

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR CERITA FIKSI
BERMUATAN PRINSIP KESANTUNAN BERBASIS
KOMIK DIGITAL**

SKRIPSI



**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
Dwi Nur Afifah
NIM 22110007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Proposal skripsi dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fiksi bermuatan Prinsip Kesantunan berbasis Komik Digital disusun oleh:

Nama : Dwi Nur Afifah

NIM : 22110007

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap sidang skripsi.

Bojonegoro, 01 Juli 2026

Pembimbing I



Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd.

NIDN. 0706058801

Pembimbing II



Sutrimah, M.Pd.

NIDN. 0729038801

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fiksi Bernuatan Prinsip Kesantunan Berbentuk Komik Digital untuk Siswa Kelas VII SMP disusun oleh:

Nama : Dwi Nur Afifah
NIM : 22110007
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

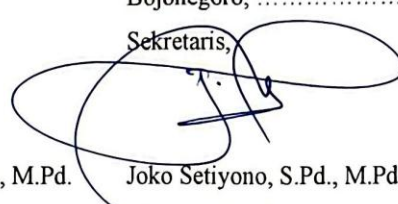
Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro, pada hari, tanggal

Ketua,


Dr. Cahyo Hasanudin, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0706058801

Bojonegoro, 2026

Sekretaris,


Joko Setiyono, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0724128701

Penguji I,


Joko Setiyono, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0724128701

Penguji II,


Dr. Masnuatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0706108701

Rektor

Dr. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

MOTTO

“Allah SWT. tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah SWT. berjanji bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Selagi yang hilang bukan Tuhanku, Ibuku, Imanku, dan doa-doaku, maka percayalah aku akan baik-baik saja”

(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamini, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat, nikmat, serta ridha-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Perjalanan dalam menyusun karya ini bukanlah proses yang dilalui seorang diri, melainkan atas doa, kasih sayang, dukungan, dan semangat yang diberikan oleh banyak pihak. Sebagai ungkapan rasa syukur dan penghargaan yang tulus, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Sakur dan Ibu Yasmi, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, pengorbanan, serta motivasi tanpa henti. Terima kasih atas segala perjuangan, kerja keras, dan ketulusan yang selalu mengiringi setiap langkah penulis hingga mampu menyelesaikan pendidikan ini. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada Bapak dan Ibu.
2. Keluarga tercinta, yaitu Cicik Hariyanti selaku kakak penulis, Yatnan selaku kakak ipar, serta Ahmad Subkhan Khoirur Rozaky selaku keponakan penulis. Terima kasih atas doa, perhatian, dukungan, semangat, dan kebersamaan yang selalu diberikan kepada penulis. Kehadiran kalian menjadi salah satu penyemangat bagi penulis dalam menyelesaikan setiap tahapan penyusunan skripsi ini.
3. Kepala SMP Negeri 2 Balen, Kepala SMP Negeri 1 Kapas, dan Kepala SMP Negeri 1 Sumberrejo, beserta seluruh guru dan warga sekolah yang telah memberikan izin, bantuan, serta kerja sama selama pelaksanaan penelitian sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
4. Rekan-rekan seperjuangan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP PGRI Bojonegoro Angkatan 2022, yang telah menjadi bagian dari perjalanan selama masa perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, semangat, pengalaman, serta kenangan yang telah diukir bersama. Semoga persahabatan dan silaturahmi tetap terjaga, serta kita semua diberikan kesuksesan dalam menempuh langkah berikutnya.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Nur Afifah
NIM : 22110007
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Pendidikan Bahasa dan Seni

Dengan penuh kesadaran, tanpa adanya tekanan maupun paksaan dari pihak mana pun, saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fiksi Bermuatan Prinsip Kesantunan Berbasis Komik Digital

Merupakan hasil karya ilmiah yang saya susun secara mandiri. Seluruh gagasan, data, teori, maupun informasi yang berasal dari karya orang lain telah dicantumkan sumbernya secara lengkap sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah dan etika akademik yang berlaku.

Saya memahami bahwa apabila di kemudian hari terbukti terdapat pelanggaran terhadap keaslian karya ilmiah ini, termasuk tindakan plagiarisme atau bentuk pelanggaran akademik lainnya, maka saya bersedia menerima segala konsekuensi sesuai dengan ketentuan yang berlaku serta mempertanggungjawabkannya, baik dalam bentuk sanksi akademik maupun sanksi hukum.

