

**PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *JOYFUL LEARNING*
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA
KELAS V PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Maria Novita Isa

NPM.2286206028

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAN SAMARINDA
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *JOYFUL LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V
PELAJARAN BAHASA INDONESIA SDN 022 SUNGAI KUNJANG**

SKRIPSI

Maria Novita Isa

NIM.2286206028

Telah disetujui dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

Tanggal: 2 April, 2026

Dosen Pembimbing I



Annisa Qomariah, S.Pd., M.Pd.

NIDN.1120089202

Dosen Pembimbing II



Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd.

NIDN.1119098902

Mengetahui

Ketua Program Studi



Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd.

NIK.2016.089.215

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Maria Novita Isa
Tempat dan Tanggal Lahir : Seniung Jaya, 21 Desember 2003
Nomor Induk Kependudukan : 6401036112030002
Nomor Pokok Mahasiswa : 2286206028
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa data diri yang saya serahkan kepada pihak Universitas adalah Benar. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa data diri saya tersebut tidak benar, maka saya bersedia menerima segala konsekuensi dan sanksi yang berlaku di Universitas.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Samarinda, 10 April 2026

Menyatakan



Maria Novita is

2286206028

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *JOYFUL LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V PELAJARAN BAHASA INDONESIA

SKRIPSI

MARIA NOVITA ISA
NPM. 2286206028

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan Universitas Widy Gama Mahakam Samarinda
Tanggal 10 April 2026

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nama Ketua : <u>Samsul Adianto, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN. 1104129201	(.....)	20 April 2026
Pembimbing 1 : <u>Annisa Oomariah, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN. 1120089202	(.....)	20 April 2026
Pembimbing 2 : <u>Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN. 1119098902	(.....)	20 April 2026
Penguji : <u>Eka Selvi Handayani, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN. 1116098602	(.....)	20 April 2026

Samarinda, 20 April 2026

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widy Gama Mahakam Samarinda


Dr. Nur Agus Salim, S.Pd., M.Pd.
NIK-2022.084.293

MOTTO

*“Kesuksesan bukan milik yang tercepat,
melainkan milik mereka yang tetap konsisten melangkah”*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercintaku yaitu Bapak Donatus Jempo dan Ibu Margaretha Bara. Dua orang yang sangat berjasa dalam hidup peneliti, dua orang yang selalu mengusahakan yang terbaik untuk anak-anaknya agar bisa menempuh pendidikan setinggi-tingginya, terimakasih sudah menjadi orang tua yang mendidik anaknya demi mengejar masa depan yang cerah.
2. Kepada saudara-saudara peneliti, buat kaka tercinta Yohana lily C. J dan Natalia Elviani C.J. Terimakasih atas motivasi dan dukungan selama masa bangku perkuliahan yang sudah membantu peneliti dan kedua orang tua. Tak lupa juga buat adik tercinta Patricia Karolina C.J, yang selalu mendukung dan memberikan pengertian kepada peneliti untuk menyelesaikan bangku perkuliah yang tak mudah ini.
3. Karya ini peneliti persembahkan untuk diri sendiri yaitu saya Maria Novita Isa, yang telah berjuang penuh kesabaran hingga sampai dititik ini. Terimakasih tetap bertahan ditengah lelah dan keraguan, namun semangat selalu dalam hati demi kedua orang tua tetap melangkah. Semoga pencapain ini menjadi awal perjalanan yang lebih baik.

RIWAYAT HIDUP



Maria Novita Isa Lahir di Seniung Jaya, 21 Desember 2003.

Terlahir dari pasangan Bapak Donatus Jempo dan Ibu Margaretha Bara, merupakan anak ketiga dari keempat saudara mempunyai dua Kaka saudara perempuan dan satu adik perempuan. Memulai

Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri (SDN 021 Paser Belengkong) di Desa Seniung Jaya, Kec Paser Belengkong dan lulus pada tahun 2016. Setelah itu melanjutkan lagi ke sekolah Menengah pertama di (SMPN 6 Paser Belengkong) di Desa Seniung Jaya. Lulus pada tahun 2019, kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas di (SMAN 01 Paser belengkong) di Simpang Batu. Kec Paser Belengkong dan lulus tahun 2022. Pada tahun 2022 peneliti melanjutkan pendidikan jenjang yang lebih tinggi yaitu Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda (UWGM), sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) dengan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada program strata satu (S1). Pada tahun 2025 peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Di Desa Sungai Kapih, Kec Sambutan dan Praktik mengajar melalui program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SDN 022 Sungai Kunjanh, Samarinda, Kalimantan Timur.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi penelitian ini dengan judul “Pengaruh Media Komik Digital Berbasis *Joyful Learning* Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas Va Dan Vb SDN Sungai Kunjang Tahun Pembelajaran 2025/2026

Skripsi ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media komik dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia yang merupakan keterampilan penting dalam proses pembelajaran. Skripsi ini disusun untuk memenuhi tugas akhir menempuh pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan berbagai bantuan, bimbingan, penguji, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Husaini Usman, M.Pd., M.T., selaku Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
2. Bapak Dr. Arbain, M.Pd., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, yang telah memberikan

kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

3. Bapak Dr. Nur Agus Salim., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, yang telah menunjukkan kebijaksanaan serta menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penulis selama masa perkuliahan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
4. Ibu Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, yang selalu memberikan arahan, dorongan serta motivasi kepada penulis selama proses perkuliahan serta dalam menyelesaikan proposal ini.
5. Bapak Samsul Adianto, S. Pd.,M.Pd selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, yang telah memberikan dorongan dan motivasi selama proses perkuliahan serta dalam menyelesaikan proposal ini.
6. Ibu Annisa Qomariah, S.Pd., M.Pd.Selaku dosen pertama, atas bimbingan, arahan, serta motivasi yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Tanpa dukungan dan ilmu yang Ibu berikan, saya tidak dapat menyelesaikan penelitian dengan baik. Terima kasih atas kesabaran dan perhatian ibu selama proses bimbingan serta pengalaman yang saya peroleh dapat menjadi bekal di masa depan.

7. Ibu Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd. Dosen pembimbing kedua, yang telah memberikan masukan berharga, koreksi, serta semangat yang membantu dalam penyempurnaan skripsi ini. Tanpa dukungan dan ilmu yang Ibu berikan, saya tidak dapat menyelesaikan penelitian dengan baik. Terima kasih atas kesabaran dan perhatian ibu selama proses bimbingan serta pengalaman yang saya peroleh dapat menjadi bekal di masa depan.
8. Eka Selvi Handayani, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen penguji, atas waktu, kritis, dan saran yang membangun selama proses ujian skripsi ini. Masukan dari ibu sangat berarti dalam penyempurnaan hasil penelitian saya.
9. Teruntuk kedua orang tua penulis (Bapak Donatus jempo & Ibu Margaretha Bara) yang penulis sayangi dan cintai, penulis ucapkan terima kasih banyak telah memberikan kasih sayang, doa, dukungan serta perjuangan tanpa lelah yang tiada henti kepada penulis. Terima kasih sudah menemani berproses dan selalu membuat penulis bangkit agar menjadi orang yang lebih kuat dan lebih baik terus ke depannya. Terima kasih sudah selalu mendengarkan keluh kesah selama ini selama menyusun Skripsi ini, jika bukan karena bapak dan ibu mungkin penulis tidak akan bertahan sampai sekarang. Kasih sayang dan pengorbanan yang bapak ibu berikan tidak akan bisa terbalas, penulis akan berusaha dan bekerja keras melakukan yang terbaik untuk membuat bangga
10. Teruntuk kedua kakak perempuan Dan adik Perempuan (Kaka Yohana lily C.J, Natalia elviani C.J & Adik Patricia Karolina C.J) terimakasih atas

doa dan dukungan kalian yang luar biasa yang selalu mendengarkan semua keluh kesah dan selalu menghibur dalam menyelesaikan proposal ini.

11. Teruntuk teman – teman yang penulis sayangi, terima kasih atas dukungan, bantuan, dan saran selama menyelesaikan proposal ini,
12. Terakhir, untuk diri sendiri Maria Novita Isa, terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri di titik ini, walaupun sering kali merasa berputus asa atas apa yang di usahakan namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih karena memutuskan tidak untuk menyerah sesulit apa pun proses menyelesaikan proposal, ini merupakan pencapaian yang patut di apresiasi untuk diri sendiri. Besar harapan penulis untuk terus mempelajari dan memperbaiki kekurangan – kekurangan karena proposal ini masih jauh dari harapan kita semua, semoga ini dapat menjadi manfaat bagi penulis dan khalayak ramai pada umumnya

Samarinda,..... 2025

Peneliti,

Maria Novita Isa

NPM: 2286206028

ABSTRAK

Maria Novita Isa, 2026. *Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Berbasis Joyful Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pelajaran Bahasa Indonesia Tahun ajaran 2025/2026.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

Pembimbing I: **Annisa Qomariah, S.Pd., M.Pd** dan

Pembimbing II: **Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd.**

Studi ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan media komik digital yang berlandaskan *joyful learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 022 Sungai Kunjang untuk tahun ajaran 2025/2026. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen dan *pretest-posttest* dalam kelompok kontrol. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang terbagi menjadi dua kelas, di mana kelas VB berfungsi sebagai kelompok eksperimen dan kelas VC sebagai kelompok kontrol, dengan metode pengambilan sampel yang berupa sampel jenuh. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media komik digital yang berbasis *joyful learning* memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: komik digital, joyful learning, berpikir kritis

ABSTRAK

Maria Novita Isa, 2026. *The Effect of Using Joyful Learning-Based Digital Comic Media on Fifth-Grade Students' Critical Thinking Skills in Indonesian Language, 2025/2026 Academic Year.* Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Widya Gama Mahakam University, Samarinda.

Supervisor I: **Annisa Qomariah, S.Pd., M.Pd. and**

Supervisor II: **Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd.**

This study aims to analyze the impact of the use of digital comic media based on joyful learning on the critical thinking skills of fifth-grade students in Indonesian language learning at SD Negeri 022 Sungai Kunjang for the 2025/2026 academic year. The method used is a quantitative approach with a quasi-experimental design and pretest-posttest in the control group. The research subjects were all fifth grade students who were divided into two classes, where class VB functioned as the experimental group and class VC as the control group, with a sampling method in the form of a saturated sample. Therefore, it can be concluded that the use of joyful learning-based digital comics has a significant impact on improving fifth-grade students' critical thinking skills in Indonesian language lessons. This medium has proven effective in creating a fun learning environment, increasing motivation, and encouraging active student participation in the learning process.

Keywords: digital comics, joyful learning, critical thinking.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
HALAM PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Deskripsi Konseptual.....	12
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	29
C. Kerangka Teoretis.....	33
D. Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	38
D. Variabel Penelitian.....	39
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	40
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	42
G. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	46
B. Hasil Uji Hipotesis/Jawaban Pertanyaan Penelitian.....	48
C. Pembahasan.....	59
D. Keterbatasan Penelitian.....	70
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	71
A. Simpulan.....	71
B. Implikasi.....	67
C. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74

LAMPIRAN.....	77
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rangkuman Definisi Berpikir Kritis.....	17
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	43
Tabel 3.2 Jumlah data siswa kelas V.....	45
Tabel 4.1 Deskripsi Analisa Stastik.....	54
Tabel 4.2 Data Uji Validitas Soal Pilihan Ganda.....	57
Tabel 4.3 Data uji Validitas Soal Esai.....	58
Tabel 4.4 Nilai Alpha dan Reliabilitas.....	59
Tabel 4.5 Uji Normalitas.....	62
Tabel 4.6 Uji Homogenitas.....	63
Tabel 4.7 Hasil Perbandingan Posttest Ekperimen dan kontrol.....	64
Tabel 4.8 Hasil Uji Paired Samples T test.....	64
Tabel 4.9 Indikator Berpikir Kritis.....	69
Tabel 4.10 Grafik Indikator Berpikir kritis.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Uji Validitas Kelas VI.....	99
Gambar 2 Siswa Mengerjakan Soal Validitas	100
Gambar 3 Kelas ekperimen sebelum Perlakuan.....	101
Gambar 4 Kelas Ekperimen Menggunakan Komik.....	102
Gambar 5 Kelas Ekperimen Menggunakan Media Komik.....	103
Gambar 6 Kelas Ekperimen Menggunakan Media Komik.....	104
Gambar 7 Kelas Ekperimen Menggunakan Media Komik.....	105
Gambar 8 Kelas Ekperimen Menggunakan Media Komik.....	106
Gambar 9 Kelas Ekperimen Menggunakan Media Komik.....	107
Gambar 10 Kelas Ekperimen Belajar menggunakan Komik Digital.....	108
Gambar 11 Kelas Ekperimen Belajar menggunakan Komik Digital.....	109
Gambar 12 Kelas Ekperimen Belajar Menggunakan Komik Digital.....	110
Gambar 13 Kelas Ekperimen Belajar Menggunakan Media Komik.....	111
Gambar 14 Kelas Ekperimen Menggunakan Media Komik Digital.....	112

DAFTAR LAMPIRAN

Soal Pilihan Ganda.....	78
Kunci Jawaban Pilihan Ganda.....	82
Soal Essai.....	82
Kunci Jawaban Soal Essai.....	82
Media Komik.....	84
Surat Permohonan Ijin Penelitiann.....	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan berpikir kritis siswa masih menjadi tantangan besar dalam sektor pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar. Banyak siswa mengalami kesenjangan dalam kemampuan berpikir kritis. Kemampuan analisis dari siswa saat ini masih tergolong rendah, disebabkan oleh perilaku dan keterlibatan mereka yang tidak maksimal selama sesi pembelajaran. Akibatnya, faktor ini menjadi penyebab utama mengapa tingkat berpikir kritis siswa dianggap kurang, terutama bagi mereka yang tidak terbiasa dengan keterampilan berpikir kritis (Handayani, 2023).

Kemampuan berpikir kritis yang rendah pada siswa kelas V di SD Negeri 022 Sungai Kunjang mengalami penurunan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Terlihat dari kesulitan mereka dalam menganalisis teks dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan isi bacaan, siswa sering kali kesulitan memahami pesan utama dalam teks, menemukan informasi penting, dan menyampaikan pendapat dengan cara yang logis dan terstruktur.

Hambatan yang dihadapi oleh siswa ketika mengerjakan soal pertanyaan yang membutuhkan pemikiran analitis dan kreatif, seperti membuat kesimpulan atau menemukan solusi untuk masalah yang diangkat dalam teks yang sedang dibaca. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan

kemampuan berpikir kritis harus ditingkatkan dengan metode dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan.

Media yang inovatif dapat diartikan sebagai ide, praktik, atau bentuk media yang dianggap modern. Dengan demikian, kemampuan serta penguasaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan adalah salah satu metode untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam proses belajar mengajar yang menjadi pusat dari kegiatan pembelajaran di sekolah.(Fitri, 2023). Cara mengajar agar tidak membosankan tidak hanya mengakibatkan berkurangnya antusiasme siswa dalam belajar, tetapi juga dapat mengurangi fokus, meningkatkan angka ketidahadiran, dan bahkan menumbuhkan sikap buruk terhadap pelajaran tertentu. (Sumakul, Tendean & Lonton 2024).

Proses belajar mengajar di SD Negeri Sungai Kunjang menjadi monoton karena kurangnya inovasi media dan pendekatan pembelajaran. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih berjalan secara konvensional, masih menggunakan metode ceramah, pemberian tugas tertulis, media yang digunakan juga terbatas pada buku paket dan catatan tulis. Akibatnya, ini menjadi perhatian bahwa memanfaatkan media digital atau interaktif yang dapat menarik perhatian siswa masih monoton/kurang.

Metode konvensional dan kurangnya media interaktif menyebabkan pembelajaran yang membosankan, yang menghambat motivasi dan partisipasi siswa. Akibatnya, suasana dalam kelas yang tadinya cenderung sangat monoton, siswa yang kurang aktif, dan tidak ada kesempatan untuk membangun keterampilan berpikir kritis. Dengan menggunakan media yang tepat, guru dapat memperbaiki

suasana di kelas dengan menggunakan media komik digital berbasis *joyful learning* menjadi solusi terbaik.

Pembelajaran yang menggunakan teknologi digital khusus e-komik, dapat secara signifikan meningkatkan mutu pendidikan. Beragam penelitian yang dilakukan menemukan kajian bahwa e-komik tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap pelajaran, baik secara kognitif maupun afektif. E-komik juga berperan dalam mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengajak mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan memudahkan mereka dalam memahami materi dengan lebih baik.(Sutomo,2025).

