



PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK FABEL “KELINCI DAN KURA-KURA” PADA MATERI TOKOH DAN WATAK KELAS II SEKOLAH DASAR

Lutfiatul Aminin¹, Kukuh Andri Aka², Bagus Amirul Mukmin³

^{1,2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Email: lutfiatulaminin94@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i4.3159>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 June 2026

Final Revised: 21 June 2026

Accepted: 6 August 2026

Published: 21 August 2026

Keywords:

Comic Media

Fable Story

Character Traits

Elementary School

ADDIE



ABSTRACT

This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of the "Rabbit and Tortoise" fable comic media regarding the topic of characters and character traits for second-grade elementary school students. The research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Research instruments included validation sheets for media and subject matter experts, teacher and student response questionnaires, and a learning outcome test (post-test). The results indicate that: (1) the media's validity achieved an average score of 88% (categorized as "very valid"), comprising 92% from the media expert and 84% from the subject matter expert; (2) the media's practicality achieved a score of 98.75% in the limited trial, while the extensive trial yielded teacher and student response scores of 98% and 95% respectively (averaging 96.5%), placing it in the "very practical" category; and (3) the media's effectiveness was demonstrated by a classical learning mastery rate of 100% in the limited trial and 95% in the extensive trial, classifying it as "effective." Thus, the "Rabbit and Tortoise" fable comic media is deemed very valid, very practical, and effective, making it suitable for use in Indonesian language instruction regarding characters and character traits for second-grade elementary school students.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” pada materi tokoh dan watak kelas II sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi tokoh dan watak yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respons guru, angket respons siswa, serta tes hasil belajar berupa posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kevalidan rata-rata sebesar 88% dengan kategori sangat valid, yang terdiri atas hasil validasi ahli media sebesar 92% dan ahli materi sebesar 84%. Tingkat kepraktisan media pada uji coba terbatas sebesar 98,75%, sedangkan pada uji coba luas diperoleh respons guru sebesar 98% dan respons siswa sebesar 95% dengan rata-rata 96,5% sehingga termasuk kategori sangat praktis. Tingkat keefektifan media ditunjukkan oleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% pada uji coba terbatas dan 95% pada uji coba luas. Dengan demikian, media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi tokoh dan watak kelas II sekolah dasar.

Kata kunci: media komik, cerita fabel, tokoh dan watak, sekolah dasar, ADDIE.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain meningkatkan kemampuan berkomunikasi, pembelajaran Bahasa Indonesia juga berfungsi membantu siswa memahami informasi serta menanamkan nilai-nilai karakter melalui berbagai aktivitas berbahasa. Oleh karena itu, pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar agar materi dapat dipahami secara optimal. Pembelajaran Bahasa Indonesia hendaknya disajikan secara menarik dan dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar (Mubin & Aryanto, 2023).

Salah satu materi Bahasa Indonesia yang diajarkan pada kelas II sekolah dasar adalah mengenal tokoh dan watak dalam cerita fabel. Materi ini penting karena membantu siswa memahami isi cerita sekaligus mengenali nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Tokoh merupakan pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita, sedangkan watak merupakan sifat atau karakter yang dimiliki tokoh dan ditampilkan melalui tindakan, dialog, maupun respons terhadap peristiwa yang dialami (Nurgiyantoro, 2013). Tokoh merupakan pelaku dalam suatu cerita, sedangkan watak merupakan sifat atau karakter yang dimiliki oleh tokoh tersebut. Melalui pembelajaran tokoh dan watak, siswa dapat memahami perilaku tokoh serta pesan moral yang disampaikan dalam cerita (Amidong, 2018).

