

Pengembangan Komik Fabel terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar

Marhani

Universitas Islam Negeri Palopo, Indonesia

marhani0042_mhs19@iainpalopo.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan komik fabel, mengetahui pengembangan komik fabel terhadap keterampilan membaca pemahaman dan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan komik fabel yang dikembangkan di kelas IV SDN 220 Inpres Rante Sa'ku. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: (a) Tahap analisis, (b) tahap desain, (c) tahap pengembangan, (d) tahap implementasi, (e) tahap evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 220 Inpres Rante Sa'ku Kabupaten Tana Toraja. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN 220 Inpres Rante Sa'ku dengan jumlah 23 siswa yang menggunakan komik fabel yang dikembangkan. Objek penelitian ini adalah komik fabel. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Penelitian ini menghasilkan sebuah bahan bacaan berupa komik fabel terhadap keterampilan membaca pemahaman yang telah memenuhi kategori valid dari hasil validitas komik fabel. Berdasarkan hasil validitas komik fabel yang telah divalidasi dengan kategori diantaranya ahli materi memperoleh nilai 75% dengan kategori valid, ahli desain memperoleh nilai 77,5% dengan kategori valid dan ahli bahasa memperoleh nilai 85,7% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas siswa berdasarkan respon uji coba dengan 23 siswa memperoleh nilai sebesar 89,16% dengan kategori sangat valid sedangkan hasil praktikalitas guru memperoleh nilai 91,56% dengan kategori sangat valid.

Kata Kunci: Komik fabel, Keterampilan Membaca Pemahaman

1. Pendahuluan

Komik merupakan media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar yang dikombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya. Komik adalah gambar yang ditata sesuai dengan tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan. Komik yaitu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya (Mawan et al., 2019). Adapun kelebihan dari komik yaitu dapat mendukung perkembangan imajinasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tidak hanya terfokus dengan belajar menghafal (rote learning), penggunaan ilustrasi dalam komik dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa, menemukan informasi yang terdapat didalamnya dan dapat meningkatkan minat membaca siswa.

Media komik dapat merangsang minat siswa dalam mempelajari materi yang disajikan dalam komik. Melalui komik, siswa lebih tertarik untuk membaca karena komik pada dasarnya disukai anak sekolah dasar. Selain penuh dengan gambar, komik juga mampu menyampaikan materi/tujuan pembelajaran yang lebih menyenangkan, secara tidak sadar dengan membaca komik siswa telah mempelajari materi yang ingin disampaikan oleh guru.

Komik berpotensi lebih disukai anak sekolah dasar karena gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks dan tulisan yang menyertainya, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat. Komik merupakan suatu cerita berupa kumpulan gambar yang dilengkapi dengan teks bacaan untuk penjelasan ceritanya sehingga lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, komik menjadi salah satu bahan bacaan yang dapat diterapkan di sekolah dasar untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan minat membaca siswa.

Membaca adalah salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Setiap keterampilan tersebut saling berkaitan dengan tiga keterampilan lainnya, dari keempat aspek tersebut

memiliki peranan tersendiri dalam penyampaian materi, tetapi dalam penggunaan bahasa sebagai proses komunikasi tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Salah satu aspek penting dalam keterampilan berbahasa adalah keterampilan membaca.

Membaca yaitu aktivitas belajar yang efektif untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks bacaan. Membaca adalah salah satu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan karena kegiatan membaca merupakan proses transformasi ilmu melalui melihat dan memahami isi yang tertulis didalam sebuah buku pengetahuan maupun buku pelajaran (Agustin et al., 2020). Keterampilan membaca adalah keterampilan dasar bagi siswa dalam memperoleh pengetahuan dengan cara mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks.

Kemampuan membaca pemahaman, merupakan salah satu kunci keberhasilan seorang siswa dalam proses pembelajaran. Sebagian besar pemerolehan ilmu dilakukan siswa melalui aktivitas membaca, dalam hal ini membaca pemahaman. Ilmu yang diperoleh siswa tidak hanya didapat dari proses belajar mengajar di sekolah, tetapi juga melalui kegiatan membaca dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kemampuan membaca pemahaman menjadi prasyarat penting bagi penguasaan dan peningkatan pengetahuan siswa. Manfaat membaca untuk siswa sekolah dasar yaitu membantu siswa mempelajari berbagai pengetahuan, menambah informasi, dan menambah kosakata siswa.