Bojonegoro, 12 Juli 2026



Dwi Nur Afifah

NIM. 22110007

ABSTRAK

Afifah, D. A. (2026). “Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fiksi Bermuatan Prinsip Kesantunan” Berbasis Komik Digital. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni. IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Dr. Cahyo Hasanudin, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II Sutrimah, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: Bahan ajar, Cerita Fiksi, Prinsip Kesantunan, Komik Digital

Abstrak: Hasil wawancara di SMP N 1 Kapas, SMP N 2 Balen, dan SMP N 1 Sumberrejo menunjukkan bahwa pembelajaran cerita fiksi masih didominasi penggunaan LKS dan buku paket, sedangkan bahan ajar digital bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital belum tersedia. Analisis kebutuhan terhadap 79 peserta didik menunjukkan bahwa 66% menginginkan materi cerita fiksi disusun dalam bahan ajar tersendiri, 86% mendukung pengintegrasian prinsip kesantunan, 73% memilih bahan ajar digital, 91% menyatakan prinsip kesantunan penting dalam penggunaan bahasa santun, dan 94% menghendaki materi disajikan dengan struktur cerita fiksi yang lengkap. Temuan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital bagi peserta didik kelas VII SMP serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dokumentasi, dan tes hasil belajar dengan melibatkan guru Bahasa Indonesia, peserta didik kelas VII, serta validator materi dan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli materi sebesar 95% dan 98,33%, serta validasi ahli media sebesar 83,33% dan 86,67%. Setelah direvisi, bahan ajar diimplementasikan kepada 79 peserta didik. Nilai rata-rata *pretest* meningkat dari 56,13 menjadi 84,71 pada *posttest*. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan $t_{hitung} = -68,18035756$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 1,990847069$ sehingga H_0 ditolak. Nilai *N-Gain* sebesar 0,66168 berkategori sedang, sehingga bahan ajar dinyatakan layak, praktis, dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP.

ABSTRACT

Afifah, D. A. (2026). Development of Digital Comic-Based Fiction Story Teaching Materials Incorporating the Principles of Politeness. Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Language and Arts Education, IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisor I: Dr. Cahyo Hasanudin, S.Pd., M.Pd. Supervisor II: Sutrimah, S.Pd., M.Pd.

Keyword: Teaching Materials, Fiction, Politeness Principles, Digital Comics

Abstract: Interviews conducted at SMP N 1 Kapas, SMP N 2 Balen, and SMP N 1 Sumberrejo revealed that fiction learning is still dominated by the use of student worksheets and textbooks, while digital comic-based teaching materials integrating the principles of politeness are not yet available. A needs analysis involving 79 seventh-grade students showed that 66% preferred fiction materials to be provided separately, 86% supported the integration of politeness principles, 73% preferred digital teaching materials, 91% considered politeness principles important for polite language use, and 94% expected a complete fiction text structure. These findings indicate the need to develop teaching materials that meet students' needs. This study aimed to develop digital comic-based fiction teaching materials incorporating the principles of politeness for seventh-grade students and to examine their validity, practicality, and effectiveness. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. Data were collected through interviews, questionnaires, documentation, and learning achievement tests involving Indonesian language teachers, seventh-grade students, and material and media experts. The developed teaching materials were categorized as highly valid, with material expert validation scores of 95% and 98.33%, and media expert validation scores of 83.33% and 86.67%. After revision, the materials were implemented with 79 students. The average pretest score increased from 56.13 to 84.71 on the posttest. The paired-sample t-test showed that the calculated t-value (-68.18035756) exceeded the t-table value (1.990847069), resulting in the rejection of H_0 . The N-Gain score of 0.66168 was categorized as moderate, indicating that the teaching materials are valid, practical, and sufficiently effective for seventh-grade Indonesian language learning.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas anugerah rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul *"Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fiksi Bermuatan Prinsip Kesantunan Berbasis Komik Digital"* dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak yang telah berperan selama proses penyusunan hingga tahap akhir. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, khususnya kepada:

1. Ibu Dr. Junarti, M.Pd. selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Bapak Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP PGRI Bojonegoro.
3. Bapak Joko Setiyono, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP PGRI Bojonegoro.
4. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman selama masa perkuliahan.
5. Seluruh civitas akademika IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan kemudahan dan dukungan selama proses studi berlangsung.

6. Bapak Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Sutrimah, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran yang sangat berarti kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi salah satu referensi bagi penelitian selanjutnya.