Pada Kurikulum Merdeka Fase A, salah satu capaian pembelajaran Bahasa Indonesia pada elemen membaca dan memirsa adalah peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa, termasuk narasi imajinatif seperti cerita fabel. Untuk mencapai capaian tersebut, peserta didik perlu memiliki kemampuan mengenali tokoh dan watak dalam cerita serta memahami pesan moral yang terkandung di dalamnya. Melalui pembelajaran materi tokoh dan watak, (1) peserta didik diharapkan mampu menyebutkan tokoh dalam cerita, (2) menjelaskan watak tokoh berdasarkan cerita, dan (3) menyimpulkan pesan moral dari cerita. Kemampuan tersebut penting untuk membantu peserta didik memahami isi cerita sekaligus mengembangkan sikap dan nilai karakter yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II SD Negeri Dermo 2, ditemukan bahwa dari 28 siswa kelas II hanya 13 siswa (46%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 15 siswa (54%) belum mencapai ketuntasan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi tokoh dan watak pada cerita fabel. Rendahnya kemampuan siswa dalam memahami tokoh dan watak tidak hanya ditemukan di SD Negeri Dermo 2, tetapi juga menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Siswa sering mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi karakter tokoh, memahami sifat tokoh berdasarkan isi cerita, serta menghubungkan pesan moral dengan pengalaman sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar materi dapat dipahami secara lebih optimal (Karomah et al., 2024).

Tabel 1.1 Hasil Ketuntasan Belajar Awal Siswa

Keterangan	Jumlah	Persentase Ketuntasan
Siswa Tuntas	13	46%
Siswa Belum Tuntas	15	54%

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa dari 28 siswa kelas II hanya 13 siswa (46%) yang

mencapai KKTP, sedangkan 15 siswa (54%) belum mencapai ketuntasan belajar. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi tokoh dan watak. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar untuk membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Karomah et al., 2024).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan sehingga materi dapat diterima dengan lebih mudah dan jelas oleh siswa. Menurut Sudjana & Rivai (2020), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Sejalan dengan pendapat tersebut, Menurut Karomah et al. (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif. Pada siswa sekolah dasar, media visual sangat diperlukan karena mampu menyajikan informasi secara konkret melalui gambar dan ilustrasi. Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran dapat membantu memperjelas penyampaian materi, meningkatkan fokus belajar siswa, serta mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam (Amanda, 2024).

Salah satu media visual yang dapat digunakan adalah komik. Komik merupakan media komunikasi visual yang menggabungkan gambar dan teks untuk menyampaikan cerita secara berurutan (Lelyani & Erman, 2021). Melalui perpaduan unsur visual dan verbal tersebut, komik dapat membantu siswa memahami isi materi dengan lebih mudah. Menurut Maharsi (2014), komik tersusun atas elemen-elemen seperti panel, ilustrasi, balon kata, dan alur cerita yang saling mendukung dalam menyampaikan informasi kepada pembaca. Selain itu, media komik dapat menjembatani pemahaman siswa terhadap informasi yang disajikan melalui perpaduan unsur visual dan verbal sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Syaudah, 2022). Komik yang baik memiliki beberapa karakteristik visual penting, yaitu kejelasan karakter sebagai representasi isi cerita, ekspresi wajah tokoh yang mampu menggambarkan emosi, penggunaan balon kata sebagai sarana penyampaian dialog, garis yang mendukung kesan hidup pada gambar, latar yang memperjelas konteks cerita, serta panel yang mengatur alur dan kesinambungan antaradegan. Keberadaan unsur-unsur tersebut menjadikan komik lebih mudah dipahami siswa dan mampu menyampaikan materi pembelajaran secara efektif (Susanti et al., 2022).

Pemanfaatan cerita fabel dalam media komik dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Fabel merupakan salah satu bentuk teks naratif yang banyak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu menyampaikan pesan moral melalui tokoh hewan yang berperilaku seperti manusia (Fatonah et al., 2024). Tema yang diangkat dalam fabel umumnya sederhana dan dekat dengan kehidupan siswa, seperti kejujuran, kesabaran, kerja sama, kerja keras, maupun sikap tidak sombong. Fabel merupakan cerita yang menggunakan tokoh hewan yang berperilaku seperti manusia serta mengandung pesan moral yang dapat dijadikan teladan bagi siswa (Harahap, 2022). Salah satu cerita fabel yang dikenal luas adalah “Kelinci dan Kura-Kura” yang mengajarkan nilai kerja keras, ketekunan, kesabaran, dan tidak bersikap sombong. Penyajian cerita tersebut dalam bentuk komik memungkinkan siswa lebih mudah memahami tokoh, watak, dan pesan moral yang terkandung dalam cerita (Harahap, 2022).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media komik dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif di sekolah dasar. Zakiyah et al. (2022)