Joyful learning dapat menarik daya tarik yang tinggi antara pendidikan dan siswa mesti ditemukan dalam situasi tanpa paksaan. Dinyatakan bahwa “ kesenangan adalah menciptakan kebahagiaan, kepuasan, menarik perhatian, merasa kepuasan, dan lain-lain”. Proses belajar akan menjadi lebih menyenangkan jika siswa terlibat secara aktif di dalamnya.(Tugiah & Asmendri2022).

Perlunya memanfaatkan komik digital yang menarik dengan pendekatan *joyful learning* untuk menciptakan lingkungan belajar yang ideal dalam melatih kemampuan kognitif kritis. *Joyful learning* sangat berpengaruh pentingnya dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang tidak hanya mengejar hasil akademik tetapi juga memperhatikan kesejahteraan emosional dan sosial mereka (Raya et al., 2025)

Joyful learning sering menjadi penerapan strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan siswa. Melalui metode ini, siswa dapat merasa dihargai dan didukung dalam proses

belajar, termotivasi, percaya diri, dan mampu mengembangkan keterampilan sosial yang baik. Sehingga, diperlukan pendekatan *joyful learning* untuk menciptakan suasana bebas tekanan, yang penting untuk meningkatkan partisipasi aktif dan keberanian berpendapat antar siswa dan guru.

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 022 Sungai Kunjang, situasi penerapan dan pengajaran Bahasa Indonesia masih menghadapi tantangan yang berkaitan dengan kompleksitas materi dan tahap perkembangan anak-anak yang berusia sepuluh hingga sebelah tahun. Materi Bahasa Indonesia yang diajarkan sering kali bersifat abstrak dan memerlukan keterampilan kemampuan berpikir kritis, seperti menganalisis isi teks, menyimpulkan pesan utama, serta menyelesaikan permasalahan berbasis bacaan.

Kombinasi antara media komik digital dengan pendekatan *joyful learning* menjadi cara yang paling efektif untuk mengatasi masalah berpikir kritis karena keduanya saling melengkapi dan memperkuat pembelajaran. Media komik digital tidak hanya menyajikan konten dalam bentuk yang menarik secara visual, tetapi juga memungkinkan siswa memahami isi teks secara mudah melalui ilustrasi, dialog, dan narasi yang relevan dengan dunia anak.

Hal ini membantu siswa untuk lebih mudah menangkap pesan utama, menganalisis isi bacaan, dan menemukan informasi penting dalam meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa. Penggunaan media komik mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*), karena alur cerita dan gambar di dalamnya dapat membangkitkan emosi positif yang berpengaruh terhadap motivasi belajar dan minat baca (Sutomo, 2025).

Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan membentuk lingkungan belajar yang ceria, tanpa tekanan, dan dipenuhi antusiasme. Ini meningkatkan semangat belajar untuk menyelesaikan tantangan dan mencari solusi dengan cara yang kritis serta kreatif. Kombinasi media komik digital dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan menghasilkan pengalaman belajar yang interkatif, sesuai dengan kebutuhan, dan menatik, sehingga siswa tidak hanya menguasai materi dengan baik, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis mereka secara maksimal.

Intervensi terpadu ini dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa dengan cara yang menarik, relevan, dan mendukung meningkatkan kemampuan berpikir kritis secara keseluruhan, diharapkan akan lebih efektif daripada penggunaan media atau metode konvensional. Di SD Negeri 022 Sungai Kunjang, guru tidak memiliki banyak waktu untuk membuat dan menggunakan media digital yang terintegrasi dengan pendekatan pembelajaran baru.

Banyak pengajar menghadapi kesulitan dalam memperoleh, menyesuaikan, dan mengatur alat pembelajaran digital yang sesuai dengan keperluan murid dan materi Bahasa Indonesia (Saputera et al., n.d.2025). Guru biasanya memaksakan kehendaknya tanpa melihat atau memperhatikan kebutuhan minat dan bakat yang dipunyai siswa-siswinya. Pendidikan juga harus bisa melihat atau memperhatikan kebutuhan siswa-siswi apa yang membuat anak-anak kurang nyaman untuk menuntut ilmu.

Kondisi ini secara signifikan menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa secara optimal, menyeluruh, dan berkelanjutan di tingkat

sekolah dasar. Oleh karena itu, sangatlah diperlukan upaya sistematis dan terorganisir, untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan dan mengembangkan berbagai media pembelajaran digital yang inovatif, interaktif, dan menarik.

Tujuan penelitian ini adalah menguji secara empiris pengaruh kombinasi media digital berbasis *joyful learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, serta menghasilkan model pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan relevan di SD Negeri 022 Sungai Kunjang. Serta menghasilkan model pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan metode eksperimen, peneliti menunjukkan bahwa intervensi terpadu ini sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan.

Melalui perbandingan diharapkan bahwa data yang menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang jelas akan dikumpulkan melalui perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Ini akan memungkinkan pencapaian model pembelajaran di sekolah. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan saran praktis bagi guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif serta mendukung perkembangan kognitif kritis siswa.

Metode yang paling efektif untuk mengasah kemampuan berpikir kritis para siswa adalah dengan menggabungkan media komik digital dan pendekatan *joyful learning*. Komik digital menawarkan visual yang menarik serta mudah dicerna, memungkinkan siswa untuk lebih simple dalam menganalisis konten dan mencari informasi yang signifikan. Komik digital ini juga dapat dipadukan dengan metode

joyful learning agar pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan judul. “Pengaruh Media Komik Digital Berbasis *Joyful Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 022 Sungai Kunjang ”. Penelitian ini sangat cocok menggunakan pendekatan eksperimen dipilih karena mampu memberikan bukti empiris yang kuat mengenai pengaruh suatu intervensi terhadap hasil belajar siswa.

Menggunakan pendekatan penelitian ini dapat mengontrol variabel luar. Membandingkan langsung kelas yang menggunakan metode konvensional (kelas kontrol) dan kelas yang mendapatkan perlakuan media komik digital berbasis *joyful learning* (kelas eksperimen), serta mengukur perubahan kemampuan berpikir kritis siswa secara objektif melalui *pretest* dan *posttest*. Hasilnya lebih valid dan reliabel karena dapat menunjukkan sejauh mana intervensi terpadu berkontribusi terhadap peningkatan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran biasa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 022 Sungai Kunjang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia akibat metode pembelajaran konvensional yang monoton.
2. Belum optimalnya pemanfaatan media komik digital berbasis *joyful learning* untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang berfikir kritis

3. Kesulitan siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia yang bersifat abstrak karena minimnya media visual interaktif.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih berfokus, masalah dibatasi pada:

1. Penggunaan media komik digital berbasis *joyful learning*
2. Pengukuran pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa
3. Penelitian dilakukan pada tahun 2025/2026 dengan dua kelas, (V B eksperimen dan konvensional V C) mata pelajaran Bahasa Indonesia
4. Tidak membahas aspek lain seperti keterampilan menulis atau minat belajar secara mendalam.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan media komik digital berbasis *joyful learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 022 Sungai Kunjang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tahun pembelajarann 2025/2026?
2. Seberapa besar perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V B (eksperimen) dengan kelas (konvensional) V C setelah penerapan media komik digital berbasis joyfull learning?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah

1. Mengetahui pengaruh media komik digital berbasis *joyful learning* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas V SDN 022 Sungai Kunjang pada mata pelajaran 2025/2026.
2. Menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kritis antara kelas eksperimen (V B) dan kelas konvensional (V C).

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini secara teoritis menambah referensi kajian tentang efektivitas media komik digital berbasis *joyful learning* dalam meningkatkan berpikir kritis siswa SD. Sedangkan secara praktis ada beberapa yaitu:

1. Bagi guru, memberikan informasi mengenai hasil belajar peserta didik sehingga dapat menjadikan umpan balik untuk lebih meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pendekatan *joyful learning* dan media komik digital
2. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui pendekatan *joyful learning* dan media komik digital.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan pengalaman dalam bidang penelitian serta dapat dijadikan referensi ataupun sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian sejenisnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

Deskripsi konseptual sebagai berikut:

1. Kemampuan Berpikir Kritis

Pengertian kemampuan berpikir kritis sebagai berikut:

a) Sejarah Singkat Kemampuan Berpikir Kritis

Gagasan dari para cendekiawan Yunani seperti Socrates dan Aristoteles membawa kemunculan konsep pemikiran yang kritis. Dalam warisan peradaban Yunani yang kuno, terdapat pemahaman mendalam yang menyatakan bahwa hanya melalui pemikiran yang menyeluruh, rasional, dan responsive, manusia dapat mencapai kemajuan yang lebih baik.

Pada periode medieval, tradisi pemikiran kritis yang sistematis dapat dilihat dalam karya serta ajaran tokoh seperti Thomas Aquinas yang menghasilkan ide-ide dalam memperhatikan kapasitas berpikir, tetapi proses berpikir haruslah teratus dan dapat diteliti.

Zaman Renaissance (abad ke-15 dan ke-16). Muncul pemikir-pemikir yang memberikan kontribusi terhadap konsep berpikir kritis. Francis Bacon, dari Inggris, dengan jelas menunjukkan keprihatinannya terhadap penyalahgunaan intelektual dalam pencarian pengetahuan.

Bacon secara jelas mengakui kontribusi penting lainnya terhadap perkembangan berpikir kritis dihasilkan oleh intelektual pencerahan Prancis: Bayle, Montesquieu, Voltaire, dan Diderot. Mereka semua memulai dari asumsi bahwa ketika akal manusia dibimbing dengan disiplin, ia dapat lebih baik memahami masalah-masalah dalam dunia sosial dan politik.

Pada abad ke-18, terjadi perkembangan pandangan mengenai apa yang dimaksud dengan kritis serta penerapannya dalam disiplin ilmu lainnya. Misalnya, ketika kemampuan berpikir kritis digunakan dalam bidang ekonomi. Di abad ke-19, pemikiran kritis semakin diperluas oleh Comte dan Spencer ke ranah sosial manusia. Pemikiran kritis juga diterapkan untuk menganalisis isu-isu yang berkaitan dengan kapitalisme (Rahardhian, 2022).

Konsep analisis kritis telah mengalami perubahan sepanjang sejarah. Mulai dari periode Yunani Kuno dengan ide-ide Sokrates hingga pandangan kritis yang ada saat ini. Pemahaman filsafat terkait dengan analisis kritis menjadi penting untuk dipahami karena berhubungan dengan proses berpikir yang kompleks dan abstrak.

Aktivitas analisis kritis terhadap sejarah sangat penting karena para sejarawan dalam memperoleh informasi tidak selalu mencatatnya secara langsung dalam dokumen sejarah. Ada beberapa tahap yang perlu dilalui, yaitu melalui metode penelitian heuristik, evaluasi sumber atau verifikasi, interpretasi, dan penulisan sejarah.

Aktivitas analisis kritis dalam sejarah ini dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran sejarah. Sejalan dengan pemikiran historis, pendekatan pembelajaran yang mengadopsi konsep andragogy atau pembelajaran bagi orang dewasa juga membantu meningkatkan kemampuan verifikasi siswa. Siswa bisa memanfaatkan pengalaman mereka sebagai landasan untuk pembelajaran yang akan datang.(Nurjanah, 2020).

Dapat disimpulkan konsep beripikir kritis telah berevolusi sejak era Yunani Kuno melalui Sokrates dan Aristoteles, hingga abad ke-20 dengan kontribusi Sumner, menekankan penalaran sistematis, komprehensif, dan diverifikasi. Dalam konteks kesejarahan, berpikir kritis esensial untuk *heuristic*, verifikasi sumber, interpretasi, dan historiografi, yang dapat ditingkatkan melalui pembelajaran sejarah berbasis *historical thinking* dan andragogi. Pendekatan ini memanfaatkan pengalaman siswa untuk fokus pada pemecahan masalah, meningkatkan tanggung jawab, selektivitas informasi.

b) Definisi Kemampuan Berpikir Kritis Menurut Para Ahli

Berpikir dengan cara analisis dan berpikir kritis memiliki kesamaan. Proses berpikir adalah aspek dari hasil berpikir. Dalam berpikir kritis, hal ini berkaitan dengan pemahamn keputusan yang kita mabil. Dengan adanya suatu masalah atau pertanyaan, sesesorang perlu segerah mencari jalan keluar dari masalah tersebut. Pengajar perlu bisa memperkirakan tantangan ang mungkin akan dihadapi oleh para siswa.(Dan et al., 2024).

Berpikir kritis memungkinkan kita untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mempertanyakan asumsi, dan mengambil keputusan yang berdasarkan pada bukti dan informasi yang tersedia. Berpikir kritis diartikan sebagai proses representasi mental melalui transformasi informasi yang melibatkan informasi secara kompleks (Puling et al., 2024).

Berpikir kritis adalah menyimpulkan apa yang diketahui, mengetahui cara menggunakan informasi untuk memecahkan suatu permasalahan dan mampu mencari sumber informasi yang relevan sebagai pendukung masalah (Fauziah & Kuntoro, 2022).

Berpikir kritis adalah kemampuan memaksimalkan potensi yang dimiliki untuk menghasilkan kebijakan. Kemampuan berpikir kritis akan memudahkan individu tersebut dalam menganalisa permasalahan dalam kehidupan, serta menjadikannya sumber daya kebijakan untuk pribadi maupun masyarakat (Musthofa et al., 2021).

Berpikir kritis adalah kegiatan yang terarah berkaitan dengan sikap seseorang dalam menghadapi permasalahan dengan cepat, cermat dan tepat berdasarkan analisis di lapangan sehingga memberikan keputusan yang sesuai (Nurrohmah et al., 2025)

Dari pengertian berpikir kritis dapat di simpulkan adalah proses kemampuan intelektual aktif untuk menilai, memahami, dan penalaran yang logis dan cermat. Berpikir kritis adalah proses kemampuan intelektual aktif untuk menilai, memahami, dan membuat keputusan berdasarkan yang logis dan cermat. Tentunya siswa belajar menganalisis teks, mengevaluasi bukti,

menarik kesimpulan yang tepat, dan mengembangkan pemahaman mendalam terhadap materi pembelajaran.

c) Definisi Kemampuan Berpikir Kritis Menurut Filsuf

Dalam perkembangan, penjelasan mengenai berpikir kritis menurut para filsuf (Rahardhian, 2022) disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2.1 Rangkuman Definisi Berpikir Kritis

Filsuf	Definisi
Socrates	Debat penalaran atau proses pertanyaan kritis
Dewey	Tinjauan berkelanjutan tentang ide dan keyakinan serta alasannya
Smith	Membuat, menerapkan dan menggunakan konsep
Rajiro	Pertumbuhan keterampilan penalaran logis

Dapat disimpulkan berpikir kritis yang dikemukakan oleh filsuf, mencerminkan esensi berpikir kritis sebagai proses dinamis yang melibatkan lompatan pemikiran inovatif, penanganan kebingungan melalui intelektualisasi, pengembangan hipotesis secara runtut, elaborasi mental dengan inferensi logis, serta pengujian hipotesis melalui tindakan terbuka atau imajinatif. Dengan demikian berpikir kritis bukan hanya keterampilan

penalaran, tetapi juga sikap reflektif yang mendukung pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan evaluasi ide secara bertanggung jawab, yang relevan untuk pengembangan media pendidikan seperti komik digital dalam meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar.

a) Indikator Berpikir kritis

Indikator berpikir kritis menurut (Facione & Ennis) (Abad et al., 2020).

Indikator adalah perilaku konkret yang dapat diukur utama Untuk Bahasa Indonesia kelas V

1) Analisis Mengidentifikasi hubungan antar elemen informasi.

Contoh: dalam komik digital menganalisis ide pokok & pendukung dalam cerita komik.

2) Evaluasi menilai kredibilitas bukti dan kesimpulan.

Contoh: dalam media komik digital menilai benar/salah argument tokoh komik

3) Inferensi menarik kesimpulan rasional dari data.

Contoh: dalam media komik digital menyimpulkan pesan moral dari akhir cerita.

4) Interpretasi memahami dan mengekspresikan makna.

Contoh: dalam komik digital menjelaskan makna kiasan gambar teks komik.

Indikator-indikator bisa disimpulkan bahwa dalam pembelajaran di perlukannya analisis dalam belajar,memberikan evaluasi kepada siswa, inferensi bisa menarik kesimpulan untuk materi yang di bahas, dan

interpretasi memberikan kesempatan siswa mengekspresikan makna-makna dalam pembelajaran.

b) Teori Dasar Berpikir Kritis

Teori dasar berpikir kritis, Taksonomi Bloom (Revisi Anderson & Krathwohl, 2001) meliputi level (Hasiana et al., 2025).

