Pada pertemuan ini peserta didik diminta untuk mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan komik digital, diantaranya mengunduh aplikasi *canva*, dan membagi tugas antar anggota. Penggunaan aplikasi

## Pembuatan Komik Digital sebagai PjBL di Kelas IV

*Canva*, cocok digunakan untuk pembelajaran di kelas, hal itu dikarenakan peserta didik akan mengeksplorasi fitur-fitur yang ada pada aplikasi *canva*. (Kharissidqi & Firmansyah, 2022)

Pertemuan kedua, peneliti membagikan LKPD untuk memulai pembelajaran, setiap kelompok diminta untuk membuat sketsa komik digital pada LKPD yang sudah dibagikan, hal ini dilakukan agar peserta didik lebih mudah dalam membuat komik digital.

Pertemuan ketiga, peneliti mulai membimbing peserta didik untuk menggunakan aplikasi *canva*, dan peserta didik mulai membuat komik digital menggunakan aplikasi *canva*. Setiap anggota kelompok melaksanakan tugasnya masing-masing, ada yang bertugas untuk mencari *element* *canva*, menulis percakapan dan juga melakukan penyuntingan gambar di aplikasi *canva*. Dengan adanya penggunaan model PjBL ini, peserta didik dapat menyelesaikan pembelajaran dengan penuh tanggung jawab, seperti yang dikatakan (Rosmana et al., n.d.) bahwa dengan adanya model PjBL, peserta didik mendapatkan kesempatan untuk bekerja dan menyelesaikan suatu masalah secara mandiri. Selain itu peserta didik juga dapat mengeksplor kemampuan yang ia miliki.



**GAMBAR 1. PENJELASAN APLIKASI CANVA**

Kegiatan pada Gambar 1 adalah ketika peneliti sedang memberikan penjelasan mengenai aplikasi *canva*, peneliti memilih untuk menggunakan aplikasi *canva* dalam kegiatan pembelajaran ini dikarenakan penggunaan media ini terbukti membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, dimana peserta didik tertarik pada fitur-fitur yang ada pada aplikasi tersebut. Dikatakan dalam penelitian *canva*

adalah aplikasi yang sangat tepat digunakan dalam mendesain media pembelajaran, karena di *canva* ini banyak terdapat template yang bisa dipergunakan untuk mendesain sebuah bentuk inti dari materi yang dapat membuat peserta didik senang dan memiliki ketertarikan untuk melihatnya. Media pembelajaran elektronik dapat didesain sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sesuai dengan gaya belajar, dengan cara menghadirkan audio, visual, atau

audiovisual dalam pembelajaran, dengan begitu motivasi dan hasil belajar peserta didik.(Erlina & Dwija Iswara, 2023) Selain itu, peserta didik di sekolah ini sudah terbiasa menggunakan media pembelajaran digital, salah satunya aplikasi *canva*.

Pada pertemuan keempat, proses pembelajaran masih sama seperti pertemuan sebelumnya, yaitu proses menyelesaikan proyek komik digital. Peneliti selalu memonitoring kemajuan hasil proyek peserta didik.

**GAMBAR 2. PELAKSANAAN PJBL OLEH PESERTA DIDIK**



Pada Gambar 2, peserta didik sedang bekerja sama dalam membuat proyek komik digital. Dalam pembelajaran ini, peserta didik diminta untuk aktif selama pembelajaran, hal ini juga disampaikan oleh (Dewi Anggraini & Sri Wulandari, n.d.), dimana proses pembelajaran tidak hanya dilakukan satu arah, dimana guru yang selalu aktif di depan kelas memberikan materi, namun peserta didik juga harus ikut berperan aktif.

Dalam pelaksanaannya, peserta didik dibagi menjadi sembilan kelompok yang beranggotakan 3-4 orang, hasil komik digital yang dibuat oleh siswa terbilang cukup menarik, karena hasil setiap kelompok memiliki ciri khas yang berbeda.

Dari sembilan kelompok, peneliti memilih tiga kelompok yang hasilnya dapat dikategorikan kurang bagus, cukup bagus dan sangat bagus. Berikut gambar komik hasil proyek peserta didik yang dikategorikan kurang bagus.