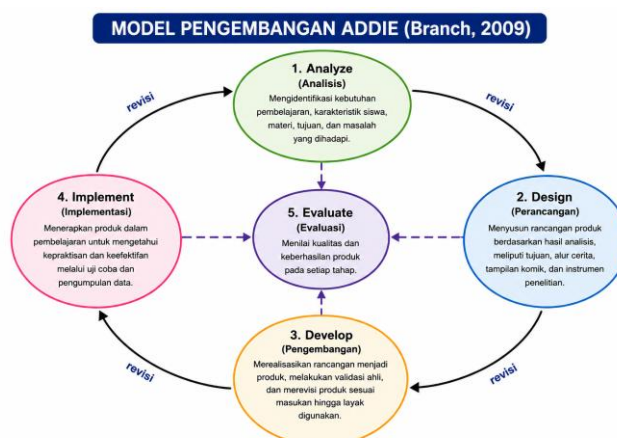
mengembangkan buku teks Bahasa Indonesia berbasis komik digital yang dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan penilaian ahli dan respons positif dari pengguna. Selain itu, Nilantira & Rukmi (2019) menunjukkan bahwa komik cerita rakyat yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas dan kelayakan yang tinggi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan media komik berbasis cerita fabel “Kelinci dan Kura-Kura” pada materi tokoh dan watak untuk siswa kelas II sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media komik fabel yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” pada materi tokoh dan watak kelas II sekolah dasar serta menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik berbasis cerita fabel “Kelinci dan Kura-Kura” pada materi tokoh dan watak untuk siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian ini mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, terstruktur, dan saling berkaitan sehingga memudahkan proses pengembangan produk.

Metode *Research and Development* (R&D) digunakan untuk menghasilkan produk sekaligus menguji kelayakan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2022). Melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, media komik yang dikembangkan diharapkan memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. Adapun tahapan dalam model ADDIE adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1 Tahapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media

Sumber: Modifikasi dari Branch (2009)

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik berbasis cerita fabel “Kelinci dan Kura-Kura” pada materi tokoh dan watak untuk siswa

kelas II sekolah dasar. Penelitian ini mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, terstruktur, dan saling berkaitan sehingga memudahkan proses pengembangan produk (Hidayat & Nizar, 2021).

Penelitian pengembangan media komik berbasis cerita fabel “Kelinci dan Kura-Kura” dilaksanakan di SD Negeri Dermo 2, Kota Kediri, Jawa Timur. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali tokoh dan menentukan watak tokoh dalam cerita fabel, serta penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas. Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas II SD Negeri Dermo 2 yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 8 siswa pada uji coba terbatas dan 20 siswa pada uji coba luas.

Instrumen penelitian meliputi lembar pedoman observasi, pedoman wawancara, validasi ahli media, validasi ahli materi, angket respons guru, angket respons siswa, dan tes hasil belajar berupa *posttest*. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Analisis kuantitatif dilakukan terhadap hasil validasi, angket respons, dan *posttest*, sedangkan analisis kualitatif dilakukan terhadap hasil observasi, wawancara, serta komentar dan saran dari validator dan responden. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Kevalidan

Tingkat kevalidan media pembelajaran diperoleh dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi menggunakan angket skala Likert. Skala tersebut terdiri atas rentang skor 1 sampai 5 yang menunjukkan tingkat persetujuan terhadap setiap aspek yang dinilai. Persentase kevalidan dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, nilai kevalidan media berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Rata-rata Validasi} = \frac{\text{Persentase Ahli Media} + \text{Persentase Ahli Materi}}{2}$$

Hasil analisis kevalidan selanjutnya dikonversikan ke dalam kriteria kevalidan produk untuk menentukan tingkat kevalidan media yang dikembangkan.