Bojonegoro, 28 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Spesifikasi Produk.....	14
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, DAN KERANGKA BERPIKIR.....	17
A. Kajian Pustaka	17
B. Kerangka Teoritis	22
C. Kerangka Berpikir	41
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Pendekatan Penelitian.....	44
B. Prosedur Penelitian.....	45
C. Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	49
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	52
E. Teknik Analisis Data	60
G. Uji Validitas dan Reliabilitas	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	72
A. Hasil Penelitian.....	72
B. Pembahasan	138
BAB V PENUTUP.....	149
A. Simpulan.....	149
B. Saran	151
DAFTAR REFERENSI	152
LAMPIRAN.....	170

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Komponen Bahan Ajar.....	15
Tabel 2.1 Penelitian terdahulu.....	21
Tabel 2.2 Sintaks Teori Struktur Cerita Fiksi	31
Tabel 2.3 Contoh Penerapan Maksim Prinsip Kesantunan.....	35
Tabel 2.4 Sintaks teori cerita fiksi terintegrasi prinsip kesantunan	38
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	52
Tabel 3.2 Ceklis Kesesuaian	53
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Materi	54
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Media.....	55
Tabel 3.5 Tabel Penskoran.....	57
Tabel 3.6 Instrumen Perbandingan Nilai Siswa.....	60
Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan Bahan Ajar.....	65
Tabel 3.8 Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i>	67
Tabel 3.9 Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i> dalam Presentasi	67
Tabel 3.10 Kategori Kevalidan Butir Instrumen.....	69
Tabel 4.1 Perbandingan skor <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	133
Tabel 4.2 uji <i>Paired Sample t-test</i>	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buku Cetak.....	24
Gambar 2.2 Bahan Ajar Video Interaktif.....	25
Gambar 2.3 Bahan Ajar LKPD	25
Gambar 2.4 Bahan Ajar Google Meet.....	26
Gambar 2.5 Kerangka Berpikir	43
Gambar 3.1 Siklus ADDIE	45
Gambar 3.2 Alur Teknik Analisis Data Teori Miles dan Huberman	62
Gambar 4.1 Respon Siswa tentang Bahan Ajar	75
Gambar 4.2 Respon Siswa tentang Muatan Prinsip Kesantunan	76
Gambar 4.3 Respon Siswa tentang Bentuk Bahan Ajar.....	78
Gambar 4.4 Respon Siswa tentang Penggunaan Prinsip Kesantunan.....	80
Gambar 4.5 Respon Siswa tentang Struktur Cerita Fiksi.....	81
Gambar 4.6 Respon Siswa tentang Penyajian Materi	83
Gambar 4.7 Respon Siswa tentang Kelengkapan Bahan Ajar	84
Gambar 4.8 Respon Siswa tentang Kebutuhan Evaluasi Bahan Ajar	86
Gambar 4.9 Respon Siswa tentang Orientasi Bahan Ajar	88
Gambar 4.10 Respon Siswa tentang Bentuk Bahan Ajar.....	89
Gambar 4.11 Respon Siswa tentang Ukuran Bahan Ajar	90
Gambar 4.12 Respon Siswa tentang Tampilan Sampul.....	92
Gambar 4.13 Sampul bahan ajar cerita fiksi	96
Gambar 4.14 Halaman kata pengantar	98
Gambar 4.15 Halaman ajakan untuk berdoa	99
Gambar 4.16 Halaman petunjuk belajar.....	100
Gambar 4.17 Halaman daftar isi	102
Gambar 4.18 Halaman isi.....	103
Gambar 4.19 Ilustrasi komik cerita fiksi pada maksim kebijaksanaan.....	105
Gambar 4.20 Ilustrasi komik cerita fiksi pada maksim simpati.....	106
Gambar 4.21 Ilustrasi komik cerita fiksi pada maksim penghargaan	108
Gambar 4.22 Ilustrasi komik cerita fiksi pada maksim kerendahan hati	109
Gambar 4.23 Ilustrasi komik cerita fiksi pada maksim kesepakatan	111
Gambar 4.24 Ilustrasi komik cerita fiksi pada maksim kedermawanan	112
Gambar 4.25 Hasil penilaian ahli materi pertama.....	115
Gambar 4.26 Hasil penilaian ahli materi kedua	117
Gambar 4.27 Hasil penilaian ahli media pertama	119
Gambar 4.28 Hasil penilaian ahli media kedua	120
Gambar 4. 29 Penambahan teori penguat pada ciri-ciri cerita fiksi.....	122
Gambar 4.30 Penambahan video sematan dari YouTube	123
Gambar 4.31 Pertemuan pertama di kelas VII A SMPN 2 Balen.....	125
Gambar 4.32 Pertemuan kedua di kelas VII A SMPN 2 Balen	126

