



Pengembangan Media *E-Comic* Berbasis Cerita Rakyat pada Materi Teks Fiksi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar

Auliya Salsa Shifana^{1*}, Rizka Novi Irmaningrum¹, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2889>

Article Info:

Received : 26 Juli 2026
Revised : 12 Agustus 2026
Accepted : 29 Agustus 2026
Published : 14 September 2026

Correspondence:

Auliya Salsa Shifana

Phone: +62331335795

Abstract: Education is crucial for developing independent, active, responsible, social, and spiritual character in students through the use of the digital era, where learning media is an effective and engaging tool. Teachers must be able to understand and adapt to changing technology. This study aims to develop a folklore-based e-comic medium for fifth-grade students' fictional texts at a Sadar school and to determine the feasibility of the developed media. The research method used is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results indicate that the developed e-comic learning media achieved a very good feasibility level. Validation by material experts resulted in a 96% approval rate, validation by media experts resulted in a 96% approval rate, and validation by design experts resulted in a 96% approval rate. Student responses in phase I resulted in a 89% approval rate, and phase II resulted in a 90% approval rate. Based on these results, the developed learning media is deemed suitable for use in the learning process and is capable of increasing student learning interest. Therefore, the development of this e-comic media is valid and practical for use in the learning process.

Keywords: Development; E-Comic; Folktales; Fiction Texts.

Citation: Shifana, A. S., Irmaningrum, R. N., & Khasanah, L. A. I. U. (2026). Pengembangan Media E-Comic Berbasis Cerita Rakyat pada Materi Teks Fiksi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5339–5343. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2889>

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan mengembangkan kemampuan berbahasa siswa serta meningkatkan kemampuan literasi melalui kegiatan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu materi yang dipelajari adalah teks fiksi yang dapat membantu siswa memahami nilai kehidupan melalui cerita (Atmojo, 2020). Penggunaan media pembelajaran yang tepat diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mampu menyampaikan informasi secara lebih menarik dan efektif (Daniyati et al., 2023).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, meliputi menyimak,

berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu materi yang dipelajari pada kelas V sekolah dasar adalah teks fiksi. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDN 4 Made Lamongan, ditemukan bahwa minat membaca siswa masih rendah dan siswa mengalami kesulitan memahami unsur-unsur teks fiksi, seperti tokoh, alur, latar, tema, dan amanat. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada presentasi PowerPoint dan Wordwall sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah e-comic. E-comic merupakan komik digital yang memadukan unsur teks dan gambar sehingga mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah

dipahami oleh siswa (Khasanah et al., 2022). Penggunaan e-comic juga memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital yang dimiliki. Agar lebih dekat dengan kehidupan siswa, e-comic dapat dikembangkan dengan memanfaatkan cerita rakyat yang mengandung nilai moral, karakter, serta kearifan lokal. Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya dan pendidikan karakter.

Cerita rakyat dipilih sebagai isi dalam pengembangan E-Comic karena memiliki nilai budaya dan pendidikan karakter yang relevan dengan kehidupan siswa. Cerita rakyat mengandung pesan moral yang dapat dijadikan teladan serta membantu peserta didik mengenal budaya daerah. Dengan mengintegrasikan cerita rakyat ke dalam media E-Comic, pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mendukung pembentukan karakter siswa (Nurmasari et al., 2023)

Pengembangan media E-Comic ini didukung oleh teori konstruktivisme yang memandang bahwa peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks dan gambar. Media E-Comic dinilai sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran teks fiksi di sekolah dasar (Irmaningrum et al., 2023)

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan komik digital memberikan hasil yang sangat baik. (Ramadhan et al., 2025) memperoleh tingkat kelayakan sebesar 95,3% dan kepraktisan siswa sebesar 98,6% pada pengembangan komik digital cerita dongeng. Penelitian (Nisa et al., 2025) juga menunjukkan bahwa komik cerita rakyat layak digunakan sebagai sarana literasi membaca siswa sekolah dasar. Penelitian ini mengembangkan media E-Comic berbasis cerita rakyat yang secara khusus diterapkan pada materi teks fiksi siswa kelas V sekolah dasar

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V. Tahap design meliputi penyusunan rancangan media e-comic, penentuan materi, penyusunan storyboard, serta desain tampilan media (Syahid et al., 2024).

Tahap development dilakukan dengan pembuatan produk e-comic berbasis cerita rakyat bertema "Bawang Merah dan Bawang Putih", kemudian

dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Tahap implementation dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan kepada siswa kelas V SDN 4 Made Lamongan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media. Tahap evaluation dilakukan dengan menganalisis hasil validasi dan respon pengguna sebagai dasar perbaikan produk.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 4 Made Lamongan. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket respon siswa, dan angket aktivitas guru. Data dianalisis menggunakan persentase hasil validasi dan respon pengguna. Media dinyatakan layak apabila memperoleh persentase sesuai kriteria yang telah ditentukan.