Tabel 2.1 Kriteria Kevalidan Produk

Persentase (%)	Tingkat Validitas
85,01% – 100,00%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01% – 85,00%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
50,01% – 70,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
01,00% – 50,00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan

Sumber: Modifikasi dari Akbar (2022)

Berdasarkan tabel kriteria validitas, produk dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh persentase kevalidan minimal 70,01%, yang termasuk dalam kategori cukup valid atau sangat valid.

b. Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran diperoleh melalui angket respons guru dan siswa. Angket respons guru menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-5, sedangkan angket respons siswa menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban “Ya” dan

“Tidak”. Data yang diperoleh kemudian dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kepraktisan media. Persentase respons guru dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase Kepraktisan Guru} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, persentase hasil angket respons siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase Kepraktisan Siswa} = \frac{\text{Jumlah jawaban Ya}}{\text{Jumlah butir pernyataan} \times \text{Jumlah responden}} \times 100\%$$

Hasil analisis data kepraktisan selanjutnya dikonversikan ke dalam tabel kriteria kepraktisan untuk menentukan tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan.

Tabel 2.2 Kriteria Kepraktisan Produk

Persentase (%)	Tingkat Kepraktisan
85,01% – 100,00%	Sangat praktis, atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01% – 85,00%	Cukup praktis, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
50,01% – 70,00%	Kurang praktis, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
01,00% – 50,00%	Tidak praktis, atau tidak boleh dipergunakan

Sumber: Modifikasi dari Akbar (2022)

Berdasarkan tabel kriteria kepraktisan, produk dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh persentase kepraktisan minimal 70,01%, yang termasuk dalam kategori cukup praktis atau sangat praktis.

c. Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran diukur berdasarkan hasil posttest siswa setelah menggunakan media komik berbasis cerita fabel “Kelinci dan Kura-Kura”. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi:

- 1) Menghitung skor hasil *posttest* siswa.
- 2) Menentukan ketuntasan belajar setiap siswa berdasarkan KKTP yang telah ditetapkan. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 75 .

$$\text{Nilai Hasil Belajar Individu} = \frac{\text{Jumlah soal benar}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

- 3) Menghitung persentase ketuntasan belajar secara klasikal.

$$\text{KBK} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas KKTP}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

KBK = Ketuntasan Belajar Klasikal

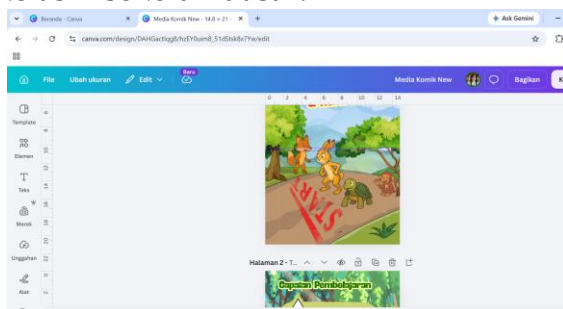
- 4) Menginterpretasikan hasil yang diperoleh untuk menentukan tingkat keefektifan media yang dikembangkan.

Media komik berbasis cerita fabel “Kelinci dan Kura-Kura” dinyatakan efektif apabila memperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal minimal 75%, yang menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” didasarkan pada hasil analisis kebutuhan pembelajaran yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali tokoh dan menentukan watak dalam cerita fabel. Media komik dikembangkan sebagai media pembelajaran yang memadukan teks dan ilustrasi untuk membantu siswa memahami materi tokoh dan watak dengan lebih mudah dan menarik.

Media ini dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan ukuran A5 serta disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar.