**GAMBAR 3. HASIL PROYEK KOMIK DIGITAL**



Hasil proyek ini berjudul “Kisah Pewaris Kuliner Tanah Minang”. Bahan bacaan ini menceritakan tentang seorang juru masak yang tinggal di pedesaan, dan sangat mencintai kebudayaan, terutama kuliner khas daerahnya. Berikut transkrip hasil karya komik digital peserta didik.

Akhirnya ada pesanan

## Pembuatan Komik Digital sebagai PJBL di Kelas IV

rendang

Akhirnya jadi  
juga  
pesanannya

Eh, ada Ani.  
Tolong antar Ma Meri ke desa sebelah

Iya, Ma Meri

Akhirnya sampai  
juga

Aku tunggu saja  
di mobil, Ma Meri

Iya, Ani

Akhirnya sudah  
sampai di desa

Setelah membuat komik digital tersebut, penilaian dilakukan. Aspek penilaian menyesuaikan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik. Berikut deskripsi nilai peserta didik dalam pembuatan komik digital.

**TABEL 1. ASPEK PENILAIAN PENGUSAHAAN APLIKASI CANVA**

Nama	Penguasaan Aplikasi Pembuatan Komik			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
MI	P			

MA		P		
S				

Pada Tabel 1. terdapat deskripsi penilaian dengan aspek penilaian penguasaan aplikasi *canva*. Peserta didik dengan inisial MI mendapat skor 4, yang artinya peserta didik menguasai aplikasi pembuatan komik dengan baik dan mampu menggunakan berbagai fitur untuk menghasilkan komik yang berkualitas. Peserta didik dengan inisial MAS mendapat skor 3, yang artinya peserta didik menguasai aplikasi pembuatan komik dengan cukup baik dan mampu menggunakan beberapa fitur untuk menghasilkan komik yang cukup berkualitas.

**TABEL 2. ASPEK PENILAIAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS**

Nama	Keterampilan Desain Grafis			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
MI		P		
MAS		P		

Pada Tabel 2. terdapat deskripsi penilaian dengan aspek keterampilan desain grafis. Keduanya memiliki skor 3, yang artinya peserta didik mampu mendesain karakter, latar belakang, dan elemen komik lainnya dengan cukup baik dan cukup menarik secara visual.

**TABEL 3. ASPEK PENILAIAN KEMAMPUAN BER CERITA**

Nama	Keterampilan Ber cerita			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
MI			P	
MAS			P	

Pada Tabel 3. terdapat deskripsi penilaian dengan aspek kemampuan bercerita. Keduanya memiliki skor 2, yang artinya peserta didik menceritakan kisah komik dengan kurang jelas, menarik, dan tidak mudah dipahami dalam format digital. Berikut gambar komik hasil proyek peserta didik yang dikategorikan cukup bagus.

Hasil proyek ini berjudul “Pulau Komodo: Jejak Keajaiban Flora dan Fauna Indonesia”. Bahan bacaan ini menceritakan tentang dua orang pemuda yang peduli akan kelestarian flora dan fauna di Indonesia. Berikut transkrip karya komik digital peserta didik:

**GAMBAR 4. HASIL PROYEK KOMIK DIGITAL**



Ali dan Alicia prihatin dengan nasib flora dan fauna langka di pulau itu.

Aku khawatir dengan ekosistem di Pulau Komodo.

Memang kenapa?

Karena aktivitas manusia

Ohh, begitu

Mereka merencanakan untuk menghabiskan waktu sebanyak mungkin untuk berinteraksi dengan flora dan fauna lokal.

Akhirnya sudah sampai

Iya

Wah, indah sekali pemandangannya.

Iya

Setelah mereka menemui Komodo, akhirnya mereka pulang

**TABEL 4. ASPEK PENILAIAN PENGUSAAN APLIKASI CANVA**

Nama	Penguasaan Aplikasi Pembuatan Komik			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
GS	P			
LR	P			
RGA		P		
ZAPR		P		

Pada Tabel 4. terdapat deskripsi penilaian dengan aspek penilaian penguasaan aplikasi *canva*. Peserta didik dengan inisial GS dan LR mendapat skor 4, yang artinya peserta didik menguasai aplikasi pembuatan komik dengan baik dan mampu menggunakan berbagai fitur untuk menghasilkan komik yang berkualitas. Peserta didik dengan inisial RGA dan ZAPR mendapat skor 3, yang artinya peserta didik menguasai aplikasi pembuatan komik dengan cukup baik dan mampu menggunakan beberapa fitur untuk menghasilkan komik yang cukup berkualitas.