Gambar 4. 33 Pertemuan ketiga di kelas VII A SMPN 2 Balen	127
Gambar 4.34 Pertemuan pertama di kelas VII C SMPN 1 Kapas	128
Gambar 4.35 Pertemuan kedua di kelas VII C SMPN 1 Kapas	129
Gambar 4.36 Pertemuan ketiga di kelas VII C SMPN 1 Kapas	130
Gambar 4.37 Pertemuan pertama di kelas VII B SMPN 1 Sumberrejo	131
Gambar 4.38 Pertemuan kedua di kelas VII B SMPN 1 Sumberrejo	132
Gambar 4.39 Pertemuan ketiga di kelas VII B SMPN 1 Sumberrejo	132
Gambar 4.40 Grafik perbandingan rata-rata nilai pretes dan postes siswa	134
Gambar 4.41 Grafik perhitungan N-Gain	136

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian/ Pencarian Data di SMP Negeri 2 Balen.....	265
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian/ Pencarian Data di SMP Negeri 1 Kapas	267
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian/ Pencarian Data di SMP N 1 Sumberrejo	268
Lampiran 4. Lembar Angket Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Cerita Fiksi	171
Lampiran 5. Lembar Penilaian Validasi Butir Instrumen Angket Kebutuhan Siswa oleh validator.....	175
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Butir Instrumen Angket Analisis Kebutuhan ..	185
Lampiran 7. Hasil Uji Reliabilitas Butir Instrumen Angket Analisis Kebutuhan	186
Lampiran 8. Scan Lembar Jawaban Peserta Didik Terkait Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Cerita Fiksi.....	187
Lampiran 9. Hasil Klasifikasi Jawaban Peserta Didik terkait Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Cerita Fiksi.....	194
Lampiran 10. Hasil Wawancara dengan Guru dan Siswa terkait Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Cerita Fiksi	195
Lampiran 11. Lembar Flowchart.....	205
Lampiran 12. Lembar Storyboard	206
Lampiran 13. Lembar Ceklis Kesesuaian	214
Lampiran 14. Lembar Penilaian Validasi Butir Instrumen Angket Ahli Materi oleh validator.....	220
Lampiran 15. Lembar Penilaian Validasi Butir Instrumen Angket Ahli Media oleh validator.....	224
Lampiran 16. Lembar Hasil Uji Validitas Butir Instrumen Angket Ahli Materi	228
Lampiran 17. Lembar Hasil Uji Reliabilitas Butir Instrumen Angket Ahli Materi	229
Lampiran 18. Lembar Hasil Uji Validitas Butir Instrumen Angket Ahli Media	230
Lampiran 19. Lembar Hasil Uji Reliabilitas Butir Instrumen Angket Ahli Media	231
Lampiran 20. Lembar Penilaian Validasi Uji Kelayakan Produk oleh Ahli Materi	232
Lampiran 21. Lembar Hasil Validitas Uji Kelayakan Produk oleh Ahli Materi	238
Lampiran 22. Lembar Hasil Reliabilitas Uji Kelayakan Produk oleh Ahli Materi	239
Lampiran 23. Lembar Penilaian Validasi Uji Kelayakan Produk oleh Ahli Media	240
Lampiran 24. Lembar Hasil Validitas Uji Kelayakan Produk oleh Ahli Media.	244
Lampiran 25. Lembar Hasil Reliabilitas Uji Kelayakan Produk oleh Ahli Media	245
Lampiran 26. Lembar Soal <i>Pretest</i>	246
Lampiran 27. Lembar Penilaian Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	248

Lampiran 28. Lembar Hasil Uji Validitas Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	254
Lampiran 29. Lembar Hasil Uji Reliabilitas Soal <i>Pretest</i>	255
Lampiran 30. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	256
Lampiran 31. Lembar Rekap Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	264
Lampiran 32. Kartu bimbingan skripsi	265
Lampiran 33. Surat selesai bimbingan	271
Lampiran 34. Bukti Publikasi Ilmiah	265

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

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

Fungsi cerita fiksi yaitu memberikan hiburan kepada pembaca melalui alur cerita yang menarik dan imajinatif (Nurgiantoro, 2024). Selain itu, Latifah dkk.