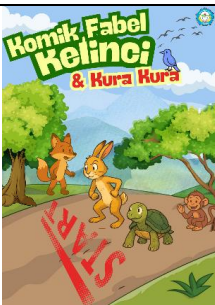


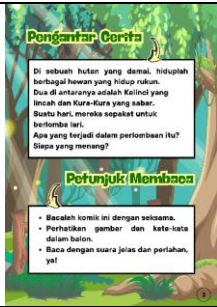
Gambar 3.1 Tampilan Proses Desain Menggunakan Canva

Proses pengembangan media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi ini digunakan untuk menyusun desain komik, mulai dari pengaturan tata letak, pemilihan ilustrasi, penambahan teks dialog, hingga penyusunan setiap panel cerita. Pemanfaatan Canva membantu peneliti menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar.

Komik merupakan bentuk komunikasi visual yang menyampaikan informasi melalui rangkaian gambar yang disusun secara sistematis sehingga membentuk alur cerita (Maharsi, 2014). Selain itu, komik mampu meningkatkan minat baca siswa karena memadukan gambar dan teks dalam bentuk cerita yang menarik (Haqiqi & Permadi, 2022). Pemanfaatan media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan verbal dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Adapun desain media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” yang telah dikembangkan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Desain Komik Fabel “Kelinci dan Kura-Kura”

Gambar	Keterangan
	Sampul Komik
	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Gambar	Keterangan
	Pengantar dan Petunjuk Membaca
	Isi Cerita (Panel Komik)
	Isi Cerita (Panel Komik)

Selanjutnya, hasil penelitian terhadap media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” pada materi tokoh dan watak kelas II sekolah dasar disajikan berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

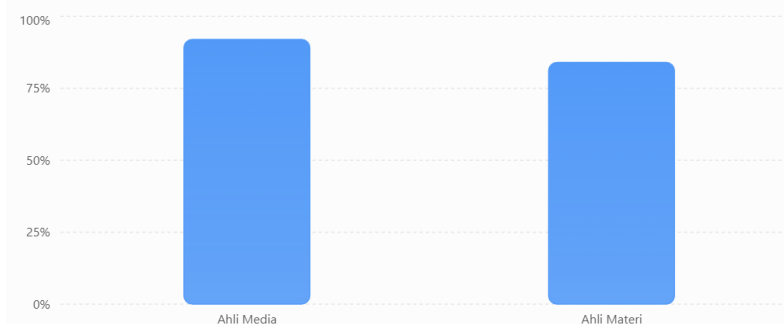
1. Kevalidan

Hasil uji kevalidan media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” pada materi tokoh dan watak kelas II sekolah dasar disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Rekapitulasi Persentase Kevalidan

No.	Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Ahli Media	46	50	92%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	42	50	84%	Cukup Valid
Rata-rata Kevalidan				88%	Sangat Valid

Untuk mempermudah pembaca dalam melihat perbandingan hasil validasi ahli media dan ahli materi, data kevalidan media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” disajikan kembali dalam bentuk gambar berikut.



Gambar 3.2 Grafik Kevalidan Media Komik Fabel “Kelinci dan Kura-Kura”

Media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” memperoleh persentase kevalidan rata-rata sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Persentase tersebut diperoleh dari hasil validasi ahli media sebesar 92% dan ahli materi sebesar 84%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek desain visual, penyajian materi, dan kebahasaan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi tokoh dan watak kelas II sekolah dasar. Meskipun demikian, terdapat saran perbaikan berupa penambahan petunjuk penggunaan media pada lampiran modul ajar untuk memudahkan guru dalam mengimplementasikan media selama proses pembelajaran.

Tingginya tingkat kevalidan menunjukkan bahwa media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Aspek media memperoleh penilaian tinggi karena penggunaan warna, tata letak, ukuran huruf, ilustrasi, panel, dan balon kata yang mendukung keterbacaan serta menarik perhatian siswa. Sementara itu, aspek materi dinilai telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi tokoh dan watak, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa kelas II sekolah dasar. Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan sehingga materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Sudjana & Rivai, 2020). Selain itu, komik tersusun atas panel, ilustrasi, balon kata, dan alur cerita yang saling mendukung dalam penyampaian informasi kepada pembaca (Maharsi, 2014).