Mengingat (remembering), memahami (understanding), menerapkan (applying), menganalisis (analyzing), mengevaluasi (evaluating), dan menciptakan (creating). Model ini di implementasikan melalui instrument evaluasi yang terdiri dari soal-soal, tugas proyek, dan rubrik penilain yang dirancang untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa pada setiap level kognitif.

Dari teori berpikir kritis diatas, siswa diberi kesempatan untuk mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Hal ini saling berkaitan sehingga membuat siswa termotivasi dalam berpikir kritis dalam memecahkan sebuah masalah.

c) Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V

Berpikir kritis menjadi fondasi utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V karena mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan keterampilan berbahasa dasar, tetapi juga menuntut siswa untuk mengolah informasi secara mendalam. Berikut rincianya:

1) Memahami Teks Bacaan

- a) Menganalisis struktur paragraf: siswa mampu mengidentifikasi orientasi, peristiwa, dan reorientasi dalam teks *recount* atau *narrative* yang menjadi materi utama kelas V.
 - b) Membedakan ide pokok dan pendukung: Dari paragraf panjang, siswa dapat menangkap inti cerita dan argument pendukung, bukan hanya membaca permukaan.
- 2) Menulis Esai/Paragraf
- a) Mengevaluasi argument: siswa menilai kekuatan bukti sebelum menulis opini tentang isu sosial seperti” Pentingnya menjadi warga dunia”
 - b) Membuka kesimpulan logis: Dari data yang dikumpulkan, siswa merumuskan solusi konkret, bukan sekedar mengakhiri tulisan secara acak.
- 3) Diskusi kelas dan Presentasi
- a) Mengkritik opini
 - b) Membangun argument kuat

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berpikir kritis sangat diperlukan agar bisa menyelesaikan sebuah masalah/ tugas dari guru. Yang dimana siswa wajib bisa memahami sebuah teks bacaan yang di baca.

2. Media Komik Digital

Saat ini, komik masih menjadi salah satu bentuk hiburan yang disukai oleh masyarakat. Sebenarnya, dengan kemajuan teknologi dan ketersediaan internet yang lebih luas, popularitas komik semakin meningkat. Ada banyak platform digital yang menawarkan komik dalam bentuk online, menyediakan bagi pembaca untuk mengakses beragam judul komik dari berbagai genre.

Salah satu keunggulan utama komik adalah potensinya untuk merangsang imajinasi pembacanya, dengan memadukan gambar dan tulisan, komik mampu menghadirkan dunia imajinasi pembacanya. Pembaca bisa menikmati karakter-karakter menarik, latar yang mendalam, dan mengikuti plot cerita yang mendebarkan, hal ini memberi pembaca kemampuan untuk membayangkan situasi dan peristiwa yang mungkin sulit dimengerti hanya melalui kata-kata atau gambar biasa.

a) Definisi Media Komik Digital Menurut Para Ahli

Media pembelajaran berbentuk komik dapat memberikan dukungan bagi siswa dan pengajar dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga komik memiliki kegunaan yang signifikan untuk baik murid maupun pengajar dalam proses pendidikan, oleh sebab itu media ini kerap dimanfaatkan dalam kelas. (Rahmatunnisa et al, 2023)

Komik digital adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang khas, mengintegrasikan tulisan dan gambar dengan cara yang inovatif. Ia memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk materi pendidikan, khususnya tentang gerak, dan dapat diakses dengan menggunakan koneksi internet maupun aplikasi di perangkat android (Azizul et al, 2020).

Komik digital memberikan konten yang relevan dengan kehidupan sehari-hari para pelajar, sehingga mereka lebih mudah memahami informasi yang disampaikan. Dengan menggunakan sumber belajar yang akrab dengan pengalaman siswa, minat mereka terhadap

pembelajaran akan meningkat dan pemahaman materi lebih mudah (Maula et al., 2024)

Tujuan dari pengembangan bahan ajar yang berbasis digital adalah untuk meningkat fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Saat ini, bahan ajar berbasis teknologi telah bervariasi dengan menyajikan elemen-elemen visual, ilustrasi, video, dan komik yang dirancang untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa.(Munawar, 2020).

Media komik merupakan media yang sederhana sering diartikan sebagai carita bergambar hampir serupa media belajar fotografik. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara peserta didik dan sumber belajar (Siregar, 2021)

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan, media komik digital adalah pembelajaran berbasis teknologi yang mengintergrasikan elemen visual (gambar berwarna, panel cerita) dengan teks naratif dalam format digital interaktif untuk menyampaikan materi pelajaran secara menarik dan mudah dipahami. Komik digital dirancang untuk merangsang minat belajar siswa dengan menyederhanakan konsep rumit melalui cerita visual yang kontekstual

b) Kelebihan dan kelemahan Komik Digital

Kelebihan komik yang pertama, menarik minat siswa melalui komik digital, siswa akan semakin tertarik pada pelajaran. Materi tersebut dikemas dalam bentuk cerita bergambar yang dijelaskan dengan kalimat sederhana, sehingga siswa dapat memahaminya dengan mudah. Kedua, memberikan motivasi kepada siswa agar mereka mau belajar, dan mendorong untuk terus belajarkarena siswa tertarik dengan komik.

Ketiga, menumbuhkan rasa keingintahuan siswa, komik umumnya terdiri dari cerita berkelanjutan, dimana setiap bagiannya akan terhubung dengan berikutnya. Oleh karena itu, hal ini akan menimbulkan rasa ingin tahu pada siswa. Terutama ketika komik tersebut mengandung cerita yang mengharuskan siswa untuk mencari jawaban, seperti pada komik detektif.

Kelemahan dari komik bisa menjadi hal yang perlu dipelajari sebelum digunakan sebagai alat pengajaran yang nantinya akan diterapkan dalam proses pendidikan. Komik dapat digunakan sebagai alat yang efektif dan efisien. Namun, pendidikan yang memanfaatkan komik dalam proses pembelajaran harus yang mampu membuat cerita komik yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat memahami materinya dan tidak hanya sekadar membaca komiknya.

c) Ciri-ciri Produk Digital Komik

Komik digital memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dari komik cetak. Pertama-tama, komik digital

biasanya ditampilkan di perangkat seperti ponsel, tablet, atau laptop. Oleh karena itu, format komik digital biasanya dirancang untuk kompatibel dengan layar tersebut, seperti komik yang digulir kebawah (scrolling) atau memiliki panel yang lebih adaptif

Kedua, komik digital menawarkan fitur multimedia yang memungkinkan integrasi animasi, suara dan interaktivitas. Sebagai contoh, pembaca dapat mendengarkan suara karakter atau melihat animasi dasar saat menikmati komik digital. Ketiga, komik digital tidak memerlukan kertas, artinya ia bersifat tanpa kertas dan tidak memerlukan bentuk fisik untuk dicetak.

Keempat komik digital memiliki high mobility, yang berarti komik bisa dibawa dan dibaca kapan saja dan di mana saja, dan dimana saja, selama ada koneksi internet. Dengan demikian, pembaca tidak perlu membawa komik fisik ke mana-mana. Kelima, komik digital memiliki kemampuan untuk dikustomisasi. Pengarang bisa menambahkan elemen-elemen tertentu seperti teks, gambar, atau suara sesuai dengan kebutuhan cerita.

d) Manfaat Produk Digital Komik Bagi Pembaca

Produk digital komik menawarkan banyak manfaat bagi pembaca, terutama dalam hal aksesibilitas dan pengalaman baca. Pertama komik digital bisa diakses kapan saja dan di mana saja, selama ada koneksi internet. Hal ini sangat berguna bagi pembaca yang ingin membaca komik tanpa harus pergi ke toko buku atau membeli komik fisik.

Kedua, komik digital lebih hemat biaya dibandingkan komik cetak, banyak platform digital menawarkan komik gratis atau dengan harga yang lebih murah dibandingkan komik fisik, selain itu pembaca juga tidak perlu khawatir tentang kerusakan atau kehilangan komik fisik.

Ketiga, komik digital memiliki fitur multimedia yang membuat pengalaman baca lebih menarik, contohnya pembaca bisa mendengar suara karakter, melihat animasi, atau bahkan berinteraksi dengan komik melalui tombol atau link.

3. Joyful Learning

a) Definisi *joyful learning*

Joful Learning merupakan satu sistem pembelajaran yang menyenangkan menawarkan pendekatan belajar yang seru, dimana para pelajar didorong untuk belajar sambil bermain yang dimaksud proses pembelajaran disajikan dalam suasana yang menyenangkan dengan harapan dapat menciptakan minat, kreativitas dari murid secara optimal, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang positif (Alamsyah & Ahwa, n.d.2020)

Joyful Learning yaitu menyenangkan untuk, meningkatkan arti dan kesenangan dalam proses belajar serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pengalaman belajar yang menyenangkan akan memberikan dampak positif bagi mereka dan membantu membentuk karakter siswa menjadi lebih baik. (Rohani et al., 2021).

Joyful learning merupakan strategi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa, dengan penekanan pada belajar sambil bekerja (*learning by doing*). *Joyful learning* merupakan strategi, konsep dan praktik pembelajaran yang sinergi dengan pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif dan psikologi perkembangan anak (Rutdjiono et al., 2021)

Joyful learning merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan proses sains dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan atau *joyful learning* adalah suatu proses pembelajaran atau pengalaman belajar yang membuat peserta didik merasakan kenyamanan dalam proses pembelajaran (Amelia, 2023).

Joyful learning merupakan cara yang digunakan oleh pendidik untuk peserta didik supaya menerima dengan baik materi yang disampaikan sehingga proses pembelajaran yang tanpa tekanan, ketegangan dan kebosanan serta tidak terbatas oleh ruang kelas saja. Di dalam pembelajaran menyenangkan terdapat daya tarik yang kuat antar pendidik dan peserta didik dalam keadaan atau suasana yang tidak ada paksaan di dalamnya termasuk tempat mereka belajar (Karim, 2024).

Dari beberapa pengertian di atas *joyful learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan penciptaan suasana belajar menyenangkan, bebas tekanan, dan penuh kegembiraan untuk

meningkatkan motivasi berpikir kritis, keterlibatan aktif siswa retensi materi jangka panjang. Berasal dari kata “*joyful*” (menyenangkan) dan “*learning*” (belajar), pendekatan ini mengubah proses belajar dari rutinitas membosankan menjadi pengalaman positif yang membangkitkan emosi bahagia.

a) Manfaat *joyful Learning*

Manfaat Joyfull learning untuk siswa SD kelas V sangat signifikan

- 1) Retensi memori siswa lebih tinggi pembelajaran yang menyenangkan dengan pendekatan *joyful learning* menghasilkan emosi positif pada siswa, seperti rasa senang dan antusia. Emosi positif ini membantu memperkuat memori jangka panjang. Dengan demikian, materi yang diajarkan lebih mudah diingat dan dipahami secara mendalam oleh siswa.
- 2) Motivasi Instrinsik naik, suasana belajar yang sangat menyenangkan dan bebas tekanan menyebabkan siswa merasa nyaman dan tertarik untuk belajar. Hal ini meningkatkan motivasi instrinsik, yaitu dorongan belajar yang muncul dari dalam diri siswa sendiri, bukan karena paksaan atau tekanan dari luar. Akibatnya, siswa mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Konsentrasi meningkat, pembelajaran yang dikemas dengan metode *joyful learning* menciptakan suasana belajar yang santai dan mendukung perhatian penuh siswa. Kurang perhatian siswa dapat meningkat hingga dua kali lipat dibandingkan dengan kondisi

pembelajaran yang membosankan atau penuh tekanan. Konsentrasi yang lebih baik mendukung pemahaman materi secara optimal.

- 4) Berpikir kritis secara optimal, dengan suasana bebas tekanan dan penuh kegembiraan, siswa lebih leluasa untuk mengeksplorasi ide, melakukan analisis, dan mengevaluasi informasi. Kondisi ini mendorong kreativitas berpikir kritis yang efektif, dimana siswa tidak takut untuk salah dan terdorong untuk bertanya serta memahami materi secara mendalam
- 5) Keterampilan sosial meningkat, *joyful learning* sering menginterasikan aktivitas kolaboratif dan permainan kelompok, sehingga siswa belajar berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan teman sebaya. Keterampilan sosial ini sangat penting untuk pengembangan karakter dan kesiapan hidup sosial.
- 6) Kesehatan mental terjaga, pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menimbulkan stress membuat siswa merasa aman dan nyaman. Penggunaan *joyful learning* terbukti dapat mengurangi tingkat stress akibat tekanan belajar, sehingga kesehatan mental siswa terjaga dan mereka lebih siap untuk menerima pembelajaran secara optimal.

Secara menyeluruh, *joyful learning* bukan sekedar metode pembelajaran yang membuat siswa senang, melainkan pendekatan yang secara ilmiah mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan sosial siswa, sangat cocok diterapkan di lingkungan kelas SD untuk meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh.

4. Media Komik Digital Berbasis *Joyful Learning*

Media komik digital berbasis *joyful learning* adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur komik digital dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*). Komik digital menyajikan materi dalam bentuk visual dan naratif, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami siswa, terutama pada usia sekolah dasar. Pendekatan *joyful learning* menekankan pada suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan aktif, sehingga siswa merasa terhibur dan termotivasi selama proses pembelajaran (Hayati et al., 2025).

Media ini dirancang agar siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menafsirkan isi komik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Penggunaan media komik digital berbasis *joyful learning* juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, partisipatif, dan kontekstual, sehingga siswa lebih antusias dan berani mengungkapkan pendapatnya selama pembelajaran. Dengan demikian, media ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung perkembangan afektif dan sosial siswa (Widyakusuma et al., 2025).

Dari pengertian di atas disimpulkan media komik digital berbasis *joyful learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri 022 Sungai Kunjang. Terbukti bahwa kombinasi

sinergis antara visualisasi menarik komik digital dan suasana belajar menyenangkan dari *joyful learning*.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Muatan Bahasa Indonesia Terhadap Minat Baca Siswa” (Azizah, 2025). Metode kuantitatif, sampel seluruh siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan desain nonequivalent (Pretest and Posttest) Control Group Desain, dimana menggunakan dua kelas control dan kelas eksperimen. Dua kelas tersebut diberikan sebuah Pertanyaan namun yang membedakan adalah kelas kontrol diberikan, sedangkan pada kelas eksperimen tidak diberikan perlakuan. Hasil penelitiannya, Penerapan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, serta uji statistik yang menunjukkan $p\text{-value} < 0,001$, jelas terlihat bahwa media komik digital berperan dalam meningkatkan minat baca.
2. Penelitian “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPS Melalui Komik Digital”. (Hayati, As syifa, & farhurohman, 2024). Metode penelitian ini bersifat kuantitatif, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah komik digital dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa saat belajar IPS, komik

digital terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pelajaran IPS.

3. Penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Komik Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Fotosintesis Kelas IV SD Negeri” (Ayu et al., 2024). Kajian penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif pra-ekperimental dengan *one group pretest-posttest* sebagai desainnya, yang melibatkan sebuah kelompok siswa yang diberikan perlakuan berupa pemakaian model pembelajaran PBL dengan bantuan komik digital pada materi fotosintesis. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV SDN Banyuurip. Hasil penelitian serta analisis memperlihatkan bila nilai sig (2-tailed) dari uji *paired sample t-test*. Dari perbandingan rata-rata nilai kedua tes tersebut, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam pencapaian siswa. Dengan demikian, bisa diambil simpulan jika implementasi model pembelajaran PBL yang didukung oleh media komik digital memberi dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa untuk memahami materi fotosintesis di kelas IV SDN Banyuwangi.
4. Penelitian “Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis” (Zakiyah et al., 2022). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara dan kuesioner berupa instrument validasi media. Pada penelitian ini, kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data berdasarkan hasil review dari ahli materi. Metode

analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media komik digital bermuatan pendidikan karakter ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan media yang dikembangkan valid, dilihat dari aspek materi atau isi mata pelajaran, visualisasi yang berada pada predikat sangat baik berdasarkan uji validitas yang telah dilaksanakan oleh ahli materi, ahli media, respon praktisi dan respon siswa. Dengan demikian komik digital yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna mendorong kemampuan berpikir.