Tujuan membaca yang paling utama ialah untuk memudahkan siswa dalam memahami makna yang terdapat dalam bacaan untuk itu, dalam lingkungan pendidikan sekolah dasar siswa harus memahami pentingnya membaca dalam lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Kenyataannya Indonesia menjadi salah satu negara berkembang dengan minat baca masyarakatnya yang masih rendah. Pikiran Rakyat terbitan tanggal 17 Maret 2017 menyebutkan bahwa berdasarkan studi "Most Littered Nation In the World" yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca. Pada tingkat pendidikan dasar, kebiasaan membaca anak-anak masih rendah (Putra, 2008: 131). Hal ini perlu mendapat perhatian khusus dari semua pihak agar masalah minat membaca dapat segera teratasi. Prasetyono (2008: 21) menyatakan bahwa rendahnya minat membaca pada anak disebabkan oleh beberapa hal, seperti judul dan isi buku yang kurang menarik, harga buku mahal, sehingga bagi mereka yang berpenghasilan pas-pasan tidak mampu membeli buku untuk memenuhi kebutuhan membaca. Hal ini dapat dipahami bahwa aspek yang termuat sekaligus sebagai kelengkapan buku dapat memberikan dampak terhadap pembaca. Oleh karena itu, pada pemilihan dan penerbitan buku perlu disesuaikan agar dapat terjangkau, baik secara material maupun nonmaterial.

Salah satu sekolah yang ada di Tana Toraja Kecamatan Mengkendek Lembang Simbuang, yaitu SDN 220 Inpres Rante Sa'ku khususnya di kelas IV, membaca masih kurang diminati oleh siswa, terkadang mereka hanya sekedar membaca tetapi tidak memahami isi bacaan tersebut, karena terbatasnya media pembelajaran dan bahan ajar. Terkait dengan proses pembelajaran di kelas, guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan buku paket sehingga, siswa tidak tertarik untuk membaca teks bacaan yang diberikan oleh guru dan siswa merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Untuk itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media komik fabel terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan analisis kebutuhan terhadap pengembangan komik fabel sebagai media untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 220 Inpres Rante Sa'ku; (2) menjelaskan proses perancangan dan pengembangan komik fabel yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran membaca di sekolah dasar; dan (3) menguji tingkat kevalidan serta kepraktisan komik fabel yang dihasilkan agar dapat digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca pemahaman.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman membaca pada siswa sekolah dasar. Di SDN 220 Inpres Rante Sa'ku, rendahnya minat baca dan keterbatasan variasi bahan ajar menyebabkan

siswa cenderung kesulitan memahami isi bacaan secara mendalam. Pengembangan komik fabel menjadi penting karena media visual dan naratif terbukti lebih mudah diterima oleh siswa usia sekolah dasar, sehingga berpotensi meningkatkan keterlibatan belajar, memperkaya pengalaman membaca, dan membantu pencapaian kompetensi literasi yang menjadi fokus utama pendidikan dasar.

2. Metode

Metode penelitian pengembangan ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan sebuah metode penelitian yang biasa digunakan untuk mengembangkan produk-produk dalam pembelajaran. Sugiyono menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang memiliki tujuan untuk membuat produk tertentu, yang mana produk lama yang dikembangkan sehingga menjadi produk baru. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan diawali adanya kebutuhan permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluate*. Berikut uraian tahapan penelitian ini:

a. Tahap Analyze (Analisis)

Tahap analisis ialah tahap pertama yang ada pada model ADDIE. Pada tahap ini yang dilakukan yaitu : analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

b. Tahap Design (Desain)

Tahap desain ini peneliti melakukan kegiatan perancangan produk. Pada tahapan desain ini hal yang perlu diperhatikan yaitu perancangan penyajian isi cerita dan komponen komik fabel.

c. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahapan ini peneliti membuat produk yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahapan ini juga peneliti melakukan uji validasi produk yang dikembangkan yaitu komik fabel.

d. Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan uji coba produk pada siswa kelas IV di SDN 220 Inpres Rante Sa'ku untuk mengetahui respon siswa dan guru wali kelas IV maka diberikan angket praktikalitas.