**TABEL 5. ASPEK PENILAIAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS**

Nama	Keterampilan Desain Grafis			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
GS		P		
LR	P			
RGA		P		
ZAPR		P		

Pada Tabel 5. terdapat deskripsi penilaian dengan aspek keterampilan desain grafis. LR memiliki skor 4, yang artinya peserta didik mampu mendesain karakter, latar belakang, dan elemen komik lainnya dengan baik dan menarik secara visual. Dan lainnya memiliki skor 3, yang artinya peserta didik mampu mendesain karakter, latar belakang, dan elemen komik lainnya dengan cukup baik dan cukup menarik secara visual.

**TABEL 6. ASPEK PENILAIAN KETERAMPILAN BERCEKITA**

Nama	Keterampilan BerceKita			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
GS		P		
LR		P		
RGA		P		
ZAPR	P			

Pada Tabel 6. terdapat deskripsi penilaian dengan aspek kemampuan bercerita. ZAPR memiliki skor 4, yang artinya peserta didik mampu menceritakan kisah komik dengan jelas, menarik, dan mudah dipahami dalam format digital. Dan lainnya memiliki skor 3, yang artinya peserta didik mampu menceritakan kisah komik dengan cukup jelas, menarik, dan mudah dipahami dalam format digital. Berikut gambar komik hasil proyek peserta didik yang dikategorikan sangat bagus.

GAMBAR 5. HASIL PROYEK KOMIK DIGITAL



Hasil proyek ini berjudul “Petualangan Komang di Hari Hening Nyepi”. Bahan bacaan ini menceritakan tentang seorang pemuda yang penasaran mengenai hari hening nyepi. Berikut transkrip karya komik digital peserta didik:

Halo, teman-teman namaku Komang, akan bercerita tentang hari Nyepi.

Seperti yang dikenal, Pulau Bali adalah pulau yang indah dan kaya akan tradisi serta budaya.

Semua orang sibuk bersiap-siap untuk menyambut hari Nyepi. Persiapan ini dilakukan di semua wilayah Bali termasuk desa kecil yang ditinggali oleh seorang anak laki-laki bernama Komang

Ibunya sibuk mempersiapkan sesajen untuk persembahkan kepada dewa dan bapaknya membersihkan pura untuk tempat ibadah. Komang selalu penasaran dengan makna Nyepi dan sangat tertarik untuk mengetahui lebih banyak tentangnya.

Komang berjalan-jalan perlahan menerusi setiap sudut desa, memperhatikan dengan seksama segala persiapan yang sedang dilakukan oleh penduduk desa untuk menyambut Nyepi. Saat dia mencapai ujung desa langkahnya terhenti di depan seorang pria tua. Ia melepaskan brahmana.

Ia punya pengetahuan yang luas tentang kepercayaan dan tradisi Bali. Komang mendekati brahmana itu. "Bapak, mohon maaf mengganggu. Tapi apakah anda bisa menjelaskan sebenarnya tentang hari Nyepi?"

"Tentu nak, Nyepi adalah waktu yang sangat istimewa dimana kita diundang untuk merenungkan membersihkan diri darisegala gangguan dunia luar"

Komang duduk dengan tenang mendengarkan kata-kata bijak dengan penuh perhatian. Komang pulang dengan langkah

## Pembuatan Komik Digital sebagai PJBL di Kelas IV

yang penuh semangat.

Selama Nyepi, Komang duduk di teras rumahnya dengan mata tertutup, membiarkan pikirannya melayang jauh.

Ketika malam tiba dan Nyepi berakhir, Komang merasa seperti telah melalui perubahan batin. Dia merasa lebih dekat dengan alam secara spritual dan dalam kehidupan sehari-hari.