(2022) menyatakan bahwa cerita fiksi berfungsi menyampaikan pesan moral serta nilai-nilai kehidupan yang dapat dijadikan pelajaran. Cerita fiksi juga dapat mengembangkan imajinasi, empati, dan cara berpikir kreatif pembacanya (Zahra & Savitri, 2023). Dengan demikian, cerita fiksi tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik dan memperkaya pengalaman batin seseorang. Selain memiliki berbagai fungsi, cerita fiksi juga terdiri dari beragam jenis.

Bukit (2022) mengemukakan bahwa secara umum cerita fiksi terdiri dari empat jenis, yaitu dongeng, novel, cerpen, dan roman. Dongeng merupakan cerita rekaan yang bersifat khayalan dan biasanya mengandung pesan moral atau nilai kehidupan (Napratilora & Nurhaqia, 2023). Novel adalah sebuah karya tulis yang disampaikan pengarang secara indah melalui penggunaan bahasa yang mampu menimbulkan kesan dan memberikan pengaruh terhadap kehidupan pembacanya (Giawa dkk., 2022). Menurut Sihotang dkk. (2024) cerpen adalah cerita yang memiliki alur singkat dan berfokus pada satu peristiwa utama saja. Roman merupakan prosa fiksi yang melukiskan sebagian besar kisah tokoh yang biasanya dilukiskan sampai mati (Amsar & Akbar, 2021). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setiap jenis cerita fiksi memiliki karakteristik dan tujuan tertentu dalam menyampaikan pesan serta memberikan hiburan kepada pembaca. Pembahasan mengenai cerita fiksi dapat dipelajari lebih lanjut dalam materi pembelajaran di kelas VII SMP.

Proses pembelajaran cerita fiksi di kelas VII SMP saat ini masih berfokus pada penggunaan buku cetak, belum memiliki muatan tambahan yang bersifat khusus dan kurangnya pemanfaatan teknologi digital. Hal ini diperkuat oleh pendapat Asnanda dkk. (2022) bahwa guru dalam proses pembelajaran cerita fiksi

di SMP masih belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dan hanya berfokus pada buku pegangan siswa semata. Senada dengan pendapat tersebut, Adelia & Dewi (2025) menyatakan bahwa dalam pembelajaran cerita fiksi di tingkat SMP, penggunaan metode konvensional berupa ceramah masih mendominasi, sehingga siswa kurang berminat dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Akibatnya menurut Romlah dkk. (2024) bahwa siswa tampak kurang antusias, proses belajar berlangsung kurang efektif, dan pemahaman terhadap materi menjadi terbatas sehingga menyebabkan nilai yang diperoleh siswa menurun dan berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi pembelajaran cerita fiksi yang kurang menarik dan belum optimal tersebut menunjukkan perlunya materi yang tidak hanya mempermudah pemahaman siswa, tetapi butuh materi yang bisa bersinergi dengan kesantunan peserta didik.

Prinsip kesantunan merupakan pedoman yang digunakan seseorang dalam bersikap dan berinteraksi dengan orang lain (Zulkarnain dkk., 2024). Senada dengan pendapat tersebut, Insaini (2023) mengemukakan bahwa prinsip kesantunan adalah Aturan yang mewajibkan pembicara dan pendengar untuk menjaga kesopanan saat berkomunikasi. Pendapat yang sama diungkapkan oleh Haerul (2023) bahwa prinsip kesantunan merupakan pedoman dalam percakapan yang mengatur penutur dan lawan bicara agar senantiasa memperhatikan kesopanan. Dengan demikian, prinsip kesantunan merupakan pedoman yang telah disepakati seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain secara sopan. Selain pengertian tersebut, prinsip kesantunan juga memiliki beragam jenis dalam berkomunikasi.