5. Penelitian “ Media Digital Dalam Memperdaya Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar” (Rahmawati et al., 2022). Metode penelitian menggunakan desain studi kepustakaan (*literature review*) dengan pendekatan kualitatif. Data dalam penelitian ini berupa data sekunder yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data menggunakan studi kepustakaan, yaitu berupa analisis terhadap sumber data. Kesimpulannya kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan abad 21 yang diperlukan peserta didik dalam memecahkan masalah di kehidupan nyata. Pengembangan kemampuan berpikir kritis dapat dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran, yaitu media digital. Media digital dalam pembelajaran IPA memiliki manfaat, yaitu mengefektifkan tercapainya tujuan pembelajaran IPA, menarik perhatian belajar peserta didik, mempermudah peserta didik memahami konsep

materi IPA yang sulit atau abstrak, serta mengembangkan kecakapan 4C, salah satunya kemampuan berpikir kritis.

Persamaan dan perbedaan dari kajian penelitian ini pertama persamaannya menekankan manfaat penggunaan komik digital sebagai media inovatif untuk tingkatan minat baca, berpikir kritis, dan pemahaman materi SD. Penelitiannya menggunakan penelitian kuantitatif/campuran dengan bukti empiris. Perbedaan dari kajian penelitian pada desain (quasi-eksperimental kelas kontrol-eksperimen), perbedaan sampel dan lokasi penelitian. Komik digital berbasis *joyfull learning*

Penelitian terdahulu secara konsisten menunjukkan bahwa media komik digital efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD melalui pendekatan. Visual-interaktif yang merasng analisis, evaluasi, dan inferensi, dengan peningkatan skor, meskipun pada metode bervariasi dari eksperimen pre-post test.

Penelitian relevan memperkuat landasan bahwa komik digital berbasis pembelajaran menyenangkan mampu mengatasi keterbatasan metode konvensional, namun masih terdapat celah pada integrasi *joyful learning* spesifik untuk Bahasa Indonesia di sekolah dasar lokal seperti di SDN 022 Sungai Kunjang penelitian ini diharapkan mengisi kekosongan tersebut dengan menguji pengaruh langsung pada tahun 2025/2026, sehingga memberikan kontribusi inovatif bagi pembelajaran kontekstual.

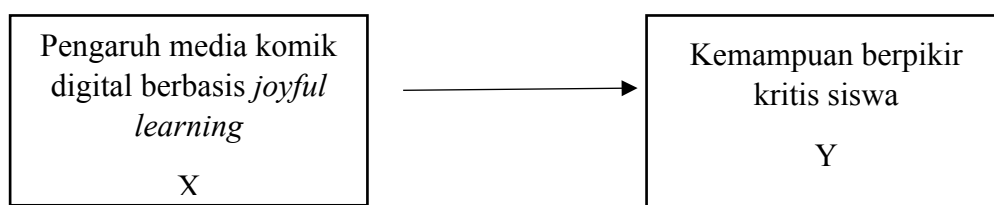
C. Kerangka Teoretis

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari rata-rata, observasi dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori. Dalil atau konsep-konsep yang akan di jadikan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian.

Kerangka berpikir merupakan perlengkapan peneliti untuk menganalisis perencanaan dan berargumentasi kecenderungan asumsi ke mana akan diteliti, peneliti kuantitatif kecenderungan akhirnya diterima atau ditolak hipotesis peneliti tersebut, sedangkan peneliti yang berbentuk pernyataan atau narasi-narasi peneliti bertolak dari data dan memanfaatkan teori yang digunakan sebagai bahan penjelasan dan berakhir dengan pembaruan suatu pernyataan atau hipotesa. (Syahputri et al., 2023).

Peneliti ini bermula dari masalah yang ditemukan di sekolah, yaitu kesulitan berpikir kritis siswa. Selain itu, penggunaan media digital yang konvensional juga masih rendah. Media pembelajaran menjadi sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu media yang cocok untuk meningkatkan berpikir kritis siswa yaitu media komik digital berbasis *joyful learning*.

Gambar 2.1 Kerangka Teoritis



Kerangka:

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

→ = Pengaruh

Berdasarkan gambar 1 diatas menunjukkan bahwa penelitian memiliki satu variable bebas (X) yakni pengaru media komik digital berbasis *joyful learning* serta variable terikat (Y) yakni kemampuan berpikir kritis siswa, dari dua variable tersebut kemudia dilakukan penelitian tentang pengaruh media komik digital berbasis *joyful leaning* terhadap berpikir kritis siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Dalam analisis untuk penelitian hipotesis terhadap satu variable pada umumnya berupa uji beda. Variasi uji hipotesis satu variable tergantung pada tujuan penelitian dan skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian. Uji hipotesis ini untuk mengetahui apakah Pengaruh media komik digital berbasis *joyful learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas v Sungai Kunjang. Uji hipotesis ini menggunakan *Independent Sample t-Test dengan SPSS 24 for window* dengan hipotesis berikut:

Ho = Pengaruh media komik digital berbasis *joyful learning* terhadap kemampuan beripikir siswa tidak berpengaruh

H1 = Pengaruh media komik digital berbasis *joyful learning* terhadap kemampuan berpikir siswa

Kriteria pengambilan keputusan uji-t dengan taraf signitifikan 0.05 adalah:

- a. Jika nilai probabilitas signifikan (2 tailed) $\leq \alpha$ (0,05) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dan rata-rata nilai (mean) kelas eksperimen $>$ kelas kontrol.
- b. Jika nilai probabilitas signifikan (2 tailed) $\geq \alpha$ (0,05) maka H_0 ditolak diterima dan H_1 ditolak

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang meneliti dengan lebih teliti dan dapat di pertanggung jawabkan dan lebih akurat dari metode penelitian lain. Sebab peneliti mempunyai kontrol yang baik terhadap subjek yang diteliti. Secara garis besar penelitian ini dapat juga di lakukan untuk penelitian pendidikam, penelitian bersifat sosial (Arib et al., 2024).

Metode konvensional adalah model pembelajaran yang umum dilakukan dalam proses pembelajaran, yakni dilakukan dengan cara pendidik menjelaskan dan murid mendengarkan (Saragih & Sinurat, 2022). Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Desain penelitian yang akan digunakan adalah penelitian *Quasi Experimen* dengan variable bebas (X) media komik digital berbasis *joyful learning*, variabel terikat (Y) yaitu berpikir kritis siswa dengan pendekatan kuantitatif.

Dalam desain penelitian ini objek yang akan diteliti akan diberikan proses pembelajaran. Sebelum diberikan perlakuan, kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol akan di beri *test present* untuk mengetahui nilai awal peserta didik. Kelompok kelas eksperimen akan diberikan

perlakuan dengan menggunakan media digital berbasis *joyful learning*, sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan. Selanjutnya akan diberikan tes terakhir yaitu *posttest*.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
R ₁	O ₁	X	O ₂
R ₂	O ₃		O ₄

Keterangan:

R₁ = Kelompok kelas eksperimen

R₂ = Kelompok kelas kontrol

O₁ = Pretest kelas eksperimen

O₂ = Pretest kelas kontrol

X = Perlakuan penggunaan media komik digital berbasis *joyful learning*

O₃ = Posttest kelas eksperimen

O₄ = Posttest kelas kontrol.

Berdasarkan pada table 3.1 diatas jenis penelitian eksperimen yang akan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen berarti percobaan untuk mempelajari pengaruh dari variabel tertentu terhadap variabel yang lain, melalui uji coba dalam kondisi khusus yang sengaja diciptakan. Hal ini dimaksud untuk mengukur berpikir kritis siswa pada kedua kelas.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di kelas VA dan VC SD Negeri 022 Sungai Kunjang. Sekolah tersebut berlokasi di JL. Jakarta Gg. Swadaya RT.21, Loa Bakung, Kec. Sungai Kunjang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan, terhitung mulai dari bulan februari sampai maret 2026. Kegiatan meliputi persiapan pengumpulan data, analisis data, hingga penyusunan skripsi.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Dalam KKBI populasi artinya seluruh jumlah orang atau penduduk di suatu daerah; jumlah orang atau pribadi yang mempunyai ciri-ciri yang sama, jumlah penghuni, baik manusia maupun makhluk hidup lainnya pada satu satuan ruang tertentu sekelompok orang, benda, atau hal yang menjadi sumber pengambilan sampel: suatu kumpulan yang memenuhi syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah peneliti.

Pendapat lain menyatakan populasi adalah serumpun atau kelompok objek yang menjadi sasaran penelitian dan sampel adalah sebagian objek yang mewakili populasi yang dipilih dengan cara tertentu (Hermina & Huda, 2024).Populasi dalam penelitian ini adalah siswa

kelas V A yang berjumlah 30 dan siswa kelas V C yang berjumlah 30 dan jumlah keseluruhan 60

Tabel 3.2 Jumlah data siswa kelas V

Kelas	Jumlah
V A	30
V C	30

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang sengaja dipilih oleh peneliti untuk diamati, sehingga sampel ukurannya lebih kecil dibandingkan populasi dan berfungsi sebagai wakil dari populasi (Hermina & Huda, 2024). Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah sampling jenuh (total sampling), yang kemungkinan semua anggota populasi digunakan menjadi sampel. Jadi, baik siswa kelas V A dan Kelas V C seluruhnya digunakan menjadi sampel. Dengan demikian, sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu kelas VA kelas eksperimen dan kelas V C sebagai kelas kontrol.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini ada dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, sedangkan

variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas

1. Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (dependent). Variabel bebas pada penelitian ini yaitu media komik digital berbasis *joyful learning*, dilambangkan dengan (X)
2. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (independent). Variabel terikat pada penelitian ini yaitu berpikir kritis siswa dilambangkan dengan (Y).

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data dapat memungkinkan diperolehnya data objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan nontes berupa dokumentasi.

- a) Tes merupakan suatu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek, tes merupakan salah satu cara untuk menafsirkan besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu proses melalui respon seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan. Tes diartikan sebagai jumlah pertanyaan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang atau

mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenal tes (Musfirah & Rasyid, 2025).

Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data berpikir kritis siswa untuk kemudian di teliti guna untuk melihat pengaruh dari media didgital komik digital berbasis *joyful learning*. Bentuk tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda dan esai, alasan menggunakan soal pilihan ganda dan esai pada penelitian ini dikarenakan tes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana berpikir kritis siswa dilakukan penerapan media komik digital berbasis *joyful learning*.

- b) Non tes adalah cara penilain hasil belajar peserta didik yang dilakukan tanpa menguji peserta didik tetapi dengan melakukan pengamatan secara sistematis. Teknik evaluasi non tes berarti melaksanakan penilaian dengan tidak menggunakan tes. Teknik penilaian ini umumnya untuk menilai kepribadian anak secara menyeluruh meliputi sikap, tingkah laku, sifat, sikap sosial, dan lain-lain (Musfirah & Rasyid, 2025). Pada penelitian ini teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa profil sekolah, data hasil belajar peserta didik, serta dokumentasi proses penelitian di SD Negeri 022 Sungai Kunjang.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian dibuat untuk mengetahui pengaruh media komik digital berbasis *joyful learning* terhadap berpikir kritis siswa.

Instumen yang digunakan dalam penelitian ini butir soal dan observasi.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validasi Isi

Validasi isi merupakan bagian dari validasi internal, Pengujian validitas isi (content validity) dilakukan untuk memastikan kesesuaian isi angket/soal dengan tujuan penelitian dan dilakukan oleh ahli (Puspitasari & Febrinita, 2021). Validitas soal

a) Uji Persyarat

merupakan uji yang dilakukan sebelum pengujian hipotesis uji beda. Apabila menggunakan analisis parametric maka harus dilakukan pengujian prasyarat analisis terhadap asumsi-asumsi seperti homogenitas untuk uji perbedaan. Selain homogenitas asumsi lain yang perlu dilakukan adalah uji normalitas.

1) Uji Normalitas

Analisis uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak.

Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai

H_0 : Sampel berasal dari data yang berdistribusi normal

H_1 : Sampel berasal dari data yang tidak normal

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas uji adalah pengujian mengenai sama tidaknya varians-variens dua buah distribusi atau lebih, hal ini dilakukan untuk menyelidiki apakah keduanya memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas dengan rumus uji F yaitu sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Keterangan:

F: Homogenitas

S^2_1 : varian terbesar

S^2_2 : varian terkecil

Hipotesis Pengujian:

$H_0 : \sigma^2_1 = \sigma^2_2$ (Variasi data homogeny)

$H_1 : \sigma^2_1 \neq \sigma^2_2$ (Variasi data tidak homogen)

Kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

Nilai signifikan/probabilitas $< 0,05$ maka data tidak homogeny

Nilai signifikan/probabilitas $> 0,05$ maka data homogeny

3) Uji-t

Uji-t (test) adalah statistic untuk membandingkan rata-rata (mean) dari dua kelompok data atau antara rata-rata sampel

dengan rata-rata populasi yang diketahui, guna menguji hipotesis apakah ada perbedaan yang signifikan atau tidak.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah suatu alat ukur yang dapat menunjukkan perbedaan-perbedaan individual dengan individual dengan berbentuk skor tes (Puspitasari & Febrinita, 2021). Reliabilitas instrument adalah ukuran yang menunjukkan seberapa konsisten atau stabil hasil pengukuran suatu instrument ketika digunakan berkali-kali pada kondisi yang sama

Jika instrument soal tes digunakan pada waktu berbeda oleh responden yang berbeda, hasilnya tetap konsisten dan tidak berubah secara drastis. Metode pengukuran reliabilitas; Cronbach's Alpha metode paling umum untuk mengukur reliabilitas instrument berbentuk angket atau tes pilihan ganda. Nilai Cronbach's Alpha berkisar antara 0 hingga 1. Instrumen dianggap reliable jika nilai Alpha reliable jika nilai $\text{Alpha} > 0,65$.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif yakni dengan melakukan beberapa pengujian, baik uji normalitas data, uji homogenitas data yang telah dikemukakan aplikasi SPSS Statistics 24. Oleh karena itu data yang dikumpulkan berupa angka-angka yang didapat dari pemberian soal dan diberikan nilai-nilai dari setiap responden/penelitian.

Pengelolaan data dilakukan melalui tes (*pretes dan posttest*) untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa, serta dokumentasi seperti hasil observasi, foto kegiatan, dan catatan lapangan. Data dikumpulkan dari dua kelas yaitu kelas eksperimen (menggunakan media komik digital berbasis *joyful learning*) dan kelas kontrol (menggunakan metode konvensional)

Pengelolaan data yaitu data hasil tes dianalisis secara kuantitatif seperti; Entry data dalam tabel, uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan data memenuhi syarat analisis statistik, uji statistik (uji-t) untuk membandingkan hasil antara kelas eksperimen dan kontrol.

Hasil pengelolaan data disajikan dalam bentuk tabel, grafik atau diagram agar mudah dibaca dan diinterpretasi. Misalnya, tabel perbandingan skor pretes dan posttest, atau grafik peningkatan kemampuan berpikir kritis. Kemudian data yang disajikan dianalisis lebih dalam untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis. Interpretasi dilakukan dengan membandingkan hasil antara kelas eksperimen dan kontrol serta menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis statistik dan temuan di lapangan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 022 Sungai Kunjang, dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media komik digital berbasis *joyful learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V. Penggunaan media komik digital berbasis *joyful learning* terhadap kemampuan berpikir siswa kelas V di SD Negeri 022 Sungai Kunjang, dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *Quasi Experimen*.

Populasi dari penelitian ini dilakukan di kelas VB dan VC. Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu sampel jenuh (total sampling) yang memungkinkan seluruh anggota populasi menjadi sampel. Dengan demikian, sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu kelas VB digunakan sebagai eksperimen dan kelas VC digunakan sebagai kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu menggunakan media komik digital berbasis *joyful learning*, sedangkan kelas kontrol menggunakan media konvensional. Sebelum kelas eksperimen dan kontrol diberikan perlakuan, kedua kelas tersebut harus mempunyai kemampuan

berpikir kritis diawal yang sama untuk mengetahui bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan.