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN 220 Inpres Rante Sa'ku dengan jumlah 23 siswa yang menggunakan komik fabel yang dikembangkan. Objek penelitian ini adalah komik fabel pada mata pelajaran bahasa indonesia materi membaca cerita siswa kelas IV SDN 220 Inpres Rante Sa'ku. Teknik yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Menurut Dhita Murti (2019) untuk menentukan skor penilaian hasil validasi produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Skor penilaian masing-masing validasi ahli dicari rata-ratanya guna menentukan kevalidan media pembelajaran, sebagai berikut :

Tabel 1 Kriteria Validasi

No	Kriteria	Tingkat Validasi
1.	81%-100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2.	61 %-80%	Valid (dapat digunakan tanpa dengan revisi)
3.	41%-60%	Cukup Valid (dapat digunakan tanpa dengan revisi)
4.	21%-40%	Kurang Valid (tidak dapat digunakan)

Presentase hasil uji coba dapat ditentukan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Kurang Setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat Setuju

Tabel 2 Kriteria Praktis

No	Kriteria	Tingkat Praktis
1.	81%-100%	Sangat Praktis
2.	61 %-80%	Praktis
3.	41%-60%	Cukup Praktis
4.	21%-40%	Kurang Praktis
5.	0%-20%	Tidak Praktis)

3. Hasil

a. Gambaran Umum Pengembangan Komik Fabel

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk bahan bacaan berupa komik fabel yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 220 Inpres Rante Sa'ku. Komik yang dikembangkan berangkat dari kebutuhan siswa terhadap bahan bacaan yang lebih menarik, bergambar, berwarna, serta sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan minat mereka terhadap cerita binatang.

Proses pengembangan produk dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap akhir, komik fabel yang telah dikembangkan kemudian diuji melalui proses validasi ahli dan uji praktikalitas kepada guru dan siswa. Hasil dari serangkaian tahapan ini menunjukkan bahwa komik fabel yang dikembangkan berada dalam kategori valid dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran membaca pemahaman di kelas IV.

b. Hasil Tahap Analisis (Analyze)

Tahap analisis merupakan langkah awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan di lapangan. Analisis dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru, serta pemberian angket kepada siswa. Beberapa temuan penting pada tahap analisis adalah sebagai berikut.

Pertama, dari sisi kondisi pembelajaran, diperoleh informasi bahwa kegiatan membaca di kelas IV cenderung didominasi oleh penggunaan buku paket sebagai satu-satunya sumber bacaan utama. Hal ini membuat siswa cepat merasa jenuh, karena tampilan buku yang monoton dan teks yang cukup padat. Guru juga menyampaikan bahwa siswa sering kali hanya membaca sekilas tanpa benar-benar memahami isi bacaan.

Kedua, dari sisi kemampuan membaca pemahaman, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang menuntut pemahaman mendalam, seperti menyimpulkan isi bacaan, menemukan gagasan pokok, atau menghubungkan informasi dalam teks dengan pengalaman sehari-hari. Siswa lebih mudah menjawab pertanyaan yang sifatnya mengutip langsung informasi eksplisit dari teks.

Ketiga, analisis kebutuhan media menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai bacaan yang disertai gambar, berwarna, dan tidak terlalu tebal. Mereka menyatakan lebih tertarik membaca buku cerita dengan tokoh binatang (fabel) dibandingkan bacaan informatif yang panjang. Hal ini sejalan dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang masih menyukai hal-hal konkret dan visual.

Keempat, dari analisis kurikulum, peneliti menyesuaikan pengembangan komik fabel dengan kompetensi dasar bahasa Indonesia khususnya pada materi membaca cerita. Oleh karena itu, dipilih cerita

fabel "Semut dan Belalang" yang sarat nilai moral serta relevan untuk dijadikan bahan ajar membaca pemahaman. Hasil analisis ini menjadi dasar bahwa pengembangan komik fabel merupakan solusi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan kurikulum.

c. Hasil Tahap Desain (Design)

Berdasarkan hasil analisis, peneliti menyusun rancangan komik fabel yang meliputi isi cerita, struktur komik, dan komponen pendukung buku. Pada tahap desain, terdapat beberapa keputusan penting.

Pertama, dari sisi isi cerita, peneliti memilih cerita fabel "Semut dan Belalang" yang kemudian diadaptasi ke dalam bentuk percakapan yang sederhana dan komunikatif. Alur cerita disusun secara runtut dari pengenalan tokoh, konflik, hingga penyelesaian, dengan tetap mempertahankan pesan moral tentang pentingnya kerja keras, disiplin, dan perencanaan.