Penelitian dilaksanakan di SDN 4 Made pada tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri atas siswa kelas VA sebanyak 10 siswa untuk uji coba terbatas dan siswa kelas VB sebanyak 25 siswa untuk uji coba lapangan. Teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling

Hasil dan Diskusi

Hasil Pengembangan Media E-Comic

Pengembangan dan penelitian ini menggunakan metode *Research dan Development (R&D)* dan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan sebagai berikut;

Tahap 1 Analisis (*Analyze*)

Analisis Kebutuhan

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan informasi dari guru kelas V tentang masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V masih didominasi oleh penggunaan media *PowerPoint (PPT)* sebagai cara utama untuk menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran yang monoton menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak variatif dan kurang mampu menarik perhatian siswa. Penilaian menunjukkan bahwa guru masih kurang kreatif dalam memanfaatkan media digital yang lebih interaktif dan kreatif untuk mendukung pembelajaran.

Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis kurikulum dilakukan pada tahap ini untuk mengidentifikasi dan menganalisis kurikulum yang sedang digunakan di sekolah. Analisis dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang digunakan memenuhi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran.

Analisis Karakteristik Siswa

Analisis ini dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik siswa baik saat pembelajaran berlangsung. Analisis mencakup melihat minat siswa, motivasi, gaya belajar, dan reaksi siswa terhadap materi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Tahap II Desain (Design)

Desain Media

Pembuatan desain media *E-Comic* ini dibuat dengan bantuan aplikasi canva. Media *E-Comic* terdiri dari cerita dan gambar dari salah satu materi teks fiksi yaitu cerita rakyat. Perancangan media pembelajaran dilakukan agar siswa tidak cepat bosan dalam pembelajaran serta dapat menambah minat siswa dalam proses pembelajaran dengan media *E-Comic*.

Membuat Rancangan Produk

Penyusunan unsur-unsur dalam media *E-Comic* akan dijabarkan dalam beberapa elemen utama seperti panel gambar, ruang kosong antar panel) bubble teks, serta ilustrasi. *E-Comic* berisi materi pembelajaran dengan format: halaman judul, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh, isi *E-Comic*, dan amanat.

Pembuatan Lembar Validasi, Respon Siswa dan aktivitas guru

Pada tahap penyusunan lembar validasi ini yang dilakukan peneliti yaitu menyusun beberapa pernyataan yang harus dikoreksi oleh tim ahli terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti

Tahap III Pengembangan (Development)

Pembuatan E-Comic

Tahap pembuatan *E-Comic* dengan merangkai semua komponen yang terdiri dari cerita dan gambar yang akan dipelajari dengan desain media pembelajaran sesuai rancangan sebelumnya. Media pembelajaran dipublish secara online melalui <https://heyzine.com/flip-book/108d643702.html> untuk mempermudah siswa dalam mengakses media pembelajaran.



Gambar 1. Tahap Awal



Gambar 2. Tampilan CP dan TP



Gambar 3. Tampilan Pengenalan Tokoh



Gambar 4. Tampilan Isi



Gambar 5. Tampilan Amanat

Tahap IV Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi ini media pembelajaran *E-Comic* yang telah selesai dikembangkan akan di implementasikan kepada siswa kelas V SDN 4 Made Lamongan yang dilakukan melalui 2 tahap, yaitu uji coba terbatas berjumlah 15 siswa dan uji coba lapangan berjumlah 26 siswa pada tanggal 11 Mei 2026. Pelaksanaan uji media ini dilakukan di sekolah pada jam pelajaran. Sebelum media ini dipresentasikan atau ditunjukkan peneliti menjelaskan terlebih dahulu media *E-Comic* dan selanjutnya peneliti menunjukkan materi menggunakan *E-Comic* dan tahap selanjutnya yaitu pembagian angket respon kepada siswa yang berisi pertanyaan atau tanggapan terhadap penggunaan media *e-comic* berbasis cerita rakyat.

Tahap V Evaluasi (Evaluation)

Analisis data validasi media pembelajaran

Analisis validasi media pembelajaran *E-Comic* yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli desain untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran *E-Comic*. Hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli desain dapat dilihat pada lampiran

Analisis data dari responden media pembelajaran

Analisis data dari responden media pembelajaran *E-Comic* diperoleh dari siswa untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. Hasil dari data dapat dilihat pada lampiran.

Produk Akhir

Produk akhir berupa “Pengembangan Media *E-Comic* Berbasis Cerita Rakyat Pada Materi Teks Fiksi Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar” berhasil apabila telah melakukan uji validasi serta revisi.