**TABEL 7. ASPEK PENILAIAN KEMAMPUAN BERCERITA**

Nama	Penguasaan Aplikasi Pembuatan Komik			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
RABP		P		
RDA M	P			
RP	P			

Pada Tabel 7. terdapat deskripsi penilaian dengan aspek penilaian penguasaan aplikasi *canva*. Peserta didik dengan inisial RDAM dan RP mendapat skor 4, yang artinya peserta didik menguasai aplikasi pembuatan komik dengan baik dan mampu menggunakan berbagai fitur untuk menghasilkan komik yang berkualitas. Peserta didik dengan inisial RABP mendapat skor 3, yang artinya peserta didik menguasai aplikasi pembuatan

komik dengan cukup baik dan mampu menggunakan beberapa fitur untuk menghasilkan komik yang cukup berkualitas.

**TABEL 8. ASPEK PENILAIAN KEMAMPUAN DESAIN GRAFIS**

Nama	Keterampilan Desain Grafis			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
RABP		P		
RDA M	P			
RP	P			

Pada Tabel 8. terdapat deskripsi penilaian dengan aspek keterampilan desain grafis. RDAM dan RP memiliki skor 4, yang artinya peserta didik mampu mendesain karakter, latar belakang, dan elemen komik lainnya dengan baik dan menarik secara visual. Dan lainnya memiliki skor 3, yang artinya peserta didik mampu mendesain karakter, latar belakang, dan elemen komik lainnya dengan cukup baik dan cukup menarik secara visual.

**TABEL 9. ASPEK PENILAIAN KETERAMPILAN BERCERITA**

Nama	Keterampilan Bercerita			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
RABP		P		
RDA M	P			

RP	P			
----	---	--	--	--

Pada Tabel 9. terdapat deskripsi penilaian dengan aspek kemampuan bercerita. Peserta didik berinisial RDM dan RP memiliki skor 4, yang artinya peserta didik mampu menceritakan kisah komik dengan jelas, menarik, dan mudah dipahami dalam format digital. Dan RABP memiliki skor 3, yang artinya peserta didik mampu menceritakan kisah komik dengan cukup jelas, menarik, dan mudah dipahami dalam format digital.

Aspek penilaian diatas adalah penilaian yang digunakan untuk menilai hasil akhir dari proyek yang sudah mereka buat. Untuk penilaian PjBL sendiri membutuhkan beberapa aspek penilaian dalam pembelajaran, diantaranya penilaian terkait kerja sama, komunikasi dan tanggung jawab.

Dalam penggunaan model PjBL ini, peserta didik diminta untuk selalu bekerja sama dengan teman, dan juga guru, dimana peserta didik harus aktif bertanya terkait proyek pembelajaran yang sedang dibuat.

Pada pertemuan kelima, peserta didik melakukan presentasi hasil akhir proyek. Setiap kelompok mempresentasikan komik digital yang sudah selesai dibuat. Dengan adanya presentasi hasil proyek ini, dapat melatih kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi, percaya diri dan bekerja sama.

**GAMBAR 6. PRESENTASI HASIL AKHIR PROYEK**



Pada Gambar 6, peserta didik melaksanakan presentasi hasil akhir proyek komik digital. Secara keseluruhan, hasil proyek yang sudah dibuat oleh peserta didik sudah sesuai dengan indikator capaian pembelajaran.

Untuk melihat bagaimana pengaruh model PjBL terhadap kemampuan literasi baca-tulis bisa dilakukan uji t satu sampel (*one sample t-test*) data tersebut diambil dari nilai keseluruhan hasil pelaksanaan PjBL, namun sebelumnya data tersebut harus terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan homogenitas, berikut tercantum pada tabel.

Test for Equality of Variances (Levene's)			
F	df1	df2	p
0.776	1.000	28.000	0.386

**TABEL 10. HASIL UJI HOMOGENITAS PENILAIAN PjBL**

Didapat bahwa perolehan nilai signifikansi dari uji homogenitas adalah

## Pembuatan Komik Digital sebagai PjBL di Kelas IV

0,386. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 hal tersebut berarti  $H_0$  diterima. Dapat diambil kesimpulan bahwa data memiliki varian yang homogen.