Kedua, dari sisi visual dan ilustrasi, peneliti merancang karakter semut dan belalang dengan tampilan yang ramah anak, ekspresif, dan mudah dikenali. Penggunaan warna yang cerah dipilih untuk menarik perhatian siswa dan membantu mereka mengikuti alur cerita. Setiap panel komik dirancang agar tidak terlalu padat teks, sehingga keseimbangan antara gambar dan tulisan dapat mendukung proses pemahaman.

Ketiga, dari sisi komponen buku, komik fabel dilengkapi dengan:

- 1) Cover yang menampilkan judul dan ilustrasi utama cerita,
- 2) Pengantar yang menjelaskan tujuan penggunaan komik,
- 3) Petunjuk penggunaan bagi guru dan siswa,
- 4) Isi cerita komik yang disajikan dalam beberapa bagian,
- 5) Latihan sederhana atau pertanyaan di akhir bacaan (bila ditambahkan oleh peneliti), dan
- 6) Biodata penulis serta bagian penutup.

Keempat, aspek kebahasaan juga menjadi perhatian dalam desain. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV, dengan kalimat yang tidak terlalu panjang dan kosakata yang familiar. Namun demikian, tetap disisipkan beberapa kosakata baru untuk memperkaya perbendaharaan kata siswa.

d. Hasil Tahap Pengembangan dan Validasi Ahli (Development)

Pada tahap pengembangan, rancangan komik fabel yang telah disusun kemudian direalisasikan menjadi produk awal (draft komik). Produk ini selanjutnya melalui proses validasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakan isi, tampilan, dan keahsaannya sebelum diuji cobakan kepada siswa. Validasi dilakukan oleh tiga jenis ahli, yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Proses validasi menggunakan angket penilaian dengan skala tertentu yang kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase.

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi menilai kesesuaian isi komik dengan kompetensi dasar, kedalaman materi, kebenaran konsep, keterkaitan dengan tujuan pembelajaran, serta kesesuaian nilai moral dalam cerita. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor 75% yang termasuk dalam kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa isi komik sudah layak digunakan, meskipun terdapat beberapa saran perbaikan minor seperti penajaman rumusan pesan moral dan penyesuaian beberapa istilah agar lebih sederhana.

2) Hasil Validasi Ahli Desain

Ahli desain menilai tata letak (layout), komposisi gambar dan teks, pemilihan warna, keterbacaan huruf, serta kemenarikan tampilan komik secara keseluruhan. Hasil validasi ahli desain memperoleh skor 77,5% dengan kategori valid. Beberapa masukan yang diberikan antara lain pengaturan jarak antar panel agar lebih proporsional, pengaturan ukuran huruf di beberapa balon percakapan, serta konsistensi gaya ilustrasi. Perbaikan terhadap masukan tersebut kemudian dilakukan untuk meningkatkan kualitas visual komik.

3) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa menilai aspek kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, kejelasan kalimat, kesesuaian tingkat bahasa dengan usia pembaca, serta keterpaduan alur dialog. Hasil validasi ahli bahasa memberikan skor 85,7% dengan kategori sangat valid. Artinya, dari sisi kebahasaan, komik fabel telah memenuhi standar dan dapat digunakan tanpa revisi besar. Hanya ada beberapa koreksi ejaan dan tanda baca yang bersifat teknis.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa komik fabel berada pada rentang 61–100%, sehingga termasuk dalam kategori valid–sangat valid dan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba di lapangan.

e. Hasil Tahap Implementasi dan Uji Praktikalitas (Implementation)

Setelah dinyatakan valid oleh para ahli, komik fabel kemudian diuji cobakan kepada 23 siswa kelas IV dan satu orang guru kelas. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan (praktikalitas) komik berdasarkan pengalaman langsung pengguna dalam proses pembelajaran.

Pada saat uji coba, komik digunakan sebagai bahan bacaan dalam pembelajaran membaca pemahaman. Guru mengarahkan siswa untuk membaca komik, kemudian melakukan kegiatan tanya jawab dan latihan sederhana terkait isi bacaan. Setelah kegiatan pembelajaran, guru dan siswa diminta mengisi angket praktikalitas.

1) Hasil Praktikalitas Guru

Hasil angket praktikalitas yang diisi oleh guru menunjukkan persentase sebesar 91,6% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa komik fabel:

- a) mudah digunakan dalam pembelajaran,
- b) membantu menjelaskan materi membaca cerita,
- c) menghemat waktu guru dalam menyiapkan bahan bacaan tambahan, dan
- d) mempermudah guru membangun motivasi belajar siswa.

Guru juga menyampaikan bahwa komik fabel ini dapat dijadikan salah satu bahan ajar alternatif ketika siswa mulai tampak jenuh dengan buku paket. Selain itu, guru merasa terbantu karena isi komik telah disusun sesuai kurikulum sehingga tidak perlu melakukan banyak modifikasi.

2) Hasil Praktikalitas Siswa

Hasil angket praktikalitas siswa menunjukkan persentase sebesar 92,62% dengan kategori sangat praktis. Respon siswa menunjukkan bahwa:

- a) mereka merasa senang dan tertarik membaca komik,
- b) gambar dan warna dalam komik membantu memahami isi cerita,
- c) teks mudah dipahami,
- d) cerita semut dan belalang dianggap seru dan mengandung pesan yang jelas,
- e) komik tidak terlalu tebal sehingga tidak terasa melelahkan untuk dibaca.

Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka lebih menyukai membaca komik seperti ini dibandingkan hanya membaca teks dalam buku paket. Mereka juga mengungkapkan bahwa setelah membaca komik, mereka lebih mudah menjawab pertanyaan tentang isi cerita, tokoh, dan pesan moral.

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan komik fabel sebagai media membaca pemahaman untuk siswa kelas IV memberikan dampak positif baik dari aspek kelayakan maupun kepraktisan. Validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa komik fabel memenuhi kategori *valid* hingga *sangat valid* dengan rincian: ahli materi (75%), ahli desain (77,5%), dan ahli bahasa (85,7%). Temuan ini mengindikasikan bahwa komik yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan kurikulum, karakteristik perkembangan siswa, serta standar kebahasaan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, ilustrasi, alur cerita, dan format penyajian komik dinilai sudah mendukung pemahaman teks secara efektif, sehingga media ini layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar bacaan di sekolah dasar.

Temuan lebih lanjut menunjukkan bahwa komik fabel juga memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan hasil respons guru (91,6%) dan siswa (92,62%). Siswa merespons komik dengan antusias, merasa lebih mudah memahami isi bacaan, dan menunjukkan ketertarikan membaca yang lebih tinggi dibandingkan ketika menggunakan buku paket. Guru pun menilai bahwa komik membantu proses penyampaian materi dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan komik fabel tidak hanya memperkaya variasi media pembelajaran, tetapi juga dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Temuan ini menjadi pijakan penting dalam diskusi terkait efektivitas media visual dan naratif dalam pengajaran literasi dasar.

Temuan penelitian ini yang menunjukkan bahwa komik fabel efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa selaras dengan berbagai literatur yang menekankan peran media visual dalam memperkuat proses literasi. Mawan et al. (2019) menyatakan bahwa komik memiliki kemampuan untuk menghidupkan teks melalui kombinasi gambar dan narasi, sehingga membantu siswa memahami alur cerita dan informasi secara lebih mudah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menemukan bahwa siswa lebih tertarik membaca komik karena tampilannya yang berwarna, ilustratif, dan sesuai dengan dunia imajinasi mereka. Menurut Agustin et al. (2020), membaca merupakan proses berpikir yang membutuhkan dukungan media yang dapat menjembatani pemahaman teks. Komik fabel yang dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi kebutuhan tersebut, karena visualisasi tokoh dan alur cerita membantu siswa membangun pemahaman makna secara lebih utuh.

Selain itu, temuan mengenai tingginya kepraktisan komik fabel juga didukung oleh literatur yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis cerita visual mampu meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa. Penelitian oleh Tika Violita (2020) menunjukkan bahwa media kontekstual dan menyenangkan, seperti permainan tradisional atau komik tematik, membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar dan membantu mereka memahami materi secara mendalam. Prasetyono (2008) juga menyatakan bahwa minat baca anak sangat dipengaruhi oleh kemenarikan bentuk dan isi bahan bacaan; bahan yang bergambar, sederhana, dan dekat dengan kehidupan anak terbukti lebih efektif merangsang keinginan membaca. Hasil penelitian ini mengonfirmasi pandangan tersebut, karena guru dan siswa menilai komik fabel sangat praktis digunakan dan membantu siswa memahami isi bacaan tanpa merasa terbebani. Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat literatur yang menyatakan bahwa media komik merupakan sarana efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman di sekolah dasar.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi penting bagi praktik pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penggunaan komik fabel sebagai media membaca pemahaman membuka peluang bagi guru untuk mengintegrasikan bahan ajar yang lebih menarik, visual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa. Dengan komik yang dirancang secara sistematis dan divalidasi ahli, guru dapat memanfaatkan media ini untuk mengatasi kejenuhan belajar, meningkatkan minat membaca, serta memperkuat kemampuan siswa dalam memahami alur, tokoh, pesan moral, dan isi teks secara lebih mendalam. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa visualisasi cerita membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual maupun kinestetik untuk mencapai pemahaman yang lebih baik, sehingga komik dapat menjadi alternatif media yang inklusif dan adaptif untuk berbagai tipe pembelajar.

Di sisi lain, penelitian ini memiliki implikasi bagi pengembangan kebijakan dan inovasi bahan ajar di sekolah maupun lembaga pendidikan. Bukti bahwa komik fabel terbukti valid dan sangat praktis digunakan menunjukkan bahwa satuan pendidikan perlu mendorong guru untuk mengembangkan atau mengadaptasi media visual serupa dalam pembelajaran literasi dasar. Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis kreativitas, konteks nyata, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, keberhasilan komik fabel dalam meningkatkan keterlibatan siswa menunjukkan bahwa media sejenis dapat dikembangkan pada materi lain, seperti teks naratif, deskriptif, maupun bacaan tematik lintas mata pelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi

penting terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas literasi di sekolah dasar.

5. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa komik fabel yang dikembangkan melalui model ADDIE untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 220 Inpres Rante Sa'ku. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, siswa menunjukkan preferensi kuat terhadap bahan bacaan bergambar dan berwarna, sehingga komik menjadi pilihan yang relevan dengan karakteristik mereka. Proses perancangan dan pengembangan komik dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian isi cerita, desain visual, serta penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif. Hasil validasi oleh ahli materi, desain, dan bahasa menunjukkan bahwa komik fabel berada dalam kategori valid hingga sangat valid, masing-masing dengan skor 75%, 77,5%, dan 85,7%. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa komik sangat praktis digunakan baik oleh guru (91,6%) maupun siswa (92,62%). Temuan ini menegaskan bahwa komik fabel yang dikembangkan tidak hanya layak secara isi dan tampilan, tetapi juga mudah digunakan dan mampu meningkatkan ketertarikan serta pemahaman siswa terhadap bacaan. Dengan demikian, komik fabel ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan keterampilan membaca pemahaman di sekolah dasar.

6. References

- Agustin, R., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2020). Analisis hubungan keterampilan membaca dengan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. *Journal Education Research and Development*, 4(1), 85–96.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Fang, Z. (2016). Teaching reading in the elementary classroom: Engaging learners in literacy development. *The Reading Teacher*, 70(1), 51–59. <https://doi.org/10.1002/trtr.1460>
- Kurniawan, H. (2017). *Komik sebagai media pembelajaran*. Graha Ilmu.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. HarperCollins.
- Nugraini, E. (2014). The effectiveness of digital comics to improve students' reading comprehension. *International Journal of Education and Research*, 2(11), 53–64.
- Prasetyono, N. (2008). *Rahasia mengajarkan gemar membaca pada anak sejak dini*. Think.
- Putra, R. (2008). *Menumbuhkan minat baca sejak dini: Panduan praktis bagi pendidik, orang tua, dan penerbit*. PT Indeks.
- Santari, D. M. (2019). Pengembangan LKS matematika berbasis learning cycle 5E untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 47–63.
- Tompkins, G. E. (2014). *Literacy for the 21st century: A balanced approach* (6th ed.). Pearson.
- Violita, T. (2020). *Pengembangan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD/MI* (Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah).
- Wulandari, R., Mawan, A. R., & Prihandani, M. (2019). Efektivitas penggunaan media komik digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran tema selalu berhemat energi. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1), 15–22.