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

Saat ini, penggunaan bahasa santun di kalangan siswa masih tergolong minim, karena banyak yang belum menerapkan prinsip kesantunan dalam interaksi sehari-hari, baik di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah. Hal ini diperkuat oleh pendapat Khotimah & Hidayat (2021) bahwa berdasarkan

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

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

Dengan demikian, penerapan prinsip kesantunan sangatlah penting untuk diintegrasikan ke dalam materi teks cerita fiksi, karena prinsip tersebut berperan penting melatih siswa memahami penggunaan bahasa yang santun dalam konteks

cerita maupun dialog antar tokoh dalam cerita fiksi. Hal ini sesuai dengan capaian pembelajaran Fase D yaitu agar siswa mampu memahami dan menganalisis struktur, ciri kebahasaan, serta nilai-nilai kehidupan dalam teks cerita fiksi, serta menggunakannya dalam kegiatan berbahasa yang santun, serta sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yaitu agar siswa mampu mengidentifikasi isi, pesan, dan karakter dalam teks cerita fiksi, menganalisis penggunaan bahasa yang santun dalam dialog maupun narasi, memahami nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerita, serta menerapkan kesantunan berbahasa dalam berbagai kegiatan berbahasa yang berkaitan dengan cerita fiksi. Dengan demikian, cerita fiksi yang dikaitkan dengan prinsip kesantunan membutuhkan sumber belajar yang praktis dan efisien dalam bentuk bahan ajar.

Bahan ajar (learning materials) adalah kumpulan materi atau isi pelajaran yang disusun secara terstruktur dan sistematis, sehingga mencerminkan keseluruhan kompetensi yang akan dikuasai siswa selama proses pembelajaran (Ritonga dkk., 2022). Sedangkan menurut Nurhayati (2024) bahwa bahan ajar merupakan sumber belajar yang utama dan krusial dalam proses pembelajaran di sekolah, berperan untuk meningkatkan efektivitas guru dalam menunjang pencapaian hasil belajar siswa. Hal inii sejalan dengan pendapat Mauliana & Aرسال (2022) bahwa bahan ajar merupakan materi, informasi, bahan, yang digunakan untuk membantu guru/dosen dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan perkuliahan. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah kumpulan materi atau sumber belajar yang terstruktur dan sistematis, yang berperan penting dalam membantu guru menyampaikan pembelajaran serta mendukung pencapaian kompetensi dan hasil

belajar siswa. Selain itu, bahan ajar juga memiliki berbagai tujuan dalam proses pembelajaran.

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

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

Menurut Astuti & Ismail (2021) terdapat empat jenis bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses belajar dan mengajar, meliputi: 1) Bahan ajar cetak, yaitu bahan ajar yang disajikan dalam bentuk tulisan atau gambar, seperti modul, buku, brosur, handout, selebaran, Lembar Kerja Siswa (LKS), foto, gambar, serta model atau miniatur (Hasanah dkk., 2024). 2) Bahan ajar dengar atau audio, yaitu media

pembelajaran yang hanya dapat didengar, seperti kaset, radio, dan CD audio (Agil, 2025). 3) Bahan ajar audio visual, yaitu bahan ajar yang menggabungkan unsur suara dan gambar, misalnya CD video atau film, untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik (Mustami, 2024). 4) Bahan ajar interaktif, yaitu bahan ajar yang dirancang agar siswa dapat berpartisipasi secara langsung, contohnya *power point* interaktif dan komik digital, yang memungkinkan pembelajaran lebih kreatif dan menyenangkan (Mungfarida dkk., 2025). Dari keempat jenis bahan ajar tersebut, bahan ajar interaktif komik digital, menjadi bahan ajar paling sesuai untuk penelitian materi cerita fiksi karena bersifat menyenangkan, menarik, dan mengikuti perkembangan zaman.

Komik digital adalah bentuk komik yang disajikan dalam format elektronik dan dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti komputer, tablet, atau ponsel (Adywinata & Wiyasa, 2022). Hal ini, sejalan dengan pendapat Tahir & Tahir (2024) bahwa komik digital merupakan hasil perkembangan dari komik cetak yang memanfaatkan teknologi multimedia untuk menghadirkan teks, gambar, suara, dan animasi secara interaktif. Sedangkan Amini & Damayanti (2021) mengemukakan bahwa komik digital merupakan media yang mampu menarik perhatian pembaca melalui tampilan visual yang dinamis dan alur cerita yang menarik. Dengan demikian, komik digital adalah inovasi media pembelajaran modern yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Selain itu, komik digital juga memiliki berbagai keunggulan.

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

atau surat elektronik (Putra & Yudha, 2021). 2) Komik digital dapat menggambarkan keseluruhan alur cerita, karena ilustrasi visual di dalamnya membantu siswa memahami bentuk atau contoh konkret yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran (Narestuti dkk., 2021). 3) Komik digital juga memiliki keunggulan dalam tayangan visual yang berfungsi menarik perhatian, mengasah kemampuan membaca, serta memperkaya penguasaan kosakata (Barliani dkk., 2025). Berdasarkan keunggulan yang dimilikinya, komik digital telah banyak dikaji dan dimanfaatkan oleh para ahli sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun demikian, belum semua materi memiliki bahan ajar yang dikembangkan dalam bentuk komik digital. Salah satu materi yang belum disajikan menggunakan media komik digital adalah cerita fiksi.