### Test of Normality (Shapiro-Wilk)

	W	p
Penilaian Hasil PjBL	0.946	0.128

**TABEL 11. HASIL UJI NORMALITAS PENILAIAN PjBL**

Dapat ditemukan bahwa perolehan nilai signifikansi dari uji normalitas pada nilai hasil PjBL adalah 0,128. Nilai perolehan tersebut lebih dari 0,05 maka  $H_0$  diterima. Dapat diambil kesimpulan bahwa nilai hasil PjBL berdistribusi normal.

### One Sample T-Test

	t	df	p
Penilaian Hasil PjBL	0.757	29	0.455

**TABEL 12. HASIL UJI ONE SAMPLE T-TEST**

### Descriptives

	N	Mean	SD	SE	Coefficient of variation
Penilaian Hasil PjBL	30	76.05	7.59	1.38	0.100

**TABEL 13. DESKRIPSI UJI ONE SAMPLE T-TEST**

Hasil uji t satu sampel (*one sample t-test*) menunjukkan p-value hasil penilaian model PjBL peserta didik

<0,001 yang artinya klaim diterima pada hipotesis  $H_0$  bahwa rata-rata nilai tidak sama dengan 75. Dengan perolehan rata-rata nilai keseluruhan siswa adalah 76,050. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik melebihi KKM selama menggunakan model PjBL.

Pengimplementasian model PjBL pada peserta didik memberikan pengaruh baik terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, hal ini dilihat dari hasil penilaian kelima pertemuan pembelajaran. Diketahui bahwa hasil penilaian PjBL melalui uji t satu sampel (*one sample t-test*), p-value penilaian PjBL peserta didik menunjukkan diterimanya hipotesis  $H_0$  bahwa rata-rata nilai yang didapat melebihi KKM. Dengan perolehan rata-ratanya keseluruhan peserta didik adalah 76,050. Melalui data tersebut terlihat bahwa pengimplementasian model PjBL berpengaruh baik dalam proses pembelajaran peserta didik.

Dengan adanya hal ini, bisa dikatakan bahwa model PjBL berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan literasi baca-tulis peserta didik, dengan melalui komik digital peserta didik lebih mudah dan termotivasi dalam melakukan pembelajaran literasi membaca dan menulis. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Septiani et al., 2021), mengatakan bahwa penggunaan komik sebagai metode pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan

gerakan literasi memiliki dampak yang signifikan. Siswa sangat tertarik pada proyek digital atau elektronik sebagaimana penelitian sebelumnya menunjukkan hal yang sama (Rofikoh et al., 2023). Media digital membuat peserta didik menjadi lebih terampil dalam menulis, seperti penelitian sebelumnya (Utari et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media digital membuat peserta didik memiliki minat dan motivasi yang lebih tinggi, selain itu peserta didik cenderung lebih kreatif dan memiliki kemampuan menulis yang lebih baik. Secara keseluruhan, berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, guru dapat mengembangkan media pembelajaran dengan membuat komik yang dapat digunakan oleh peserta didiknya sebagai kegiatan yang meningkatkan gerakan literasi, dan kualitas membaca para peserta didik. Hal tersebut juga dikatakan oleh (Candra Yusro & PGRI Madiun, n.d.), bahwasanya pembelajaran melalui media komik lebih efektif daripada pembelajaran tanpa media komik, hasil penelitian ini berangkat dari permasalahan kurangnya variasi media pembelajaran membaca peserta didik, kurangnya minat atau antusias peserta didik terhadap pembelajaran membaca, dan rendahnya skor kemampuan membaca. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Novita et al., 2017), bahwasanya penggunaan model PjBL pada pembelajaran akan berpengaruh pada peningkatan kemampuan literasi dan

juga meningkatkan kreativitas peserta didik. Pada penelitian (Shufairo' Shila et al., 2024) menghasilkan bahwa peserta didik merasa lebih berantusias dan senang ketika membuat proyek komik mini book, yang menggabungkan kreativitas dan pemahaman mereka

terhadap teks. Selain itu, peserta didik sudah terbiasa dengan media pembelajaran digital. (Rosmiati et al., 2024)