Kevalidan Media *E-Comic* Berbasis Cerita Rakyat

Tahap pengembangan media *E-Comic* berbasis cerita rakyat diawali dengan proses validasi oleh para ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan kepada siswa. Validasi dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Aspek yang dinilai meliputi tampilan media, kualitas desain pembelajaran,

kesesuaian materi, penggunaan bahasa, serta keterpaduan antara isi cerita rakyat dengan materi teks fiksi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *E-Comic* memperoleh penilaian yang sangat baik dari seluruh validator. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh rata-rata skor sebesar 4,8 dengan persentase sebesar 98%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga media layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran tanpa revisi besar.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

No	Aspek Penilaian	Nilai rata-rata	Kategori
1	Validasi Ahli Media	4,8	Sangat Valid
2	Validasi Ahli desain	4,8	Sangat Valid
3	Validasi Ahli Materi	4,8	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 1, uji validasi ahli menunjukkan hasil 4,8 dengan persentase 98% yang termasuk kedalam kategori “sangat valid”. Tingginya tingkat validitas media menunjukkan bahwa *E-Comic* yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Tampilan ilustrasi yang menarik, penggunaan warna yang sesuai, serta penyajian materi yang sistematis menjadi faktor pendukung dalam memperoleh hasil validasi yang tinggi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Mayer mengenai multimedia learning yang menyatakan bahwa perpaduan teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Media yang memanfaatkan unsur visual mampu membantu siswa mengolah informasi secara lebih efektif dibandingkan penyajian teks semata media *E-Comic* berbasis cerita rakyat yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan memenuhi syarat untuk diujicobakan kepada peserta didik.

Kepraktisan Media *E-Comic* Berbasis Cerita Rakyat

Kepraktisan media bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Uji kepraktisan dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan dengan melibatkan siswa kelas V menggunakan angket respon siswa serta guru kelas menggunakan angket aktivitas guru. Berdasarkan tabel 2, hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas, memperoleh persentase sebesar 89% dan uji coba lapangan memperoleh persentase 97% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media *E-Comic*.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan

No	Aspek Penilaian	Nilai rata-rata	Kategori
1	Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas	0,89	Sangat Praktis
2	Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan	0,97	Sangat Praktis
3	Angket Aktivitas Guru Uji Coba Terbatas	7,5	Sangat Praktis
4	Angket Aktivitas Guru Uji Coba Lapangan	8,5	Sangat Praktis

Siswa merasa tertarik dengan tampilan media yang berwarna, ilustrasi tokoh yang menarik, serta alur cerita yang mudah dipahami. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana membantu siswa memahami isi materi teks fiksi dengan lebih mudah.

Kepraktisan media juga ditinjau berdasarkan aktivitas guru selama menggunakan E-Comic dalam pembelajaran. Pada uji coba terbatas diperoleh persentase sebesar 83%, sedangkan pada uji coba lapangan meningkat menjadi 94%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis.

Guru menilai media E-Comic mudah dioperasikan, membantu penyampaian materi, dan mempermudah pengelolaan pembelajaran di kelas. Karena materi telah tersusun sistematis dan menarik, E-Comic juga menghemat waktu guru. Kemudahan ini menunjukkan E-Comic merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks fiksi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media E-Comic berbasis cerita rakyat pada materi teks fiksi siswa kelas V sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Tingkat kevalidan media berdasarkan penilaian ahli media, ahli desain, dan ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 4,8 dengan persentase 98%, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media E-Comic telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan media ditunjukkan melalui hasil respon siswa dan aktivitas guru selama pelaksanaan uji coba. Respon siswa pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 89% dan meningkat menjadi 97%

pada uji coba lapangan dengan kategori sangat praktis. Selain itu, aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 83% pada uji coba terbatas dan 94% pada uji coba lapangan yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media E-Comic mudah digunakan, menarik, serta mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran secara efektif dan efisien

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah, guru, dan seluruh peserta didik SDN 4 Made yang telah memberikan izin serta bantuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan lancar

Referensi

- Atmojo, E. R. D. (2020). Pengembangan kemampuan menulis cerita fiksi siswa sekolah dasar. *Jurnal Abdidas*, 1(3), 172-182.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Imraningrum, R. N., Zativalen, O., & MZ, A. F. S. A. (2023). The development of e-comics media based on the vark model to measure the understanding of elementary school students. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 15(1), 85-96.
- Khasanah, L. A. I. U., MZ, A. F. S. A., & Imraningrum, R. N. (2022). Pengaruh penggunaan media flipchart terhadap hasil belajar menulis surat resmi siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 125-130.
- Nisa, M. F., Widiastuti, S., & Fauzi, A. (2025). Pengembangan Komik Cerita Rakyat Blitar Sebagai Sarana Pembelajaran Literasi di SD. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 2(6), 10829-10838.
- Nurmasari, L., Wicaksono, A., & Juwantara, R. A. (2023). Pengembangan Komik Cerita Rakyat Si Pahit Lidah Dan Si Mata Empat Untuk Mendukung Keterampilan Menyimak Siswa Sd. *Cerdas: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 625-636.
- Ramadhan, N. R., Priyanto, W., & Untari, M. F. A. (2025). Pengembangan Komik Digital Cerita Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 734-746.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5).