Mengukur kemampuan berpikir kritis siswa maka masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pretest* berbentuk soal sebelum proses pembelajaran. Berpikir kritis siswa pada kedua kelas itu dapat diukur setelah diberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selajutnya kedua kelas tersebut diberikan Posttest yang berbentuk tes kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan hasil yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

1. Analisi Statistik Deskriptif

Tabel 4.1 Analisi Statistik Deskriptif

	N	Min	Max	Mean	Std
Kelas ekprime n pretest	30	40,00	77,00	57,3333	10,35685
Kelas ekperim en posttest	30	75,00	98,00	87,1667	6,51303

Kelas kontrol pretest	30	30,00	67,00	48,7333	9,81179
Kelas kontrol posttest	30	40,00	94,00	64,9667	11,62187

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa jumlah sampel pada kelas eksperimen sebanyak 30 siswa. Pada pretest, diperoleh nilai minimum sebesar 40 dan nilai maksimum sebesar 77 dengan rata rata (mean) sebesar 57,33 dan standar deviasi sebesar 10, 36. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan masih tergolong nilainya sedang. Nilai standar deviasi cukup besar mengindikasikan bahwa penyebaran nilai siswa cukup bervariasi.

Setelah di berikan perlakuan komik digital berbasis *joyful learning*, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Nilai minimum meningkat menjadi 75 dan nilai maksimum menjadi 98, dengan rata-rata sebesar 87,17 dan standar deviasi sebesar 6,51. Peningkatan rata-rata ini menunjukkan bahwa perlakuan komik digital berbasis *joyful learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam hasil belajar. Selain itu, penurunan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa menjadi lebih merata dibandingkan sebelum perlakuan.

Pada kelas kontrol, jumlah sampel juga sebanyak 30 siswa. Hasil pretest menunjukkan nilai minimum 30 dan maksimum 67 dengan rata-rata sebesar 48,73 serta standar deviasi sebesar 9,81. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa di kelas kontrol relatif lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Posttest, terjadi peningkatan hasil belajar dengan nilai minimum sebesar 40 dan maksimum sebesar 94, rata-rata nilai meningkat menjadi 64,97 dengan standar deviasi sebesar 11,62 meskipun terjadi peningkatan, namun kenaikan rata-rata pada kelas kontrol tidak sebesar kelas eksperimen.

B. Hasil Uji Hipotesis/Jawaban Pertanyaan Penelitian

1. Uji Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini berbentuk tes soal. Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, terlebih dahulu uji validitas.

a. Uji Validitas

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa perintah kerja untuk melakukan tes soal pilihan ganda dan esai. Pada penelitian ini uji validitas dilaksanakan untuk memahami sejauh mana alat ukur dalam penelitian dapat menilai variabel yang dimaksud.

Instrumen yang berkualitas wajib menunjukkan tingkat ketepatan dalam mengukur konstruk yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, jenis uji validitas yang diterapkan adalah validitas konstruk, menggunakan metode korelasi *person product moment*,

yakni dengan menghubungkan skor dari setiap item dengan skor total.

Validitas konstruk dipilih karena alat ukur dirancang untuk menilai variable tertentu, sehingga harus terbukti bahwa setiap Pertanyaan benar-bener merefleksikan konstruk tersebut. Pengujian dilakukan dengan menggunakan program *SPSS*, dengan menilai nilai *pearson correlation* daan nilai signifikansi dua arah.

Tabel 4.2 Data Uji Validitas Soal Pilihan Ganda

No	Butir Soal	r Hitung	Sig. (2-tailed)	r Tabel	Perbandingan	Keterangan
1.	Soal 1	0,689	0,000	0,329	0,689 > 0,329	VALID
2.	Soal 2	0,689	0,000	0,329	0,689 > 0,329	VALID
3.	Soal 3	0,689	0,000	0,329	0,689 > 0,329	VALID
5.	Soal 5	0,367	0,038	0,329	0,367 > 0,329	VALID

7.	Soal 7	0,409	0,013	0,329	0,409 > 0,329	VALID
9.	Soal 9	0,454	0,005	0,329	0,454 > 0,329	VALID
11.	Soal 11	0,383	0,021	0,329	0,383 > 0,329	VALID
17.	Soal 17	0,334	0,047	0,329	0,334 > 0,329	VALID
18.	Soal 18	0,495	0,002	0,329	0,495 > 0,329	VALID
19.	Soal 19	0,651	0,000	0,329	0,651 > 0,329	VALID
20.	Soal 20	0,651	0,000	0,329	0,651 > 0,329	VALID

Tabel 4.3 Data uji Validitas Soal Esai

No	Soal	r Hitung	Sig	r Tabel	Keterangan
----	------	-------------	-----	------------	------------

4.	Soal 4	0,482	0,003	0,329	VALID
5.	Soal 5	0,352	0,035	0,329	VALID
7.	Soal 7	0,369	0,027	0,329	VALID
8.	Soal 8	0,655	0,000	0,329	VALID
9.	Soal 9	0,493	0,002	0,329	VALID

1) Validitas dan Reliabilitas Soal Pilihan Ganda

a) Uji validitas

Uji Validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi *person product moment* yang membandingkan skor masing-masing butir soal dengan skor keseluruhan. Berdasarkan analisis yang dilakukan, dari 20 butir soal pilihan ganda yang diuji, diperoleh 11 butir soal dinyatakan valid, yaitu 1,2,3,4,7,9,11,17,18,19 dan 20. 9 butir soal dinyatakan tidak valid yaitu, 4,6,8,10,12,13,14,15 dan 16.

Butir soal yang valid menunjukkan nilai koefisien korelasi yang lebih tinggi dari r tabel dan signifikan 5%. Sedangkan butir yang tidak valid menunjukkan nilai

korelasi yang lebih rendah dari r tabel atau bernilai negative, sehingga tidak mampu mengukur konstruk yang sama dengan skor keseluruhan.

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi internal instrument.

Tabel 4.4 Nilai Alpha dan Reliabilitas

Menurut sugiyono 2021

Rentan Nilai Alpha	Kategori Reliabilitas
0,00-0,20	Sangat Rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Sedang
0,61-0,80	Tinggi
0,81-1,00	Sangat tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai Cronbach's Alpa sebesar 0,669 pada soal pilihan ganda. Jika mengacu pada tabel kriteria interpretasi reliabilitas, nilai tersebut berada pada rentang 0,61-0,80 sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian layak digunakan dalam penelitian

2) Validitas dan Reliabilitas Soal Esai

a) Validitas

Berdasarkan hasil analisis terdapat 10 butir esai, diperoleh 5 butir soal yang valid, yaitu nomor 4,5,7,8 dan 9. Sedangkan butir lainnya dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai korelasi di bawah r tabel. Hal ini menunjukkan bahwa hanya separuh dari esai yang mampu mengukur kemampuan yang sama dengan konstruk total tes

Rendahnya validitas beberapa butir esai kemungkinan disebabkan oleh perbedaan penafsiran dalam penskoran atau kurang spesifiknya indikator yang diukur. Oleh karena itu, dalam penelitian ini hanya digunakan 5 butir soal esai yang telah memenuhi kriteria validitas

b) Reliabilitas

Uji reliabilitas pada soal esai juga menunjukkan konsistensi internal yang memadai. Meskipun jumlah butir esai lebih sedikit dibandingkan pilihan ganda, instrument tetap menunjukkan kestabilan dalam mengukur kemampuan responden. Secara keseluruhan, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrument yang digunakan dalam penelitian ini cukup konsisten dan dapat dipercaya sebagai alat ukur.

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas dapat disimpulkan bahwa, soal pilihan ganda terdiri dari 11 butir namun peneliti mengambil 10 butir soal, memiliki reliabilitas sebesar 0,669 (katgori cukup). Soal esai terdiri dari 5 butir yang valid dan memenuhi kriteria reliabilitas.

Instrumen penelitian dinyatakan layak digunakan karena telah memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas, dengan demikian instrument yang digunakan dalam penelitian telah memenuhi standar kelayakan sebagai alat pengumpulan data.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *lilliefors significance correction*. Untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa baik *pretest* maupun *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas sebagai berikut

	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statisti</i> <i>c</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statisti</i> <i>c</i>	<i>df</i>	<i>Sig</i>
<i>Pretest Eperimen</i>	0.135	30	0,172	0,931	30	0,054

<i>Posttest</i> Ekperimen	0,164	30	0,038	0,948	30	0,147
<i>Pretest</i> Kontrol	0,182	30	0,013	0,942	30	0,102
<i>Posttest</i> Kontrol	0,135	30	0,175	0,957	30	0,258

Tabel 4.5 Uji Normalitas

Data uji normalitas menggunakan metode *kolmogorof-smirnov* dan *Shapiro-wilk* menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dari kelompok ekperimen dan kontrol umumnya memiliki distribusi normal, yang berarti syarat untuk melakukan analisis parametric lanjutan seperti uji t independen telah terpenuhi.

Uji Normalitas bertujuan untuk memvalidasikan hipotesis nol (H_0 data memiliki distribusi normal) melawan hipotesis alternative (H_1 data tidak memenuhi normalitas), yang sangat penting untuk memastikan validitas asumsi dalam analisis *statistic parametric* yang memerlukan distribusi populasi yang normal.

Hasil dari pengujian normalitas *Shapiro-wilk* mengidentifikasikan semua kelompok *kolmogorov-smirnov* menunjukkan hasil yang konsisten kecuali dua kelompok. *Shapiro-wilk* lebih diutamakan karena lebih akurat $n=30$, maka dari itu data tersebut memenuhi syarat normalitas untuk analisis parametric yang akan dilakukan berikutnya.

c. Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas yaitu untuk mengetahui data dari kedua kelas tersebut homogenitas atau tidak. Hasil uji homogenitas dari masing-masing kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari kedua kelas tersebut yaitu:

Tabel 4.6 Uji Homogenitas

	<i>Levene statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig</i>
Hasil kemampuan berfikir siswa	1,760	3	116	0.159

Hasil uji homogenitas *varians levene* menunjukkan *sig.* = 0,159 > 0.05, sehingga *varians* antar kelompok hasil belajar Bahasa Indonesia dinyatakan homogeny ($p > \alpha = 0,05$). Oleh karena itu, data memenuhi prasyarat homogenitas untuk analisis uji beda rata-rata

d. Uji Paired Sampel T Test

Uji yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan uji paired sampel T test yang digunakan untuk membandingkan dua kelompok data terkait, yaitu data sebelum dan sesudah perlakuan

atau intervensi. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan antara dua kelompok data tersebut.

Tabel 4.7 Hasil Perbandingan *Posttest* Ekperimen dan kontrol

Kelas	Mean	N	Std Deviation	Std Error Mean
Hasil <i>Posttest</i> Ekperimen	87,17	30	6,513	1,189
Hasil <i>Posttest</i> Kontrol	64,97	30	11,622	2,122

Berdasarkan tabel output *Paired samples statistics* diatas diketahui bahwa hasil belajar siswa atau mean untuk *posttest* ekperimen adalah sebesar 87,17 dan *posttest* kontrol adalah sebesar 64,97 dengan demikian secara deskriptif *statistic* dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas ekperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.8 Hasil Uji *Paired Samples T test*

		Paired Differences						
		Paired Differences						
	Mean	Standard deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	74,567	14,969	1,933	70,700	78434	38,585	59	0,000
Pretest	74,567	14,969	1,933	70,700	78434	38,585	59	0,000
Posstest								

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 maka disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signitifikan antara rata-rata hasil belajar pada kelas ekperimen dan kelas kontrol. Maka dengan ini Ho ditolak Ha diterima yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh media komik digital berbasis *joyful learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri 022 Sungai Kunjang tahun ajaran 2025/2026.

C. Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang membahas pengaruh media komik digital berbasis *joyful learning* terhadap kemampuan berpikir siswa kelas V SD Negeri 022 Sungai Kunjang tahun ajaran 2025/2026.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V B dan V C peneliti menggunakan teknik sampel jenuh atau total sampling. Maka sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu kelas V B digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas V C digunakan sebagai kelas kontrol.

Pada penelitian ini media komik digital berbasis *joyful learning* digunakan sebagai perlakuan kelas eksperimen dan pada kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran biasa. Kombinasi antara media komik digital dengan pendekatan *joyful learning* menjadi cara yang paling efektif untuk mengatasi masalah berpikir kritis karena keduanya saling melengkapi dan memperkuat pembelajaran.

Hal ini membantu siswa untuk lebih mudah menangkap pesan utama, menganalisis isi bacaan, dan menemukan informasi penting dalam meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa. Penggunaan media komik mampu menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang menyenangkan (*joyful learning*), karena alur cerita dan gambar di dalamnya dapat membangkitkan emosi positif yang berpengaruh terhadap motivasi belajar dan minat baca. Berikut indikator-indikator dalam berpikir kritis:

Analisis Selama proses pembelajaran, siswa kelas V B didorong untuk menganalisis elemen-elemen yang terdapat dalam panel komik, termasuk hubungan antara gambar karakter, simbol, dan dialog yang saling berhubungan. Contohnya, karakter guru di dalam komik memulai ungkapan dengan “Anak-anak, hari ini kita belajar tentang warga dunia, kita harus saling peduli dan hidup rukun walaupun berbeda”. Hal ini juga dinyatakan

oleh (Facione & Ennis) (Abad et al., 2020) yang dimana analisis mengidentifikasi hubungan anatara elemen-elemen informasi dalam komik digital menganalisis ide pokok dan pendukung dalam cerita komik.

Para siswa bisa memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran yang sangat menarik perhatian siswa. Dengan adanya pendekatan *joyful learning* tercipta bukan hanya dari suasana kelas saja, melalui fitur *drag-and-drop* interaktif dan diskusi kelompok ringan, yang diamati menimbulkan antusiasme siswa dengan tawa saat mengurai alur cerita. Hal ini dinyatakan oleh (Azizul at el, 2020). Komik digital merupakan media komunikasi visual yang unik dengan menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif serta mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran yaitu gerak serta dapat diakses melalui koneksi internet maupun aplikasi android.

Joful Learning merupakan suatu sistem proses pembelajaran secara menyenangkan. *Joyful learning* menyajikan cara belajar yang asyik, dimana peserta didik diajak belajar sambil bermain, artinya proses pembelajaran dikemas dalam situasi menyenangkan diharapkan mampu menciptakan daya mati, kreativitas dari siswa secara sempurna, sehingga menumbuhkan proses pembelajaran yang baik (Alamsyah & Ahwa, n.d.2020)

Evaluasi Dalam perlakuan siswa, siswa dieksplorasi untuk mengevaluasi kekuatan serta kelemahan solusi dalam narasi komik, seperti debat “Menjaga air sungai tetap bersih”. Siswa membandingkan pro-kontra melalui voting visual sungai yang kotor, yang memperkaya penilaian kritis

dengan suasana joyful dari humor karakter mendorong siswa secara sukarela merefleksikan pilihan terbaik tanpa paksaan. Hal ini juga termasuk Indikator berpikir kritis menurut (Facione & Ennis) (Abad et al., 2020). Evaluasi menilai kredibilitas bukti dan kesimpulan dalam media komik digital menilai benar/salah argument tokoh komik.

Media ini dirancang agar siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menafsirkan isi komik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Penggunaan media komik digital berbasis *joyful learning* juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, partisipatif, dan kontekstual, sehingga siswa lebih antusias dan berani mengungkapkan pendapatnya selama pembelajaran. Dengan demikian, media ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung perkembangan afektif dan sosial siswa (Widyakusuma et al., 2025).

Inferensi Perlakuan dalam kelas melibatkan inferensi dari petunjuk menyimpulkan pelaku dalam cerita komik, siswa mempredisikan kelanjutan cerita untuk melatih penarikan kesimpulan logis. Kemudian guru bertanya dan membuat pertanyaan secara logis untuk mereka berpikir secara luas. Media komik digital berbasis *joyful learning* adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur komik digital dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*). Komik digital menyajikan materi dalam bentuk visual dan naratif, sehingga lebih

menarik dan mudah dipahami siswa, terutama pada usia sekolah dasar. Pendekatan *joyful learning* menekankan pada suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan aktif, sehingga siswa merasa terhibur dan termotivasi selama proses pembelajaran (Hayati et al., 2025).

Interpretasi Tahap interpretasi menekankan pemahaman makna mendalam dan kontekstual dari seluruh obrolan komik, dimana siswa mengaitkan elemen visual dengan pesan moral tema. “Peduli Bumi”. Dan mereka mampu menyampaikan pesan moral tersebut secara menyenangkan. Hal ini juga dinyatakan oleh Teori dasar berpikir kritis, Taksonomi Bloom (Revisi Anderso & Krathwohl, 2001) meliputi level (Hasiana et al., 2025). Mengingat (remembering), memahami (understanding), menerapkan (applying), menganalisis (analyzing), mengevaluasi (evaluating), dan menciptakan (creating). Model ini di implementasikan melalui instrument evaluasi yang terdiri dari soal-soal, tugas proyek, dan rubrik penilain yang dirancang untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa pada setiap level kongnitif.

Dari teori berpikir kritis diatas, siswa diberi kesempatan untuk mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Hal ini saling berkaitan sehingga membuat siswa termotivasi dalam berpikir kritis dalam memecahkan sebuah masalah. Dikaitkan dengan *Joyful learning* merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan proses sains dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan atau

joyful learning adalah suatu proses pembelajaran atau pengalaman belajar yang membuat peserta didik merasakan kenyamanan dalam proses pembelajaran (Amelia, 2023).

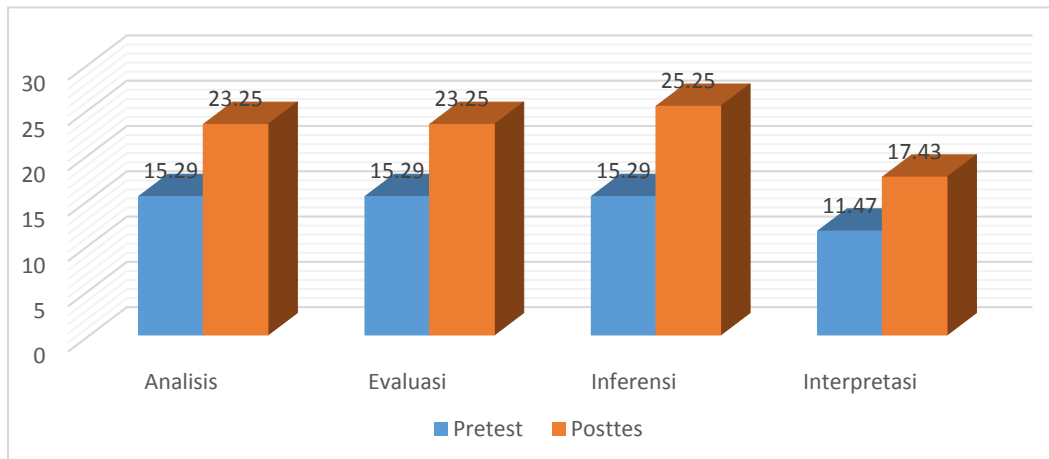
Kelas kontrol (V C) tidak mendapatkan perlakuan khusus, pada siswa menggunakan metode pembelajaran tradisional sesuai dengan pendekatan yang diterapkan oleh guru, termasuk ceramah dan tugas tertulis biasa. Peneliti hanya melakukan *pretest* dan *posttest* tanpa adanya perlakuan.

Tabel 4.9 Indikator Berpikir Kritis N-G

Indikator Ekperimen	Pretest	Posttest	N-Gain	Peningkatan %
Analisi	15,29	23,25	0,70	52,05%
Evaluasi	15,29	23,25	0,70	52,05%
Inferensi	15,29	23,25	0,70	52,05%
Interpretasi	11,47	17,43	0,70	52,05%
Indikator Kontrol	Pretest	Posttest	N-Gain	Peningkatan
Analisis	12,99	17,32	0,32	33,33%
Evaluasi	12,99	17,32	0,32	33,33%
Inferensi	12,99	17,32	0,32	33,33%
Interpretasi	9,75	12,99	0,32	33,33%

Grafik 4.1 Kelas Ekperimen

Rata-rata Indikator Kemampuan Berpikir Kritis



Berdasarkan diagram hasil pretest dan posttest untuk setiap indikator kemampuan berpikir kritis, tampak bahwa semua indikator mengalami kemajuan setelah penerapan media komik digital yang berorientasi pada pembelajaran yang menyenangkan. Pada indikator analisis, nilai rata-rata pretest yang awalnya 15,29 meningkat menjadi 23,26 pada posttest. Peningkatan ini menandakan bahwa siswa menjadi lebih baik dalam mengurai informasi dan memahami interaksi antar konsep. Ini disebabkan oleh fakta bahwa komik digital menyajikan informasi dan format visual serta alur cerita yang terstruktur, sehingga memudahkan siswa dalam menemukan masalah dan menghubungkan sebab dengan akibat. Oleh karena itu, media komik digital berkontribusi pada peningkatan kemampuan analisis siswa secara lebih efektif.

Pada indikator evaluasi, nilai rata-rata pretest sebesar 15,29 juga melojak menjadi 23,25 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa telah mulai

menilai dan menganalisis informasi dengan cara yang lebih kritis. Dalam komik digital, terdapat berbagai konflik atau tantangan yang harus diatasi oleh karakter, yang mendorong siswa untuk mengevaluasi tindakan yang diambil dan menentukan seberapa tepat keputusan tersebut. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan juga menghasilkan suasana belajar yang lebih positif, sehingga siswa merasa lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan memberikan argumentasi yang masuk akal.

Peningkatan tertinggi terlihat pada indikator inferensi, dimana nilai rata-rata pretest yang awalnya 15,29 naik menjadi 25,25 pada posstets. Ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam membuat kesimpulan mengalami perkembangan yang paling signifikan dibandingkan dengan indikator lainnya. Situasi ini terjadi karena karakteristik dari komik digital berbasis *joyful learning* yang menyajikan cerita secara berurutan tanpa selalu memberikan penjelasan langsung. Sehingga siswa diharuskan mengaitkan informasi yang ada untuk memahami makna secara keseluruhan. Selain itu, elemen gambar dan dialog dalam komik juga mendorong siswa untuk memprediksi dan menyimpulkan peristiwa, yang berkontribusi pada peningkatan kemampuan inferensi siswa.

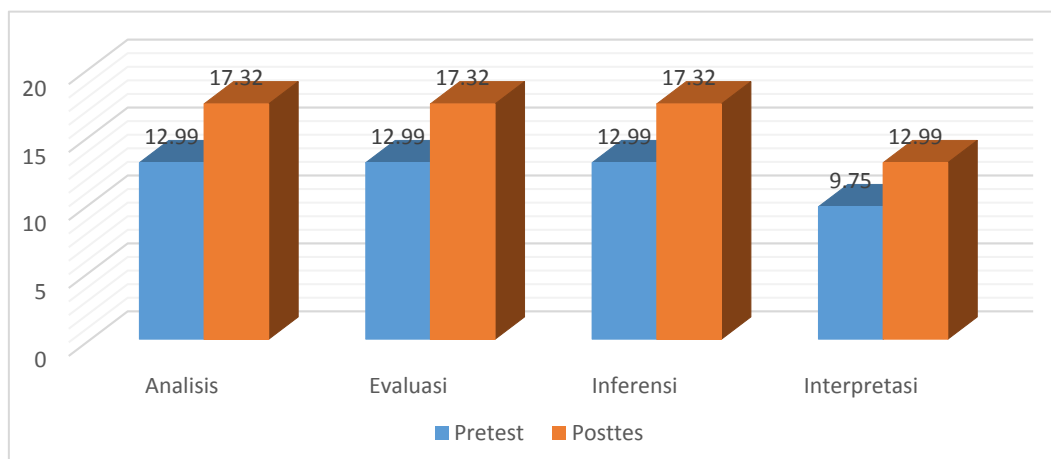
Kemudia pada indikator interpretasi, rata-rata nilai pretest yang awalnya 11,47 dan meningkat menjadi 17,43 setelah tes. Meskipun ada peningkatan, angka ini tetap menjadi yang terendah jika dibandingkan dengan indikator lainnya. Ini mengindikasikan bahwa siswa masih perlu mengembangkan keterampilan mereka dalam menafsirkan makna dan menjelaskan informasi yang ada. Proses interpretasi memerlukan pemahaman yang lebih dalam, serta kemampuan untuk memberikan

dukungan melalui visual yang menarik, beberapa siswa masih berada di tahap memahami inti cerita secara umum dan belum sepenuhnya menangkap makna yang ada di baliknya.

Secara keseluruhan, setelah menganalisis data grafik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital yang berbasis *joyful learning* pada pembelajaran yang menyenangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini terutama terlihat pada indikator inferensi yang menunjukkan peningkatan tertinggi. Temuan ini menekankan bahwa pemanfaatan media yang menarik dan interkatif dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berpikir, memahami, dan mengolah informasi secara kritis.

Grafik 4.1 Kelas Kontrol

Rata-rata Indikator Kemampuan Berpikir Kritis



Berdasarkan grafik yang menunjukkan hasil pretest dan posttest di kelas kontrol dapat dilihat bahwa semua indikator berpikir kritis menunjukkan peningkatan, meski tidak terlalu mencolok. Khususnya pada indikator analisis, nilai

rata-rata pada pretest yang tercatat ialah 12,99, sedangkan pada posttest meningkat menjadi 17,32. Kenaikan ini mengindikasikan bahwa siswa mulai mampu memecah informasi terbatas. Situasi ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang belum memanfaatkan media menarik seperti komik digital berbasis joyful learning, sehingga siswa cenderung menerima informasi tanpa mengeksplorasi lebih dalam.

Indikator evaluasi, nilai rata-rata pretest yang diperoleh adalah 12,99, lalu meningkat menjadi 17,32 di posttest. Peningkatan ini mengisyaratkan bahwa siswa mulai memiliki kemampuan untuk menilai suatu informasi atau masalah. Namun, tanpa mendorong berupa media pembelajaran yang relevan dan menarik, kemampuan siswa dalam memberikan penilaian kritis masih belum berkembang secara maksimal. Siswa lebih banyak mengikuti contoh atau penjelasan yang diberikan guru dan kurang melakukan penilaian secara mandiri.

Indikator inferensi rata-rata nilai pretest tercatat 12,99 dan mengalami kenaikan menjadi 17,32 setelah posttest. Kenaikan ini mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menarik kesimpulan, namun tetap relative rendah jika dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran tradisional yang kurang memberikan siswa kesempatan untuk aktif dalam memprediksi atau menyimpulkan informasi. Siswa cenderung menerima informasi secara langsung tanpa melakukan proses berpikir yang mendalam.

Indikator interpretasi, nilai rata-rata adalah 9,75 dan naik menjadi 12,99 di posttest. Walaupun terdapat peningkatan, indikator ini masih menjadi yang terendah. Ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami dan

menafsirkan arti masih terdapat. Tanpa ada dukunga dari media visual atau pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, siswa menghadapi kendala dalam menangkap makna yang lebih dalam dari materi, sehingga interpretasi mereka belum sepenuhnya berkembang.

Berdasarkan hasil studi yang telah dilakukan, terungkap bahwa terdapat perbedaan dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Ini bisa dilihat dari rata-rata posstest yang lebih tinggi di kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol, serta nilai N-Gain yang dikategorikan tinggi untuk kelompok kontrol. Jika dianalisis berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis, seperti analisis, evaluasi, inferensi, dan interpretasi, semua indikator di kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Indikator analisis, evaluasi, dan inferensi memperlihatkan peningkatan yang paling kuat.

Hal ini mengindikasikan bahwa metode komik digital berbasis *joyful learning* yang diterapkan berhasil membantu siswa dalam memahami tantangan, mengevaluasi informasi serta menarik kesimpulan. Kemudian indikator interpretasi mengalami peningkatan yang relative lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Ini disebabkan oleh fakta bahwa kemampuan berpikir interpretasi membutuhkan tingkat pemahaman yang lebih mendalam untuk menafsirkan dan memberikan makna pada informasi, sehingga membutuhkan latihan yang lebih intensif

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan penelitian yang harus diakui dalam konteks interpretasi hasil. Pertama , periode perlakuan terbatas sehingga dampak jangka panjang dari media komik digital yang berbasis joyful learning terhadap ketahanan pengetahuan siswa belum dapat dievaluasikan dengan tuntas. Kedua, sampel penelitian hanya mencakup dua kelas (V B dan V C) khususnya di SD Negeri 022 Sungai Kunjang, hal ini membatasi kemampuan untuk menggeneralisasikan hasil ke populasi siswa SD lainnya.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengaruh media komik digital berbasis *joyful learning* terhadap kemampuan berpikir siswa kelas V pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 022 Sungai Kunjang tahun ajaran 2025/2026 dapat dilihat dari rata-rata setiap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa, kelas eksperimen 87,16 dan jumlah nilai rata-rata kelas kontrol 64,96.

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *Paired T Test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol didapatkan $0,000 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a di terima, jadi dapat dikatakan bahwa media komik digital berbasis *joyful learning* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 022 Sungai Kunjang tahun ajaran 2025/2026.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menggambarkan implikasi yang memungkinkan akan terjadi sebagai berikut:

1. Implikasi Positif

Pengaruh media komik digital berbasis joyful learning berimplikasi positif dengan meningkatkan motivasi dan berpikir kritis siswa melalui elemen visual interaktif, mudah diadopsi guru SD untuk kurikulum yang akan datang

2. Implikasi Negatif

Implikasi negative mencakup kesenjangan akses teknologi, risiko distraksi, kurangnya persiapan guru, serta efek sementara butuh pelatihan guru.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mempunyai saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah hendaknya melengkapi fasilitas belajar, sarana dan prasarana yang mendukung guru dan pelatihan terhadap penggunaan teknologi khususnya komik digital dalam mengajar siswa dalam berpikir kritis.

2. Bagi guru

Memberikan informasi mengenai hasil belajar peserta didik sehingga dapat menjadikan umpan balik untuk lebih meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pendekatan *joyful learning* dan media komik digital

3. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pendekatan *joyful learning* dan media komik digital

DAFTAR PUSTAKA

- Abad, K., Munawwarah, M., Laili, N., & Tohir, M. (2020). *Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan*. 2(1), 37–58. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2020.v2i1.37-58>
- Al, S., & Indonesia, A. P. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*. 18(2), 1060–1069.
- Alamsyah, E., & Ahwa, D. F. (n.d.). *Al-Adabiyah : Jurnal Pendidikan Agama Islam Implementasi Metode Joyfull Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*.
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). *Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan*. 4, 5497–5511.
- Ayu, R., Dewi, M., Agnafia, D. N., & Setyowati, R. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Komik Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Fotosintesis Kelas IV SD Negeri*. 5(2022), 841–850.
- Azizah, R. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Muatan Bahasa*. 4(1), 38–46.
- Belajar, M. (2022). *Belajar agama sangat menyenangkan dengan metode joyfull learning*. 525–533.
- Dan, M., Informasi, M., & Lawalata, M. (2024). *Peran Logika Dalam Berfikir Kritis Untuk Membangun Kemampuan*. 2(2), 82–98.
- Dasar, P., Islam, U., & Agung, S. (2025). *Penggunaan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Berpikir Kritis The Use of Digital Comics as a Learning Medium to Enhance Learning Independence and Critical Thinking*. 5(1), 101–112.
- Fauziah, E., & Kuntoro, T. (2022). *Modifikasi Intelegensi dan Berpikir Kritis dalam Memecahkan Masalah*. 2, 49–63.
- Fitri, A. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. 2, 442–448.
- Handayani, N. (2023). *Efektivitas Model Blended Learning dan Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. 8, 101–111.
- Hasiana, I., Agustin, M., & Pitasari, R. (2025). *IJoEd : Indonesian Journal on Education Evaluasi Pembelajaran Berbasis Taksonomi Bloom dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Bloom ' s Taxonomy-Based Learning Evaluation in Developing Students ' Critical Thinking Skills*. 1(4), 411–

- Herminalina, D., & Huda, N. (2024). *Memahami Populasi dan Sampel : Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif*. 5(12), 5937–5948.
- Ilmiah, J., & Pendidikan, K. (2025). *Jurnal Global Citizen*. 1.
- Kajian, J., & Dasar, P. (n.d.). *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. 55.
- Karim, H. A. (2024). *Implementasi Metode Joyfull Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Islam*. 3, 1594–1602.
- Maula, N. R., Nugroho, A. A., & Prastyo, K. D. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Media Visual terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1B. In *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* (Vol. 4, Issue 2, pp. 266–271). <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.483>
- Metode, E., Konvensional, P., & Dan, D. (2022). *Innovative : Volume 2 Nomor 2 Tahun 2022 Research & Learning In Primary Education*. 2, 289–305.
- Munawar, B. (2020). *Comic Life* 3. 4, 163–177.
- Musfirah, N., & Rasyid, A. (2025). *Pengembangan Instrumen Hasil Penilaian Belajar Tes dan Non Tes*. 16(1).
- Musthofa, M. A., Ali, H., Islam, U., Sulthan, N., Saifuddin, T., Islam, U., Sulthan, N., & Saifuddin, T. (2021). *Faktor Yang Mempengaruhi Berpikir Kritis Dalam Pendidikan Islam Di Indonesia : Kesisteman , Tradisi ,.* 3(1), 1–19.
- Nurjanah, W. (2020). *Historical Thinking Skils And Historical Thinking Skils Dan*. 23(1), 92–104.
- Pendidikan, J. (2024). *Pedagogik*. 2(2), 86–93.
- Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon Pada Mata Pelajaran IPA Materi “Iklim, Musim, dan Cuaca.”* (n.d.).
- Puling, H., Manilang, E., & Lawalata, M. (2024). *Logika dan Berpikir Kritis : Hubungan dan Dampak Dalam Pengambilan Keputusan*. 2(2), 164–173.
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). *Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring*. 4(1), 77–90. <https://doi.org/10.30762/Factor-M.V4i1.3254>
- Rahardhian, A. (2022). *Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) dari Sudut Pandang Filsafat*. 5(2), 87–94.
- Rahmawati, D., Jannah, N., Ragil, I., & Atmojo, W. (2022). *Learning in*. 6(1), 1064–1074
- Raya, S. A. P., Lutfi, S., & Saihu, M. (2025). *Eksplorasi Joyful Learning dalam Perspektif Teori Humanistik di*. 8, 277–291.

- Rohani, A., Wandini, R. R., & Ritonga, S. (2021). *Pengaruh Metode Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. 5, 208–215.
- Rutdjiono, D., Rozikin, K., & Setiawan, N. D. (2021). *Pemanfaatan Metode Joyfull Learning Dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris*. 14(2), 189–197.
- Saputera, Y., Studi, P., Ilmu, P., Sosial, P., & Mangkurat, U. L. (n.d.). *Tujuan , Masalah Dan Sasaran Inovasi Pendidikan*. 249–256.
- Siregar, A., & Siregar, D. I. (2021). *Analisis evaluasi pengembangan media komik digital pada Manajemen Informatika , Politenik Negeri Sriwijaya Media komik merupakan media yang sederhana sering diartikan sebagai cerita bergambar hampir serupa media belajar fotografi . Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran [1]*. 2(1), 114–126.
- Studi, P. (n.d.). *No Title*.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). *Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif*.
Vox Edukasi _ Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak. (N.D.).
- Widyakusuma, N., Malik, D. N., Dasar, M. P., & Jakarta, U. M. (2025). *Implementasi Komik Digital Interaktif Berbasis Al Islam dan Kemuhammadiyah dalam Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. 20.
- Zakiah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., & Saputra, E. R. (2022). *Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis*. 6(5), 8431–8440.

LAMPIRAN

Soal Pilihan Ganda

Kerjakan soal pilihan ganda dibawah ini dengan benar!

Cerita: “Petualangan Bima dan Teman-Teman Menjaga Bumi”

Suatu pagi yang cerah, Bima dan teman-temannya berkumpul di taman sekolah. Mereka melihat banyak sampah berserakan di sekitar tempat bermain. Bima merasa sedih melihat taman yang biasanya indah menjadi kotor. Ia pun mengajak teman-temannya untuk membersihkan taman bersama.

“Kalau kita biarkan, taman ini akan semakin kotor dan tidak nyaman,” kata Bima sambil memungut botol plastik. Riko dan Nisa segera ikut membantu. Mereka memisahkan sampah organik dan anorganik ke dalam dua tempat sampah berbeda. Setelah taman bersih, guru mereka, Bu Rani, datang membawa beberapa bibit pohon. “Anak-anak, siapa yang mau menanam pohon bersama?” tanya Bu Rani. Semua anak mengangkat tangan dengan semangat. Mereka menanam pohon di sekitar taman sambil belajar tentang pentingnya menjaga keseimbangan alam.

Beberapa hari kemudian, pohon-pohon kecil itu mulai tumbuh. Taman sekolah menjadi lebih hijau dan sejuk. Bima merasa bangga karena usahanya bersama teman-teman membawa perubahan nyata. Ia belajar bahwa menjaga bumi tidak harus dengan hal besar, tetapi bisa dimulai dari tindakan kecil seperti membuang sampah pada tempatnya dan menanam pohon.

Sejak hari itu, Bima dan teman-temannya membuat kelompok bernama “Sahabat Bumi”. Mereka berjanji untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan,

menggunakan botol minum isi ulang, dan mengingatkan teman lain agar tidak membuang sampah sembarangan.

Bima tersenyum sambil melihat taman yang kini kembali indah. Ia tahu, bumi akan tetap tersenyum jika semua orang mau peduli dan bertanggung jawab menjaganya

Jawablah soal di bawa ini (1-2)

1. Mengapa Bima dan teman-temannya memutuskan untuk membersihkan taman sekolah?
 - a. Karena disuruh guru
 - b. Karena taman terlihat kotor dan tidak nyaman
 - c. Karena ingin bermain air
 - d. Karena ada lomba kebersihan
2. Mengapa kelompok “Sahabat Bumi” dibentuk oleh Bima dan teman-temannya?
 - a. Untuk bermain bersama setiap hari
 - b. Untuk menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan
 - c. Untuk mengikuti lomba antar kelas
 - d. Untuk belajar tentang hewan
3. **Cerita 1: “Riko dan Taman Sekolah”**

Setiap pagi, Riko selalu datang lebih awal ke sekolah. Ia melihat taman sekolah yang penuh daun kering dan sampah plastik. Tanpa disuruh, Riko

mengambil sapu dan kantong sampah, lalu membersihkan taman itu. Teman-temannya yang datang kemudian ikut membantu. Kini taman sekolah menjadi bersih dan indah. Guru memuji mereka karena telah menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan.

Apa nilai utama yang ditunjukkan Riko dalam cerita tersebut?

- A. Keberanian
- B. Kepedulian terhadap lingkungan
- C. Kedisiplinan belajar
- D. Kemandirian dalam belajar

4. Cerita 4: “Bima dan Sampah di Sungai”

Bima dan keluarganya berlibur ke sungai dekat rumah. Ia melihat banyak sampah plastik mengapung di air. Bima segera mengajak ayah dan ibunya memungut sampah itu. Setelah selesai, mereka membawa sampah ke tempat pembuangan dan berjanji akan mengingatkan tetangga agar tidak membuang sampah sembarangan.

Apa pelajaran yang dapat diambil dari tindakan Bima?

- A. Liburan lebih menyenangkan jika di sungai
- B. Membersihkan sungai adalah tugas pemerintah
- C. Setiap orang bisa berperan menjaga kebersihan lingkungan
- D. Sungai kotor tidak perlu diperhatikan

Cerita: “Rahasia Sungai yang Bersih” (Soal 5-6)

Di sebuah desa kecil, mengalir sungai yang dulu sangat jernih. Anak-anak sering bermain di tepinya, dan warga menggunakan airnya untuk menyiram tanaman. Namun, lama-kelamaan sungai itu menjadi kotor karena banyak orang membuang sampah ke dalamnya. Airnya berubah warna dan berbau tidak sedap.

Suatu hari, Lani dan teman-temannya melihat ikan-ikan mati mengapung di sungai. Mereka merasa sedih dan mulai mencari tahu penyebabnya.

Setelah berdiskusi dengan guru, mereka menyadari bahwa sampah plastik dan limbah rumah tangga membuat air tercemar. Lani mengusulkan agar warga desa bergotong royong membersihkan sungai dan membuat papan peringatan bertuliskan “Jangan Buang Sampah ke Sungai!”.

Keesokan harinya, seluruh warga ikut serta. Mereka memungut sampah, menanam pohon di tepi sungai, dan membuat jadwal piket kebersihan.

Beberapa minggu kemudian, air sungai mulai jernih kembali, dan ikan-ikan pun muncul lagi. Lani tersenyum bangga karena usahanya bersama teman-teman membawa perubahan besar bagi lingkungan desanya.

5. Mengapa ikan-ikan di sungai mati?
 - a. Karena airnya terlalu dingin

- b. Karena air sungai tercemar oleh sampah dan limbah
 - c. Karena warga menangkapnya terlalu banyak
 - d. Karena tidak ada tanaman di tepi sungai
6. Apa yang dapat disimpulkan tentang sikap Lani dan teman-temannya?
- a. Mereka acuh terhadap lingkungan
 - b. Mereka peduli dan mau mencari solusi untuk menjaga kebersihan
 - c. Mereka hanya ingin bermain di sungai
 - d. Mereka takut dimarahi guru

Cerita: “Pelukan Terakhir Pohon Tua” (soal 7-10)

Di tengah lapangan desa, berdiri sebuah pohon beringin tua yang rindang. Setiap hari, anak-anak bermain di bawahnya, dan para petani beristirahat di bawah naungannya setelah bekerja di sawah. Pohon itu seperti penjaga desa yang setia, memberi keteduhan tanpa meminta balasan.

Namun suatu hari, datang sekelompok orang yang ingin menebang pohon itu untuk membangun tempat parkir. Warga desa menolak karena mereka merasa pohon itu bagian dari kehidupan mereka. “Kalau pohon ini ditebang, seolah kita kehilangan sahabat lama,” kata Pak Darto, kepala desa.

Akhirnya, warga sepakat menjaga pohon itu. Mereka membersihkan area sekitarnya dan membuat papan bertuliskan: “Pohon ini adalah paru-paru desa kita.” Sejak saat itu, pohon beringin tua menjadi simbol cinta warga terhadap alam dan kehidupan yang damai.

7. Apa arti kiasan dari pernyataan “Pohon itu seperti penjaga desa yang setia”?

- a. Pohon menjaga keamanan warga
 - b. Pohon memberikan perlindungan dan kenyamanan bagi semua
 - c. Pohon bisa berbicara dengan warga
 - d. Pohon melarang orang datang ke desa
8. Apa makna kiasan dari kalimat “Kita kehilangan sahabat lama” jika pohon ditebang?
- a. Warga akan kehilangan teman bermain
 - b. Warga merasa kehilangan sesuatu yang berharga dan penuh kenangan
 - c. Warga tidak bisa lagi bertemu satu sama lain
 - d. Warga akan pindah ke desa lain
9. Apa pesan yang tersirat dari cerita “Pelukan Terakhir Pohon Tua”?
- a. Alam harus dijaga karena memberi kehidupan bagi manusia
 - b. Pohon tua tidak berguna dan harus ditebang
 - c. Pembangunan lebih penting daripada lingkungan
 - d. Pohon hanya hiasan desa
10. Apa makna simbolis dari tindakan warga menjaga pohon beringin tua?
- a. Warga ingin memiliki tempat berteduh
 - b. Warga menunjukkan rasa cinta dan tanggung jawab terhadap alam
 - c. Warga takut ditegur kepala desa
 - d. Warga ingin membuat taman bermain baru

Kunci jawaban

1. B
2. B
3. B
4. C
5. B
6. B
7. B
8. B
9. A
10. B

Soal Essai

1. Mengapa tindakan kecil seperti membuang sampah pada tempatnya dapat memberikan dampak besar bagi kelestarian bumi? Jelaskan pendapatmu dengan alasan yang logis.
2. Menurutmu, apa yang akan terjadi jika semua orang bersikap acuh terhadap lingkungan seperti dalam cerita “Rahasia Sungai yang Bersih”? Jelaskan akibatnya bagi manusia dan alam.
3. Dalam cerita “Pelukan Terakhir Pohon Tua”, warga desa menolak menebang pohon beringin. Apa alasan logis di balik keputusan mereka, dan bagaimana hal itu mencerminkan sikap berpikir kritis terhadap lingkungan?

4. Dari cerita “Petualangan Bima dan Teman-Teman Menjaga Bumi”, apa pelajaran penting yang bisa diterapkan di kehidupan nyata untuk menjaga bumi? Jelaskan dengan contoh nyata di sekitarmu.
5. Menurut pendapatmu, bagaimana cara menumbuhkan kesadaran berpikir kritis tentang lingkungan di kalangan anak-anak sekolah dasar? Jelaskan langkah-langkah yang bisa dilakukan.

Jawaban Soal Esai

1. Tindakan kecil seperti membuang sampah pada tempatnya dapat memberikan dampak besar karena membantu menjaga kebersihan lingkungan, mencegah pencemaran tanah dan air, serta menciptakan lingkungan yang sehat. Jika semua orang melakukannya, bumi akan menjadi tempat yang lebih bersih dan nyaman untuk dihuni.
2. Jika semua orang acuh terhadap lingkungan seperti dalam cerita “Rahasia Sungai yang Bersih”, maka sungai akan semakin kotor, air menjadi tercemar, ikan mati, dan manusia kehilangan sumber air bersih. Hal ini juga dapat menyebabkan penyakit dan kerusakan ekosistem.
3. Warga desa menolak menebang pohon beringin karena mereka menyadari pentingnya pohon bagi kehidupan, seperti menghasilkan oksigen, memberikan keteduhan, dan menjaga keseimbangan alam. Sikap ini

menunjukkan berpikir kritis karena mereka mempertimbangkan dampak jangka panjang terhadap lingkungan sebelum mengambil keputusan.

4. Pelajaran penting dari cerita “Petualangan Bima dan Teman-Teman Menjaga Bumi” adalah bahwa menjaga bumi bisa dimulai dari hal kecil, seperti membersihkan taman, menanam pohon, dan menghemat energi. Contohnya, di rumah kita bisa mematikan lampu saat tidak digunakan atau membawa botol minum sendiri untuk mengurangi sampah plastik.
5. Cara menumbuhkan kesadaran berpikir kritis tentang lingkungan di kalangan anak-anak sekolah dasar adalah dengan memberikan contoh nyata dan kegiatan langsung, seperti kerja bakti, menanam pohon, membuat daur ulang, serta berdiskusi tentang dampak perilaku manusia terhadap alam. Dengan begitu, anak-anak belajar berpikir dan bertindak bijak terhadap lingkungan.





Pesan Moral:

Hargai perbedaan dan jaga bumi agar tetap nyaman untuk semua.

Makna Kiasan:

Kita semua tinggal di bumi yang sama, artinya kita satu keluarga besar.







**UNIVERSITAS
WIDYA GAMA MAHAKAM SAMARINDA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

BANK :
+ BPD KALTIM
+ BUKOPIN
+ MUJAMALAT
+ MAHDIRI

Samarinda, 5 Februari 2026

Nomor : 131 /UWGM/FKIP-PGSD/1/2026
Lampiran : 1
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth,
Kepala Sekolah SD Negeri 022 Sungai Kunjang
di –
Tempat

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tersebut di bawah ini:

Nama : Maria Novita Isa
NPM : 2286206028
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Komik Digital Berbasis Joy Full Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 022 Sungai Kunjang

Untuk keperluan tersebut diatas, maka kami mohon izin untuk mengadakan penelitian di Sekolah Bapak/Ibu. Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian surat ini dibuat atas perhatian Bapak / Ibu diucapkan terima kasih.

*Silahkan menghubungi
Wahid Kelas Raka di Peminatan
Subang*
[Signature]

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD,



Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd
NIK. 2016.089.215

Telp : (0541) 4121117
Fax : (0541) 736572
Email : uwigama@uwgm.ac.id
Website : uwgm.ac.id

Kampus unggul, widyakewirausahaan, gemilang, dan mulia.

Kampus Biru UWGM
Rektorat – Gedung B
Jl. K.H. Wahid Hasyim, No 28 Rt.08
Samarinda 75119



PEMERINTAH KOTA SAMARINDA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 022 SUNGAI KUNJANG

Jl. JAKARTA GG. SWADAYA NO. 38 RT. 21 KEC. SUNGAI KUNJANG KEL. LOA BAHU KOTA SAMARINDA
Telepon (0541) 2771642 E-mail : sd022bk@gmail.com

NSS : 101166005022

NPSN : 30400962

NIS : 100220

SURAT KETERANGAN
Nomor : 422.1/104/100.01.18.0822

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : H. Atim Wahyudi, S. Pd.MM
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 022 Sungai Kunjang
Alamat : Jl. Jakarta Gg. Swadaya No. 38 Rt. 21

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Maria Novita Isa
NPM : 2286206028
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : PGSD
Universitas : Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

Telah selesai melakukan penelitian di SD Negeri 022 Sungai Kunjang selama 14 Hari, terhitung mulai tanggal 28 Januari 2026 sampai dengan 12 Februari 2026 untuk memperoleh data dalam rangka rencana penelitian untuk Skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Komik Digital Berbasis Joy Full Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 022 Sungai Kunjang".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Samarinda, 31 Maret 2026
Kepala Sekolah,

H. ATIM WAHYUDI, S. Pd.MM
NIP. 1970041993021001

DAFTAR PESERTA DIDIK KELAS V B

No	Nama Peserta didik	Pretest	Posttest
1.	Aisyah Khumaria	56	80
2.	Aisyah Putri Indriyani	60	97
3.	Alif Nur	56	90
4.	Amelia Astimah	64	89
5.	Annisa Rhamadhani	65	85
6.	Arya AL-Hafiz	40	87
7.	Ashraf Ammar Athaya	40	90
8.	Aulia Alfi Syahr	60	87
9.	Aulia Nindita Syagil	68	96
10	Enna Sandrina Dendope	70	90
11.	Fadil Ibnu Zaini	60	78
12	Fauzan Abri Mahrus	40	90
13.	Iqbal Ramadhan	50	94
14	Marwa	64	80
15	Milani Duwi Sapitri	65	87
16	Muhammad Abizar	50	84

17.	Muhammad Adam P	65	86
18.	Muhammad Aidil Adha	60	93
19.	Muhammad AL-Faqih	40	80
20.	Muhammad Ilyas	57	80
21.	Muhammad Juan Pratama	50	96
22.	Muhammad Maliq Ibrahim	77	87
23.	Naura Atiqah	50	90
24.	Novan Subai Pramono	56	95
25.	Raina Adara Hanania	63	78
26.	Rayyan Khury Ghani	50	80
27.	Ririn Dwi Ariani	67	93
28.	Sean Abimanyu AL-K	40	75
29.	Sultando Anugrah R	67	80
30.	Zalfa Dhiyafakhriadi	70	98

DAFTAR PESERTA DIDIK KELAS 5C

No	Nama Peserta didik	Pretest	Posttest
1.	Agnina Naura Nazhita	65	67
2.	Aisya Az Zahra	50	48
3.	Anugera Fayyadh Asyura	40	67
4.	Aqhila Nuria Arita	45	60
5.	Azka Dian Fadillah	40	68
6.	Azka Raidatta Zulkarnia	50	94
7.	Azka Ramadhan Pranaja	38	54
8.	Farel Saputra	43	65
9.	Haikal Arya Wedhana	40	66
10	Hania Syakira Amazia	50	77
11.	Hasiman	40	60
12	Inaya Afiaty Assyita	50	67
13.	Laina Kattis Amira	58	60
14	Marcellin Gendisa Cleotama	67	50
15	Muh. Aqso Iilham Naraya	40	40

16	Muh. Fachria Noor	50	68
17.	Muh. Syafii Saipulla	50	40
18.	Nadhira Zhafire Thafana	53	58
19.	Naomu Bilqis	48	74
20.	Naura Adzkia Putri Santoso	67	78
21	Nasyila Zahra Al Fathira	50	79
22.	Noor Azaiah Maulidah	48	78
23.	Nur Azizah	50	60
24	Oryza Lampard Al Fala	65	79
25.	Putri Aulia	50	67
26.	Refal Ayatul Falaa	58	60
27.	Syakila Riski Salsabila	30	64
28.	Tranavaro Martadinato	40	68
29.	Moh Abdul Akbar	57	69
30.	Lovely Humaira Kamal	30	64

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

DISUSUN OLEH :

Maria Novita Isa

KELAS : 5B SUNGAI KUNJANG

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Identitas Sekolah	: SD Negeri 022 Sungai Kunjang
Materi Pokok	: Bahasa Indonesia
Materi Pembelajaran	: Peduli Bumi
Kelas/Semester	: 5 semester 2
Fase	: B
Tahun Pembelajaran	: 2025/2026
Alokasi Waktu	: 3JP/105 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Pada pertemuan ini peserta didik mampu peduli terhadap bumi	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa 2. Kewargaan Negara 3. Penalaran Kritis 4. Kreativitas	

5. Kemandirian 6. Gotong royong 7. Kesehatan 8. Komunikasi
D. MATERI AJAR
Materi : Peduli lingkungan (Menemukan informasi dalam teks) Elemen : Presentasi/ bercerita menggunakan media komik digital
E. SARANA DAN PRASARANA
Buku guru Bahasa Indonesia, buku siswa Bahasa Indonesia Lembar tugas diferensiasi, gambar pemandangan, LCD, dan Layar proyektor.
H. TARGET PESERTA DIDIK
Kelas 5C SDN 022 Sungai Kunjang
KOMPONEN INTI
I. MODEL, METODE, DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN
Model Pembelajaran : Tatap muka, Media komik Metode Pembelajaran : Tanya jawab, penugasan, joyful learning
J. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Siswa mampu memahami isi cerita dalam komik, menemukan informasi dalam teks Bacaan.

K. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Siswa dapat memahami informasi bacaan dalam tek	
L. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Menjaga bumi berarti menjaga kehidupan semua makhluk hidup didalam Seperti tindakan kecil, seperti membuang sampah pada tempatnya dapat memberikan Dampak besar bagi kelestarian dan semua tanggung jawabmerawat bumi untuk generasi Yang akan datang	
M. PERTANYAAN PEMANTIK	
1. Apa saja tindakan kecil yang bisa kita lakukan setiap hari untuk membantu menjaga Bumi tetap bersih? 2. Mengapa menjaga kebersihan lingkungan penting untuk kesehatan dan makhluk hidup? Lainnya? 3. Bagaimana perasaanmu jika melihat orang lain membuang sampah sembarangan?	
KEGIATAN PEMBELAJARAN	
N. KEGIATAN PENDAHULUAN	
FOKUS PERILAKU 1	PERSIAPAN PEMBELAJARAN
Guru melakukan refleksi dinamika kelas untuk menerapkan kesepakatan kelas	Guru sudah melakukan asesmen awal terkait kemampuan peserta didik untuk mengetahui kesiapan belajar, kebutuhan peserta didik, dan level pencapaian peserta didik yang beragam baik melalui asesmen awal kognitif maupun non kognitif)

	• Guru menunjukkan kesediaan mendengarkan pandangan peserta didik tentang dinamika kelas • Apersepsi terkait tujuan pembelajaran, menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran hari ini. Berdo'a bersama, Menyanyikan lagu wajib Nasional "Tanah Air", mengecek kehadiran, motivasi, mengingat kembali pembelajaran pertemuan sebelumnya.
Guru melakukan refleksi dinamika kelas untuk menerapkan kesepakatan kelas	• Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran. • Guru beserta peserta didik membuat kesepakatan kelas (Sebelum kita mulai pembelajaran hari ini, kita akan melihat bersama bagaimana dinamika kelas kita berjalan. Mari kita ingat kembali apa saja kesepakatan kelas

	• yang sudah kita buat), (Apa yang menurut kalian sudah berjalan dengan baik sesuai kesepakatan kelas). Guru melakukan ice breaking. Bertanya kepada peserta didik sudah berbuat baik apakah dalam mengawali pagi ini? Guru bertanya tentang perasaan peserta didik setelah melakukan • perbuatan baik tersebut. (Kesadaran Diri).
--	---

Fokus Perilaku 2	Kegiatan Pembelajaran
	• Siswa mulai mengajukan pertanyaan pemicu seperti "Apa yang dimaksud dengan bumi?" dan "Bagaimana menjaga bumi?" • Siswa memberi kesempatan kepada semua siswa untuk memberikan jawaban atas pertanyaan itu. • Siswa memberikan apresiasi kepada rekan yang berani menjawab, kemudian melanjutkan dengan pertanyaan penggugah baru. • Siswa diberi kesempatan membaca komik

	• Siswa berlatih dengan teman sekelas bercakap tentang menjaga lingkungan • Siswa memberi peluang kepada rekan-rekannya untuk mempresentasikan hasil rancangan mereka.
Fokus perilaku 3	Kegiatan Penutup
Guru memfasilitasi peserta didik menyadari konsekuensi dan memperbaiki perilaku melanggarnya (restitusi)	• Guru memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran dan hasil presentasi seperti pencapaian peserta didik dalam memahami topik pembelajaran serta sikap dan perilaku selama proses pembelajaran berlangsung. • Guru mengarahkan peserta didik untuk menjawab soal di LKPD siswa. • Guru dan siswa menyimpulkan apa yang telah dipelajari pada pertemuan ini. • Guru memberikan lembar refleksi dan meminta peserta didik untuk menuliskan dengan jujur, apakah kalian masih melanggar kesepakatan yang sudah kita buat?

	• Guru mendengarkan sudut pandang peserta didik terhadap perilaku melanggarnya. (Sekarang tulis dikertas stinky note, mengapa kalian masih melanggarnya). • Guru menyampaikan secara singkat tentang topik pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya. • Kegiatan hari ini ditutup dengan do'a bersama.
REFLEKSI PESERTA DIDIK	
Peserta didik bisa menyampaikan poin-poin apa saja yang telah dipelajari pada topik yang sudah dibahas pada pertemuan ini.	
REFLEKSI GURU	
• Peserta didik bisa menyampaikan poin-poin apa saja yang telah dipelajari pada topik yang sudah dibahas pada pertemuan ini. • Peserta didik menyampaikan perasaannya terhadap kegiatan pembelajaran dengan menuliskan pesan atau mengungkapkannya secara langsung	
REMEDIAL DAN PENGAYAAN	

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum melampaui kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) berupa pembelajaran ulang dan/atau asesmen ulang
- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah melampaui kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) berupa penambahan bacaan dari sumber referensi untuk memperkaya pengetahuan.

PENILAIN SIKAP

Sikap	Indikator
Bersyukur	Selalu menerima penugasan dengan sikap terbuka Bersyukur atas pemberian orang lain Tidak mengeluh
Disiplin	Datang tepat waktu Mengerjakan tugas tepat waktu Tertib dalam pembelajaran
Percaya Diri	Berani tampil Berani mencoba Berani berpendapat Menyampaikan kritik

	Mempertahankan pendirian
--	--------------------------

LKPD				
TUGAS FORMATIF PESERTA DIDIK VISUAL Buatlah poster bertema “Aksi Nyataku Menjaga Bumi”.				
TUGAS FORMATIF PESERTA DIDIK AUDITRORIAL Peserta didik memperhatikan membaca komik tentang BAB VI Sayangi Bumi				
REFLEKSI				
NO	KESIMPULAN PEMBELJARAN	YA	TIDAK	
1.	Saya mampu mempelajari tentang teks laporan perjalanan			
2.	Saya mampu membaca dengan lancer tentang teks laporan perjalanan			
Kriteria Penilain	Sangan Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan

Sikap presentasi 1.Berdiri tegak.. 2.Suara terdengar jelas. 3.Melihat kea rah audiens. 4.Mengucap salam pembuka. 5.Penjelasan bisa dipahami(pemahaman Konsep) 6.Mengucapkan salam penutup.	Memenuhi semua kriteria.	Memenuhi 3-4 Kriteria isi yang baik	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
---	--------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	----------------------------------

Gambar 1 Uji Validitas Kelas VI



Gambar 2 Siswa Mengerjakan Soal Validitas



Gambar 3 Kelas eksperimen sebelum Perlakuan



Gambar 4 Kelas Ekperimen Belajar menggunakan Komik Digital Berbasis *Joyful*

Learning



Gambar 5 Kelas Ekperimen Belajar menggunakan Komik Digital Berbasis *Joyful*

Learning



Gambar 6 Kelas Ekperimen Belajar menggunakan Komik Digital Berbasis *Joyful*

Learninig



Gambar 7 Kelas Ekperimen Belajar menggunakan Komik Digital Berbasis *Joyful*

Learning



Gambar 8 Kelas Ekperimen Belajar menggunakan Komik Digital Berbasis *Joyful*

Learning



Gambar 9 Kelas Ekperimen Belajar menggunakan Komik Digital Berbasis *Joyful*

Learning



Gambar 10 Kelas Ekperimen Belajar menggunakan Komik Digital Berbasis *Joyful*

Learning



Gambar 11 Kelas Ekperimen Belajar menggunakan Komik Digital Berbasis *Joyful Learning*



Gambar 12 Kelas Ekperimen Belajar menggunakan Komik Digital Berbasis *Joyful Learning*



Gambar 13 Kelas Ekperimen Belajar menggunakan Komik Digital Berbasis *Joyful*

Learning



Gambar 14 Kelas Ekperimen Belajar menggunakan Komik Digital Berbasis *Joyful*

Learning

		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Total
1	Pearson	1	.926	.772	-	0,29	-	.331	-	0,22	0,120	0,000	-0,152	0,000	0,226	-0,263	-0,075	0,265	0,226	.564**	.564**	.689**
	Correlation		**	**	0,215	44	0,154	*0,124	64													
	Sig. (2-tailed)		0,000	0,000	0,209	0,082	0,369	0,049	0,472	0,186	0,487	1,000	0,375	1,000	0,186	0,122	0,665	0,118	0,186	0,000	0,000	0,000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
2	Pearson	.926	1	.852	-	.367	-	.408	-	0,17	0,086	-0,037	-0,197	0,111	0,174	-0,167	-0,129	0,215	0,174	.501**	.501**	.689**
	Correlation	**		**	0,232	*0,037	0,037	*0,167	47													
	Sig. (2-tailed)	0,000		0,000	0,174	0,028	0,830	0,013	0,330	0,310	0,618	0,830	0,249	0,519	0,310	0,330	0,453	0,208	0,310	0,002	0,002	0,000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
3	Pearson	.772	.852	1	-	.501	0,11	.408	-	0,17	0,086	-0,037	-0,197	0,111	0,174	-0,033	-0,129	0,072	0,313	.358*	.358*	.689**
	Correlation	**	**		0,232	**0,037	10,167	*0,167	47													
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000		0,174	0,000	0,519	0,013	0,330	0,310	0,618	0,830	0,249	0,519	0,310	0,847	0,453	0,678	0,063	0,032	0,032	0,000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
4	Pearson	-	-	-	1	-	-	-	0,03	0,08	-0,180	-0,046	-0,320	0,139	-0,266	-0,135	-0,036	-0,070	0,082	-0,249	-0,249	-0,209
	Correlation	0,215	0,232	0,232		0,135	0,046	0,114	34	2												
	Sig. (2-tailed)	0,209	0,174	0,174		0,433	0,788	0,509	0,859	0,633	0,295	0,788	0,057	0,418	0,116	0,433	0,835	0,686	0,633	0,143	0,143	0,222
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36

Correlations

[illegible]

Soal7	Pearson Correlation	.202	-.154	.033	-.025	.000	.208	1	.187	-.038	-.156	.369*
	Sig. (2-tailed)	.238	.371	.849	.883	1.000	.223		.276	.827	.364	.027
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
Soal8	Pearson Correlation	.154	.079	-.084	.150	.176	.212	.187	1	.308	.018	.655**
	Sig. (2-tailed)	.371	.648	.627	.383	.305	.216	.276		.067	.915	.000
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
Soal9	Pearson Correlation	-.214	-.162	-.028	.204	.125	.033	-.038	.308	1	.359*	.493**
	Sig. (2-tailed)	.210	.345	.873	.232	.467	.849	.827	.067		.031	.002
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
Soal10	Pearson Correlation	-.078	-.074	-.314	.160	.125	-.230	-.156	.018	.359*	1	.260
	Sig. (2-tailed)	.653	.668	.062	.351	.466	.177	.364	.915	.031		.126
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
Total	Pearson Correlation	.277	.141	.044	.482**	.352*	.314	.369*	.655**	.493**	.260	1
	Sig. (2-tailed)	.102	.412	.800	.003	.035	.062	.027	.000	.002	.126	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PretesEkperimen	.135	30	.172	.931	30	.054
PosttestEkperimen	.164	30	.038	.948	30	.147
PretesKontrol	.182	30	.013	.942	30	.102
PosttesKontrol	.135	30	.175	.957	30	.258

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variances

Hasil belajar bahasa indonesia

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.760	3	116	.159

ANOVA

Hasil belajar bahasa indonesia

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	24418.033	3	8139.344	85.447	.000
Within Groups	11049.667	116	95.256		
Total	35467.700	119			

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretestekperimen	57.33	30	10.357	1.891
	posttestekperomen	87.17	30	6.513	1.189
Pair 2	preteskontrol	48.73	30	9.812	1.791
	posttestkontrol	64.97	30	11.622	2.122

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretestekperimen & posttestekperomen	30	.169	.371
Pair 2	preteskontrol & posttestkontrol	30	.150	.430

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretestekperimen - posttestekperomen	-29.833	11.262	2.056	-34.039	-25.628	-14.509	29	.000
Pair 2	pretetestkontrol - posttestkontrol	-16.233	14.043	2.564	-21.477	-10.989	-6.331	29	.000