### **SIMPULAN**

Model PjBL mempengaruhi peningkatan kompetensi literasi baca-tulis peserta didik, dengan adanya proyek yang dikerjakan peserta didik, membuat mereka lebih termotivasi dan lebih mengeksplorasi kemampuan yang mereka miliki. Dengan membuat proyek komik digital, peserta didik lebih mudah menangkap isi bacaan dan juga melatih kemampuan peserta didik dalam memahami suatu bacaan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata tes kemampuan literasi baca-tulis peserta didik yang melebihi kriteria ketuntasan minimal. Selain itu dengan penggunaan model PjBL ini juga dapat melatih kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, percaya diri dan juga bertanggung jawab pada peserta didik, hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian selama proses PjBL dilakukan di kelas.

### **DAFTAR RUJUKAN**

Bilqis, A., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan E-Book

## Pembuatan Komik Digital sebagai PJBL di Kelas IV

- Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi Kelas IV. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(2), 437–448. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i2.628>
- Candra Yusro, A., & PGRI Madiun, U. (n.d.). Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 3 Melalui Media Pembelajaran Komik Digital di SDN 2 Bandar.
- Dewi Anggraini, P., & Sri Wulandari, S. (n.d.). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Erlina, T., & Iswara, P. (2023). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android sebagai Media Membaca Permulaan Siswa SD Kelas I. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 7(2). doi:<https://doi.org/10.32507/attadib.v7i2.1930>
- Fatah, A. . (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Atau Project Base Learning (PJBL) Melalui Poster Kreatif Dalam Pembelajaran Daring Materi Pemanasan Global Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Ilmiah. *Amerta Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 45–54. Retrieved from <https://ejournal.amertamedia.co.id/index.php/amerta/article/view/151>
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Kurnia Jayadinata, A. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VI. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 04. <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/asanka>
- Kharissidqi, M. T. ., & Firmansyah, V. W. . (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. Retrieved from <https://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kusripinah Endang Roro Raden. (2022). Penerapan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Baca-Tulis: Literature Review. *Subrata Heru*, 11(2).
- Lu, M., Soares, F., Lia, M., Freitas, F., Amaral, E., Nacional, U., & Lorosae, T. (n.d.). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) pada Materi AKSA
- Novita, D., Sari, A., Rusilowati, A., & Nuswowati, M. (2017). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa. In *Pancasakti Science Education Journal PSEJ* (Vol. 2,

- Issue 2). <http://e-journal.ups.ac.id/index.php/psej>
- Nurhalimah, I., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Aplikasi Android dalam Pembelajaran Menulis Cerita di Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, 15(1), 102-120. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2135>
- Permatasari, A., Prodi, D., Pemerintahan, I., Universitas, F., & Yogyakarta, M. (2015). Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB.
- Rofikoh, Iswara, P. D., & Nugraha, D. (2023). The "Baca Mandiri" Application Overcomes the Difficulty of Reading Beginning Post-Online Learning. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(1), 134-141. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i1.59378>
- Rosmiati, S., Iswara, P. D., & Djuanda, D. (2024). Pengembangan Media Flipbook Audio sebagai Media Pembelajaran Membaca Nyaring di Kelas II SD. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 2909-2920. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3985>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Mipta, R. A., Janah, M., Thifana, A. R., Susanti, R., & Marini, F. P. (n.d.). Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning pada Sekolah Dasar di Masa Pandemi.
- Septiani, E., Sari, N. I., & Rusmana, I. M. (2021). Pelatihan Peningkatan Literasi dalam Penggunaan Media Pembelajaran Komik di SDS Angkasa 4, Jakarta Timur. *JABB*, 2(2). <https://doi.org/10.46306/jabb.v2i2>
- Shila Shufairo', Maila Fazza, & Syailin Nichla Choirin Attalina. (2024). Implementasi Model Pembelajaran PjBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 MI l'Anatush Shibyan. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 1926-1937. Retrieved from <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1146>
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). In *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Cet. 21).
- Utari, R., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2024). Pemanfaatan e-book digital untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, 15(1), 91-101.
- Widodo, M. M., & Ruhaena, L. (2018). Lingkungan Literasi Di Rumah Pada Anak Pra Sekolah. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 3(1), 1-7. <https://doi.org/10.23917/indigenous.v3i1.3059>