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

Selain beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan masih terbatasnya pengembangan bahan ajar digital berbasis komik digital, khususnya pada materi cerita fiksi, kondisi ini juga diperkuat oleh kenyataan di lapangan. Menurut guru

Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Kapas, bahan ajar yang digunakan masih didominasi oleh buku paket cetak dan lembar kerja siswa, sehingga penyajian materi cenderung kurang variatif dan belum sepenuhnya menarik minat peserta didik. Hal serupa juga disampaikan oleh guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Sumberrejo, yang menyatakan bahwa keterbatasan bahan ajar digital menyebabkan pembelajaran cerita fiksi belum optimal dalam mendorong kreativitas dan keterlibatan aktif siswa. Sementara itu, guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Balen mengungkapkan bahwa kendala utama terletak pada minimnya bahan ajar inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, khususnya bahan ajar yang mengintegrasikan unsur visual menarik dan prinsip kesantunan. Berdasarkan kondisi tersebut, maka penelitian ini penting dilakukan karena ingin mengembangkan bahan ajar cerita fiksi berbentuk komik digital yang memuat prinsip kesantunan bagi siswa kelas VII SMP.

B. Rumusan Masalah

Sejalan dengan pemaparan latar belakang di atas, penelitian ini diarahkan untuk menjawab beberapa rumusan masalah berikut.

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital?
2. Bagaimana desain bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital?
3. Bagaimana cara mengembangkan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital?
4. Bagaimana hasil implementasi bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital?

5. Bagaimana hasil evaluasi bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui analisis kebutuhan terhadap bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital.
2. Mengetahui desain bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital.
3. Mengetahui pengembangan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital sesuai kebutuhan peserta didik.
4. Mengetahui implementasi bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital dalam proses pembelajaran.
5. Mengetahui evaluasi efektivitas dan kualitas bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sejumlah manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan. Adapun manfaat penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana mengembangkan bahan ajar cerita fiksi yang memuat prinsip kesantunan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini juga dapat

memperkaya teori mengenai penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan teori tentang penerapan nilai-nilai kesantunan dalam materi pembelajaran sastra. Penelitian ini diharapkan pula memberikan tambahan wawasan bagi para peneliti lain yang ingin mengembangkan media ajar berbasis digital dalam pembelajaran karakter.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan bahan ajar berbasis komik digital melalui penelitian ini. Peneliti juga dapat memahami penerapan prinsip kesantunan secara lebih terarah saat menyusun bahan ajar. Selain itu, peneliti dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai dasar praktis untuk mengembangkan produk pembelajaran serupa di masa mendatang.

b. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat memahami materi cerita fiksi dengan lebih mudah melalui bahan ajar berbasis komik digital yang menyajikan alur dan bentuk visual yang jelas serta menarik. Melalui penyajian visual tersebut, siswa dapat melihat bagaimana prinsip kesantunan diterapkan dalam cerita sehingga membantu mereka memahami nilai tersebut secara alami. Dengan demikian, siswa dapat menghubungkan pemahaman cerita fiksi dengan sikap santun dalam kehidupan sehari-hari melalui pembelajaran yang lebih interaktif.

c. Bagi guru

Guru dapat memanfaatkan bahan ajar berbasis komik digital sebagai media pendukung untuk menyampaikan materi cerita fiksi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Guru juga dapat menggunakan integrasi prinsip kesantunan dalam cerita sebagai contoh konkret untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa. Selain itu, guru dapat menjadikan bahan ajar ini sebagai referensi praktis dalam merancang pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

d. Bagi sekolah

Sekolah dapat memanfaatkan bahan ajar berbasis komik digital sebagai sumber belajar yang mendukung penyampaian materi cerita fiksi secara lebih modern dan menarik. Dengan adanya muatan prinsip kesantunan dalam bahan ajar tersebut, sekolah dapat memperkuat upaya pembentukan karakter siswa melalui pembelajaran yang terarah. Selain itu, sekolah dapat menggunakan produk ini sebagai contoh inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pengembangan kurikulum dan peningkatan kualitas proses belajar mengajar.