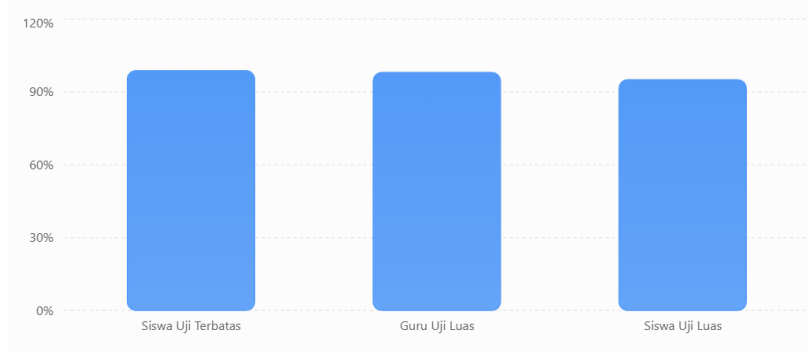
2. Kepraktisan

Hasil uji kepraktisan media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” pada materi tokoh dan watak kelas II sekolah dasar disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Rekapitulasi Persentase Kepraktisan

No.	Responden	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Siswa Uji Coba Terbatas	79	80	98,75%	Sangat Praktis
2.	Guru Uji Coba Luas	49	50	98%	Sangat Praktis
3.	Siswa Uji Coba Luas	190	200	95%	Sangat Praktis
Rata-rata Kepraktisan Uji Coba Luas				96,5%	Sangat Praktis

Data kepraktisan media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” pada uji coba terbatas dan uji coba luas juga disajikan dalam bentuk gambar agar perbandingan hasil respons guru dan siswa dapat terlihat lebih jelas.



Gambar 3.3 Grafik Kepraktisan Media Komik Fabel “Kelinci dan Kura-Kura”

Media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” memperoleh tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Pada uji coba terbatas diperoleh persentase kepraktisan sebesar 98,75%, sedangkan pada uji coba luas diperoleh persentase respons guru sebesar 98% dan respons siswa sebesar 95% dengan rata-rata 96,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi tokoh dan watak kelas II sekolah dasar.

Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” mudah digunakan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Media membantu siswa memahami materi tokoh dan watak, meningkatkan minat belajar, serta menarik perhatian melalui tampilan ilustrasi dan warna yang menarik. Selain itu, media dinilai sesuai dengan materi pembelajaran dan membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Sudjana & Rivai, 2020). Selain itu, media komik memiliki tampilan yang menarik dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Zakiyah et al., 2022).

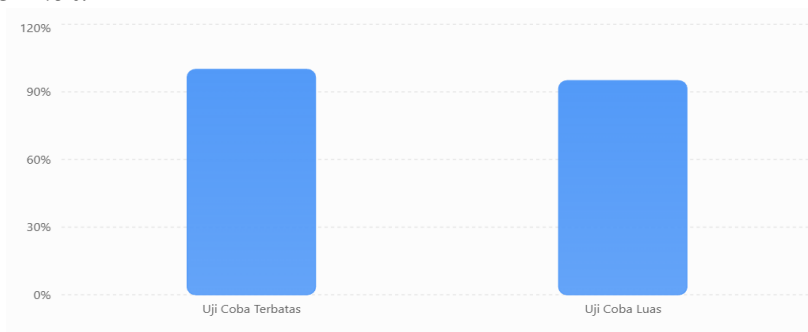
3. Keefektifan

Hasil uji keefektifan media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” pada materi tokoh dan watak kelas II sekolah dasar disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Rekapitulasi Persentase Keefektifan

No.	Tahap Uji Coba	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan Klasikal	Kategori
1.	Uji Coba Terbatas	8	8	100%	Efektif
2.	Uji Coba Luas	19	20	95%	Efektif

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tingkat ketuntasan belajar siswa, data keefektifan media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” disajikan dalam bentuk gambar berikut.