e. Bagi Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai salah satu referensi dalam pengembangan bahan ajar berbasis digital, khususnya pada materi cerita fiksi yang terintegrasi dengan prinsip kesantunan berbahasa. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bahan kajian bagi dosen dan mahasiswa dalam mengembangkan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang memanfaatkan teknologi digital sesuai dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Penelitian

ini juga diharapkan dapat memperkaya khazanah penelitian di bidang pengembangan bahan ajar, menjadi rujukan bagi penelitian sejenis, serta mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan kompetensi lulusan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk komik digital bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital untuk peserta didik SMP kelas VII. Bahan ajar ini tidak hanya digunakan sebagai sumber belajar utama, tetapi juga dapat dijadikan referensi bacaan pendukung bagi siswa dan guru.
2. Bahan ajar disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi cerita fiksi kelas VII semester 2, sehingga seluruh isi materi selaras dengan kurikulum yang berlaku dan mendukung pencapaian kompetensi siswa.
3. Bahan ajar disajikan dalam satu buku lengkap, yaitu Bab 1: Materi Cerita Fiksi, Bab 2: Prinsip Kesantunan dalam Berbahasa, Bab 3: Bentuk Cerita Fiksi Bermuatan Prinsip Kesantunan Berbasis Komik Digital, Bab 4: Evaluasi. Selain isi pokok, buku juga dilengkapi dengan indeks dan glosarium.
4. Buku ini menekankan prinsip kesantunan berbahasa yang terdiri atas enam maksim, yaitu maksim kebijaksanaan, maksim kedermawanan, maksim pujian, maksim kerendahan hati, maksim kesepakatan, dan maksim simpati.

5. Bahan ajar dikemas dalam bentuk PDF interaktif, sehingga mudah diakses, diunduh, dan kompatibel dengan berbagai perangkat.
6. Produk akhir akan diunggah dan dipublikasikan melalui situs web *Heyzine Flipbooks*, sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja

Adapun ciri fisik bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 1.1 Komponen Bahan Ajar

No.	Komponen Bahan Ajar	Keterangan
1.	Tampilan halaman utama	Berisi gambar siswa-siswi yang sedang mengikuti pembelajaran di kelas, disertai judul bahan ajar <i>Cerita Fiksi Bermuatan Prinsip Kesantunan</i> , serta dilengkapi dengan nama penulis yang terletak pada bagian bawah sampul.
2.	Ukuran bahan ajar	Bahan ajar disajikan dalam bentuk PDF interaktif dengan orientasi portrait ukuran A4, mudah diunduh, dapat diakses melalui berbagai perangkat, serta dipublikasikan dalam bentuk <i>flipbook</i> melalui situs <i>Heyzine Flipbooks</i> .
3.	Struktur bahan ajar	
	a. Bagian awal	- Kolofon - Kata pengantar - Ajakan untuk berdoa - Petunjuk belajar - Daftar isi
	b. Bagian isi	- Bab I Cerita fiksi - Bab II Prinsip kesantunan - Bab III Bentuk cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital - Bab VI Evaluasi
	c. Bagian penutup	- Indeks - Glosarium - Daftar rujukan - Tentang penulis

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar cerita fiksi bermuatan prinsip kesantunan berbasis komik digital ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan bahan ajar dilakukan dengan asumsi bahwa siswa membutuhkan media cerita fiksi yang lebih menarik agar materi lebih mudah dipahami.
2. Pengembangan bahan ajar diasumsikan dapat memuat prinsip kesantunan secara jelas melalui cerita yang disajikan dalam bentuk komik digital.
3. Produk yang dikembangkan diasumsikan dapat digunakan dengan baik oleh guru dan siswa karena sesuai kurikulum dan mudah diakses dalam format digital.

Keterbatasan penelitian ini berkaitan dengan jenis produk yang dikembangkan dan siapa saja yang menjadi pengguna utamanya. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Pengembangan bahan ajar hanya mencakup materi cerita fiksi dan prinsip kesantunan. Materi lain dalam pembelajaran bahasa Indonesia tidak dibahas, sehingga penggunaan bahan ajar belum dapat diterapkan pada kompetensi dasar lainnya.
- 2) Produk yang dikembangkan hanya difokuskan untuk kelas VII, sehingga belum mengakomodasi kebutuhan belajar siswa pada jenjang lain. Selain itu, karakteristik materi mungkin perlu penyesuaian apabila ingin diterapkan di tingkat berbeda.