Gambar 3.4 Grafik Keefektifan Media Komik Fabel “Kelinci dan Kura-Kura”

Media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” menunjukkan tingkat keefektifan yang tinggi berdasarkan hasil *posttest* siswa. Pada uji coba terbatas, seluruh siswa memperoleh nilai di atas KKTP sehingga ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%. Sementara itu, pada uji coba luas, sebanyak 19 dari 20 siswa mencapai ketuntasan belajar dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi tokoh dan watak kelas II sekolah dasar. Media pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Tingginya persentase ketuntasan belajar menunjukkan bahwa media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” mampu membantu siswa memahami materi tokoh dan watak dengan lebih baik. Penyajian materi melalui ilustrasi, dialog, dan alur cerita yang runtut memudahkan siswa dalam mengenali tokoh serta menentukan watak tokoh dalam cerita. Selain itu, tampilan visual yang menarik membuat siswa lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran. Media visual memiliki fungsi kognitif dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih mudah (Pagarra et al. 2022). Hal tersebut menunjukkan bahwa komik merupakan media yang menarik dan mudah dipahami sehingga dapat membantu siswa memahami isi cerita dengan lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” pada materi tokoh dan watak kelas II sekolah dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” dinyatakan sangat valid. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 92% dan ahli materi sebesar 84%, dengan rata-rata persentase kevalidan sebesar 88%. Berdasarkan kriteria yang digunakan, hasil tersebut termasuk kategori sangat valid sehingga media layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” dinyatakan sangat praktis. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji coba terbatas yang memperoleh persentase kepraktisan sebesar 98,75%, serta hasil uji coba luas yang menunjukkan persentase respons guru sebesar 98% dan respons siswa sebesar 95% dengan rata-rata sebesar 96,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil ketuntasan belajar klasikal pada uji coba terbatas sebesar 100% dan pada uji coba luas sebesar 95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mampu membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran pada materi tokoh dan watak sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar.

Media komik fabel “Kelinci dan Kura-Kura” dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media komik pada materi Bahasa Indonesia lainnya dengan cakupan subjek yang lebih luas.

REFERENSI

- Akbar, S. (2022). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Amanda, D. R. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual

- Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 3(2): 185–99. DOI: <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2.3181>
- Amidong, H. H. (2018). *Penokohan dalam Karya Fiksi*. Makassar: Penerbit Universitas Muslim Indonesia.
- Branch, R. M. (2009). *Digital Learning: The Key Concepts Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer New York Dordrecht Heidelberg London.
- Fatonah, K., Hapudin, M. S., & Saputra, D. S. (2024). Pemetaan Genre Sastra dalam Buku Teks Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(01): 4972–86.
- Haqiqi, N., & Permadi, B. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I di Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1): 164–72. DOI: <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274>
- Harahap, R. (2022). *Fabel*. GUEPEDIA.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1): 28–37. DOI: <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas' odi, M. O. (2024). Peran dan Manfaat Media Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, 15(2): 211–222. DOI: <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Lelyani, A. A., & Erman, E. (2021). Kajian Unsur-Unsur Komik dan Sains dalam Buku Komik Edukasi di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 9(2): 139–46. DOI: <https://doi.org/10.26740/pensa.v9i2.37036>
- Maharsi, I. (2014). *Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03): 554–559.
- Nilantira, J., & Rukmi, A. S. (2019). Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat untuk Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 07(07): 3828–38.
- Nurdiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Penerbit UNM.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2020). *Media Pengajaran*. Bandung: SBAIgensindo.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, S., Dewi, P. I. A., Saputra, N., Dewi, A. K., Wulandari, F., Kusumawardani, R. N., & Sholeh, M. (2022). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Syaudah, L. (2022). Media Komik Dalam Pembelajaran Cerita Fabel di SMP/MTS. *Prosiding*

Bina Basa V, 98–103.

Zakiyah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5): 8431–40. DOI: [10.31004/basicedu.v6i5.3869](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869)

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA