

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek penting dalam pengembangan pengetahuan bangsa Indonesia, yang bertujuan membentuk individu berilmu dengan wawasan yang komprehensif, sehingga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang memiliki kompetensi intelektual unggul (Ali, 2020). Pengetahuan tentang pendidikan tergolong sebagai salah satu bidang studi ilmiah yang bersifat aplikatif, sebab ilmu ini difokuskan pada penerapan yang berdampak langsung terhadap peserta didik. Oleh karena itu, menyelenggarakan proses pendidikan menjadi tanggung jawab etis yang tidaklah mudah (Dewi et al., 2024). Dengan bantuan pendidikan, seseorang mampu mengatasi serta menyelesaikan berbagai hambatan dan tantangan yang muncul dalam kehidupannya. Pada masa kini, di sektor pendidikan Indonesia, telah diimplementasikan kurikulum terbaru yang dikenal sebagai Kurikulum Merdeka. Dalam Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran menyediakan fleksibilitas bagi peserta didik untuk memilih, memperoleh akses, serta mengembangkan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan minat, bakat dan potensi masing-masing (Septiani, 2023).

Seorang pendidik diwajibkan untuk mampu mengidentifikasi dan memahami karakteristik yang melekat pada peserta didik. Guru perlu menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian siswa, mengingat sering kali anak-anak merasa materi yang disampaikan tidak memiliki nilai praktis bagi mereka (Dewi et al., 2024). Memahami sifat-sifat siswa memerlukan komitmen serius serta penglibatan emosional dan intelektual dari para pendidik, agar pemahaman tersebut menjadi tepat dan mendalam. Sasaran utama dari pengenalan karakteristik peserta didik sejak dini adalah menyesuaikan media pembelajaran serta metode pengajaran agar selaras dengan ciri-ciri khas setiap individu (Nisrina Alifah et al., 2025). Untuk membantu peserta didik meraih sasaran belajar yang mereka harapkan, maka diperlukan media pembelajaran sebagai instrumen utama dalam transmisi pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik.

Program for International Student Assessment (PISA) merupakan survei internasional yang dikembangkan untuk mengevaluasi efektivitas sistem pendidikan melalui pengukuran kompetensi pembelajaran esensial yang mendukung keberhasilan di era sekarang. Secara khusus, PISA mengukur kemampuan literasi membaca, matematika, dan sains pada siswa usia 15 tahun, dengan pelaksanaan secara periodik setiap tiga tahun oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* (Kemendikbud Ristek, 2023). Edisi PISA 2022 melibatkan partisipasi dari 81 negara, mencakup 37 negara anggota OECD serta 44 negara mitra. Hasil PISA 2022 bagi Indonesia mencatat peningkatan peringkat sebesar 5 posisi dalam kategori literasi membaca dibandingkan tahun 2018, diikuti oleh kemajuan 5 posisi pada matematika dan 6 posisi pada sains. Namun, skor rata-rata Indonesia mengalami penurunan, dengan nilai berturut-turut sebesar 359 untuk literasi membaca, 366 untuk matematika, dan 383 untuk sains. Berdasarkan analisis Kemendikbud Ristek (2023), penurunan hasil belajar secara global pada PISA 2022 sebagian besar disebabkan oleh dampak pandemi, tetapi peningkatan peringkat Indonesia dapat dikaitkan dengan ketangguhan sistem pendidikan nasional dalam mengatasi *learning loss*. Temuan ini mengindikasikan bahwa implementasi Asesmen Nasional (AN) telah sesuai dengan kebutuhan, meskipun penerapannya perlu diperkuat untuk meningkatkan efektivitasnya bagi siswa.

Berdasarkan skor rata-rata PISA tersebut, terlihat bahwa literasi membaca Indonesia mencatatkan performa terendah. Rendahnya capaian ini sebagian besar disebabkan oleh kurangnya minat siswa terhadap kebiasaan membaca di Indonesia (Andikayana et al., 2021). Salah satu tantangan utama yang dihadapi dalam bidang pendidikan, khususnya materi membaca adalah pemahaman isi bacaan, membaca nyaring dan kesimpulan isi bacaan. Hal tersebut sejalan dengan kondisi nyata di lingkungan SDN Tlekung 02 Batu yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa kelas 5 masih dihadapkan pada berbagai tantangan signifikan. Berdasarkan Berdasarkan temuan observasi serta wawancara dengan guru kelas 5 di SDN Tlekung 02 Batu, bahwa teridentifikasi beberapa tantangan yang dihadapi siswa kelas 5

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara khusus, sejumlah siswa menunjukkan keterampilan membaca yang kurang pada saat menceritakan kembali isi bacaan yang telah dipelajari. Secara kognitif, peserta didik mulai mampu berpikir logis terhadap objek-objek konkret namun masih memerlukan panduan untuk memahami dan menginterpretasikan bacaan secara efektif.

Kemampuan membaca siswa kelas V SDN Tlekung 02 menunjukkan variasi yang cukup signifikan, di mana sebagian siswa telah mampu memahami isi bacaan dan mengidentifikasi ide pokok, sementara sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam mengenali kata serta memahami pesan bacaan secara komprehensif. Berdasarkan hasil observasi, tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran membaca juga belum merata, ditandai dengan masih adanya siswa yang kurang terlibat dalam diskusi maupun kegiatan refleksi bacaan. Kondisi ini mencerminkan adanya perbedaan tingkat kematangan kognitif serta dukungan lingkungan belajar yang diterima oleh masing-masing siswa. Permasalahan tersebut semakin diperkuat oleh keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual di sekolah, sehingga belum mampu menarik perhatian siswa maupun mengakomodasi karakteristik belajar mereka secara optimal. Akibatnya, muncul kesenjangan dalam pencapaian keterampilan membaca.

Kesenjangan tersebut berdampak langsung pada menurunnya keterampilan membaca siswa, karena mereka kurang terstimulasi dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran membaca. Jika kondisi ini tidak segera diatasi, maka dapat menghambat perkembangan kemampuan membaca siswa yang merupakan fondasi penting dalam memahami berbagai materi pelajaran. Selain itu, rendahnya motivasi dan minat siswa terhadap bahan bacaan konvensional, seperti buku teks yang dianggap kurang menarik dan kurang relevan dengan konteks budaya lokal, turut menjadi faktor penghambat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran membaca. Oleh karena itu, diperlukan suatu solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan kontekstual guna meningkatkan minat, keterlibatan, serta keterampilan membaca siswa secara efektif dan

menyenangkan. Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran mengidentifikasi perlunya solusi inovatif agar dapat meningkatkan daya tarik dan keterampilan membaca siswa secara menyenangkan dan efektif.

Analisis kebutuhan tersebut tersebut diperkuat oleh kajian pendahulu yang dilakukan oleh (Hidayah et al., 2024), berjudul Pengembangan Komik Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar, ditemukan kesamaan serta perbedaan antara kajian peneliti terdahulu dengan penelitian saat ini. Kesamaan antara penelitian terdahulu dan yang akan dilaksanakan terletak pada pengembangan media komik yang berbasis pada cerita rakyat. Adapun perbedaannya, penelitian sebelumnya fokus pada pengembangan media komik untuk menumbuhkan minat baca dan memahami isi cerita rakyat untuk siswa kelas IV. Sedangkan peneliti mengembangkan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas V. Pengembangan media pembelajaran yang diselaraskan bersama karakteristik peserta didik berpotensi meningkatkan keterampilan membaca serta pemahaman siswa.

Karakteristik peserta didik sekolah dasar berada pada stadium operasional konkret, di mana siswa mulai menerapkan aturan eksplisit dan logis, meskipun kemampuan berpikir secara logis mereka masih terbatas terhadap hal-hal konkret. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, kecenderungan untuk bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan antusiasme terhadap lingkungan sekitar. Siswa pada tahap ini belajar paling efektif melalui pengalaman langsung, pengamatan, dan interaksi sosial, sehingga pembelajaran yang mengakomodasi karakteristik ini, seperti penggunaan media komik berbasis cerita rakyat, sangat mendukung peningkatan keterampilan membaca serta pemahaman isi bacaan. Penggunaan komik berbasis cerita rakyat juga dapat menumbuhkan minat baca sekaligus memperkaya pengetahuan budaya siswa. Pendekatan ini tidak hanya mendukung aspek kognitif siswa pada tahap perkembangan mereka, tetapi juga aspek afektif melalui keterlibatan emosional dengan cerita dan budaya lokal. Berdasarkan uraian tersebut, sangat relevan bagi seorang pendidik untuk mengembangkan komik sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah elemen penting yang turut menentukan keberhasilan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Secara umum, para pendidik memanfaatkan media pembelajaran tersebut, berfungsi sebagai jembatan penghubung dalam menyampaikan substansi materi atau bahan ajar, sehingga siswa dapat menyerapnya dengan lebih baik (Wulandari et al., 2023). Pendidik akan merasakan berbagai kemudahan dalam proses pengajaran jika pandai dalam memanfaatkan media pembelajaran, sebab peran media bukan sekadar berfungsi dalam pendukung, melainkan sebagai metode pedagogis yang efektif untuk mengoptimalkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran di ruang kelas (Mukarromah & Andriana, 2022). Penerapannya dapat mencakup dalam bentuk media cetak, audiovisual, serta multimedia yang disesuaikan dengan keperluan karakteristik dan proses pembelajaran. Untuk memastikan sasaran tersebut terwujud dan kegiatan pembelajaran berjalan secara maksimal, maka harus sesuai antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, strategi pengajaran yang diterapkan, kompetensi profesional pendidik dan kapasitas kognitif peserta didik, serta disesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan sekolah. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik terapkan dalam proses pembelajaran yaitu media cetak berupa komik yang berbasis cerita rakyat.

Cerita rakyat sering kali mengisahkan berbagai aspek kebudayaan, fenomena alam, serta sejarah asal-usul suatu wilayah pada zaman dahulu. Di samping itu, cerita semacam ini juga menyajikan unsur-unsur yang terkait dengan tradisi budaya, keyakinan agama, dan norma perilaku yang mencerminkan nilai-nilai masyarakat di suatu daerah (Izzatunnisa & Devianty, 2024). Pengembangan media pembelajaran yang berbasis cerita rakyat dipilih karena cerita rakyat memiliki nilai edukatif dan kultural yang signifikan, sehingga berfungsi sebagai instrumen efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa serta pemahaman terhadap materi pembelajaran. Cerita rakyat mengandung unsur-unsur kearifan lokal yang mampu membina karakter serta nilai-nilai sosial positif pada peserta didik, seperti toleransi dan apresiasi terhadap budaya lokal. Adapun cerita rakyat yang digunakan

sebagai landasan dalam pengembangan media ini meliputi cerita rakyat dari daerah Batu. Daerah Batu memiliki banyak cerita sejarah dan keindahan alam, salah satunya yaitu Coban Rondo. Berbagai keistimewaan dan karakteristik unik yang melekat pada cerita Coban Rondo menjadi daya tarik tersendiri, sehingga membuka peluang besar untuk pengembangan lebih lanjut. Media komik berbasis cerita rakyat Coban Rondo dan Asal Usul Kota Batu adalah media pembelajaran yang efektif untuk membantu peserta didik dalam mengasah keterampilan membaca.

Urgensi pengembangan media komik berbasis cerita rakyat sangat tinggi, mengingat rendahnya keterampilan membaca siswa kelas 5 SDN Tlekung 02 Batu dan keterbatasan media pembelajaran inovatif serta kontekstual. Diantisipasi bahwa media ini tidak hanya mengembangkan minat dan kemampuan membaca, melainkan juga memperkuat karakter siswa melalui pesan moral dalam cerita rakyat lokal. Selain itu, pengembangan ini berkontribusi pada pelestarian budaya dalam konteks pendidikan dasar. Oleh karena itu, penelitian pengembangan media komik berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 5 sekolah dasar merupakan solusi strategis serta rasional yang perlu diimplementasikan untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas 5 di SD Negeri Tlekung 02 Batu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis latar belakang di atas, rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah “bagaimana pengembangan media komik berbasis cerita rakyat dapat meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas 5 sekolah dasar?”

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk “mengembangkan media komik berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas 5 sekolah dasar”.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Konten

- a. Halaman-halaman komik bercerita tentang sejarah dan cerita rakyat Legenda Coban Rondo dan Asal-usul Kota Batu.
- b. Memiliki gambar terkait cerita rakyat Legenda Coban Rondo dan Asal-usul Kota Batu.
- c. Capaian Pembelajaran (CP)

“Peserta didik mampu menganalisis informasi dari teks nonsastra berbentuk teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengarkan), dan menganalisis isi teks sastra berbentuk teks aural.”

Fase C

Elemen : Membaca dan Memirsa

Peserta didik pada umumnya masih belum mengetahui cerita rakyat di daerah Batu. Dengan demikian, media pembelajaran ini akan mendukung peserta didik dalam menginternalisasi konsep cerita rakyat di Kota Batu dalam bentuk komik.

- d. Tujuan Pembelajaran

Menganalisis informasi serta nilai-nilai dalam teks sastra dan nonsastra berwujud teks visual dan/atau audiovisual.

- e. Indikator

- 1) Peserta didik dapat membaca informasi penting (tokoh, peristiwa, waktu, tempat) yang terdapat dalam teks komik. (C2)
- 2) Peserta didik dapat menganalisis nilai-nilai moral, sosial, atau budaya yang terkandung dalam teks komik cerita rakyat. (C4)
- 3) Peserta didik dapat mengungkapkan kembali isi cerita rakyat dalam bentuk ringkasan dan peta konsep untuk menunjukkan pemahaman terhadap nilai-nilai dalam cerita. (C6)

2. Konstruk

- a. Komik tersusun dari kotak-kotak (panel) yang diatur secara berurutan, baik dalam arah horizontal dari (kiri ke kanan) serta vertikal dari (atas ke bawah). Tiap panel menampilkan satu momen penting dalam alur narasi.

- b. Gambaran karakter dalam komik dirancang dengan mimik wajah serta pose tubuh yang ekspresif, selaras dengan sifat tokoh pada cerita Legenda Coban Rondo dan Asal-usul Kota Batu.
- c. Gelembung dialog untuk menyampaikan percakapan antar karakter.
- d. Kotak naratif digunakan dalam menggambarkan konteks waktu, atmosfer, atau keterangan pelengkap dari penulis.
- e. Komik berbasis cerita rakyat sering kali memakai palet warna yang hidup dan kontras tajam untuk memikat minat pembaca muda.
- f. Elemen visual seperti garis aksi atau simbol seru menambah kesan dinamis pada keseluruhan tampilan komik.
- g. Komik cerita rakyat menekankan prinsip-prinsip etika, sosial, dan kearifan lokal, seperti kebenaran, ketekunan dan gotong royong.

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Pengembangan media komik berbasis cerita rakyat ini bertujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran bagi peserta didik dan guru di tingkat sekolah dasar.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini berpotensi menyumbang pada kemajuan teori serta konsep di ranah pendidikan dasar, terutama terkait optimalisasi media pembelajaran inovatif dan berbasis konteks lokal yang akan memperluas wawasan mengenai keberhasilan komik sebagai alat pembelajaran yang berlandaskan literasi dan warisan budaya setempat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui komik berbasis cerita rakyat diharapkan memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran karena elemen visual dan narasi yang menarik, sekaligus memperkokoh nilai-nilai karakter unggul seperti integritas, kerjasama, dan rasa bertanggung jawab.

b. Bagi Guru

Memfasilitasi guru dalam menyampaikan isi pelajaran Bahasa Indonesia khususnya teks naratif serta menjadi panduan dalam

merancang media pembelajaran yang inovatif dan sederhana untuk diterapkan di lingkungan kelas.

c. Bagi Peneliti

Melalui media komik berbasis cerita rakyat mampu menghasilkan dampak positif sekaligus menyediakan pengalaman serta wawasan inovatif bagi para peneliti yang secara langsung terlibat dalam pengembangan dan pemanfaatan media yang selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai output dalam pembelajaran, guna mendukung penerapan Kurikulum Merdeka yang berfokus pada kearifan lokal dan penguatan Profil Pelajar Pancasila serta dijadikan produk kreatif sekolah yang selaras dengan inisiatif literasi serta program Pendidikan Karakter (PPK).

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Pengembangan media komik berbasis cerita rakyat terdapat asumsi dan keterbatasan yakni, sebagai berikut :

1. Asumsi Pengembangan

- a. Siswa kelas V SD cenderung menyukai sarana belajar berbentuk media visual seperti komik.
- b. Cerita rakyat kaya akan muatan nilai etika dan kearifan lokal yang esensial untuk membangun watak anak.
- c. Media komik dapat mendukung pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menginterpretasikan teks naratif siswa.
- d. Fasilitas dan infrastruktur sekolah memadai untuk mendukung pemakaian komik, baik dalam format cetak maupun digital sederhana.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media komik berbasis cerita rakyat hanya bisa digunakan pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Media komik berbasis cerita rakyat mencakup dua judul cerita dari daerah tertentu.
- c. Komik cerita rakyat memiliki desain yang masih sederhana.

G. Definisi Oprasional

Berikut ini disajikan definisi operasional yang relevan dengan fokus penelitian, yakni :

1. Pengembangan merupakan proses atau kegiatan yang melibatkan perencanaan, pembuatan, dan peningkatan sesuatu dari tahap awal hingga mencapai bentuk yang lebih baik atau efektif.
2. Media komik adalah media visual berupa ilustrasi yang menggambarkan karakter dan cerita untuk menghibur serta mendidik sambil mengembangkan imajinasi siswa.
3. Cerita Rakyat adalah narasi tradisional penuh nilai budaya dan etika yang digunakan sebagai bahan ajar untuk melatih membaca serta menanamkan kearifan lokal.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam (Zafira & Dahrani, 2023), pengembangan didefinisikan sebagai proses, metode, atau tindakan yang berkaitan dengan mengembangkan. Borg dan Gall mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan metodologis yang bertujuan mengembangkan serta memvalidasi artefak pendidikan. Cakupan produk pendidikan meliputi tidak hanya bahan ajar instruksional (buku teks, film pembelajaran), tetapi juga strategi dan sistem pembelajaran, seperti metode pengajaran dan pengorganisasian proses belajar.

Menurut Sugiyono dalam (Rustamana et al., 2024), penelitian dan pengembangan (R&D) didefinisikan sebagai pendekatan metodologis yang bertujuan menghasilkan suatu produk pendidikan melalui serangkaian pengujian kelayakan. Dengan demikian, pengembangan merupakan proses sistematis untuk merancang aktivitas pembelajaran yang efektif dan terstruktur dengan tujuan menentukan seluruh tindakan atau aktivitas yang akan dilaksanakan dalam aktivitas pembelajaran dengan memerhatikan kapasitas intelektual dan kompetensi belajar peserta didik.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam proses kelancaran pembelajaran. Amelia (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi semua elemen yang diperlukan dalam proses komunikasi pendidikan. Bentuknya dapat berupa perangkat lunak (*soft file*) dan perangkat keras (*hardware*). Guru juga dapat dianggap sebagai media pembelajaran ketika berperan sebagai penyampai pesan. Pada saat kegiatan belajar, pendidik memerlukan media tersebut sebagai sarana untuk memfasilitasi penyampaian berbagai informasi kepada siswa yang berperan sebagai penerima pesan. Secara etimologis, media berasal dari

kata Latin “*medius*”, yang dengan makna harfiah berarti tengah, penghubung atau pengirim pesan. Media pembelajaran merupakan instrumen yang dimanfaatkan dalam mendukung kelancaran proses belajar mengajar supaya lebih efisien dan maksimal (Fadilah et al., 2023).

Berdasarkan kajian (Daniyati Ani et al., 2023), media pembelajaran didefinisikan sebagai instrumen pendukung yang dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses interaksi pembelajaran, untuk merangsang aktivasi proses belajar yang lebih efektif dan bermakna serta memicu adanya interaksi sosial dan membangkitkan keingintahuan siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang mendukung minat siswa serta mempermudah penyampaian pengetahuan kepada siswa (Pratiwi et al., 2022). Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat atau sumber daya yang diterapkan untuk menyampaikan konten instruksional secara efisien dan efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai instrumen atau sarana yang digunakan dalam mentransmisikan pesan dan informasi pendidikan. Selain itu, media tersebut diterapkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa secara efektif dan optimal.

c. **Manfaat Media Pembelajaran**

Peran strategis media pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pengajaran. Manfaat media tersebut mampu meningkatkan komunikasi antara pendidik dan siswa, sehingga aktivitas belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Menurut pendapat (Amelia, 2019) bahwa media pembelajaran sebagai komponen integral dari teknologi, memiliki berbagai manfaat dalam memecahkan masalah, antara lain:

- 1) Peningkatan efisiensi pendidikan, yang tercermin dalam kemampuan media berbasis teknologi untuk mempercepat proses pembelajaran yang ada.

- 2) Pembelajaran dapat dilakukan secara individual, sehingga peran guru terbatas sebagai fasilitator.
- 3) Peserta didik memperoleh akses terhadap volume informasi yang lebih luas seiring dengan perkembangan teknologi.
- 4) Proses pendidikan dapat terjadi secara langsung, memungkinkan pembelajaran terjadi dalam konteks yang autentik dan nyata.

Agustira & Rahmi (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengandung sejumlah manfaat yang signifikan, meliputi:

- 1) Proses pengajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, sehingga mampu menciptakan hasil belajar yang optimal.
- 2) Konten pembelajaran memiliki tujuan yang lebih eksplisit, sehingga lebih mudah dicerna oleh siswa, dan siswa dapat memahami serta menguasai sasaran pembelajaran dengan baik.
- 3) Metode pengajaran yang lebih beragam, bukan hanya bergantung pada interaksi lisan, sehingga siswa terhindar dari rasa bosan dan guru tidak cepat lelah.

Sedangkan menurut Arsyad dalam (Harefa & Eti, 2021), penggunaan media pembelajaran menghasilkan sejumlah manfaat utama, antara lain:

1. Media pengajaran berfungsi untuk mengklarifikasi penyampaian pesan dan informasi, sehingga meningkatkan kelancaran serta efektivitas proses dan outcome pembelajaran secara keseluruhan.
2. Media pengajaran efektif dalam menarik serta memusatkan perhatian siswa, yang selanjutnya merangsang motivasi intrinsik belajar, memperkuat interaksi siswa dengan lingkungannya, serta menyediakan peluang pembelajaran otonom yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan preferensi individu.
3. Media pengajaran mampu mengkompensasi keterbatasan sensorik, ruang, serta temporal.
4. Media pengajaran memberikan pengalaman pembelajaran yang homogen bagi siswa terhadap fenomena di lingkungan sekitar,

sekaligus memfasilitasi interaksi langsung dengan pendidik, komunitas, dan konteks ekologis.

Berdasarkan beberapa poin yang telah diuraikan di atas mengenai manfaat media pembelajaran, dapat dirumuskan bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam mengoptimalkan dinamika proses pembelajaran, memfasilitasi penyampaian materi oleh pendidik, serta berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Di samping itu, media pembelajaran memberikan nilai tambah substansial dengan menjadikan proses pembelajaran lebih atraktif dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran hendaknya menjadi perhatian utama bagi para pendidik dalam fasilitator setiap tahap proses pembelajaran. Dengan demikian, esensial bagi setiap pendidik untuk menguasai strategi seleksi dan penentuan media pembelajaran yang sesuai, guna memastikan pencapaian tujuan instruksional secara optimal dalam dinamika proses belajar mengajar. Pada tahap seleksi media pembelajaran, pendidik diwajibkan untuk memahami beragam tipe media yang relevan dan sesuai dengan konteks penerapannya, sehingga materi dapat disampaikan dengan efektif.

d. Jenis-Jenis Media pembelajaran

Menurut pendapat Arsyad dalam (Rochhaendi et al., 2024), media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori utama berdasarkan jenis stimulus yang diterapkan, meliputi media visual, media audio, media audiovisual, serta media interaktif.

1) Media Visual

Media visual didefinisikan sebagai instrumen dalam proses komunikasi atau pendidikan yang bertugas menyampaikan informasi melalui indera penglihatan. Media ini bersifat murni visual tanpa komponen audio, meliputi manifestasi gambar statis seperti fotografi, slide, lukisan, dan bahan cetak, serta gambar dinamis seperti film bisu. Dalam konteks pendidikan, media visual memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran dengan

mempertajam artikulasi pesan, mengkompensasi keterbatasan pengalaman belajar, serta merangsang minat dan motivasi siswa. Menurut (Kristanto, 2016) media visual mempunyai beberapa keunggulan dan kelemahan. Berikut keunggulan media visual, yakni:

- a) Sifatnya yang konkret, di mana gambar realistik mampu menyoroti esensi masalah secara lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media verbal secara eksklusif.
- b) Kemampuannya untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena tidak seluruh objek, artefak, maupun peristiwa dapat dipindahkan ke dalam lingkungan kelas, dibawa ke dalam ruang kelas, serta tidak selalu memungkinkan bagi siswa untuk mengunjungi secara langsung pada objek atau peristiwa terkait.
- c) Potensinya untuk mengimbangi keterbatasan pengamatan, dengan menghadirkan elemen-elemen yang tidak dapat dipersepsikan melalui panca indra manusia.
- d) Biaya produksi yang relatif rendah, serta kemudahan dalam pembuatan dan penerapan di lingkungan pembelajaran kelas.
- e) Sifatnya yang praktis dan mudah diintegrasikan ke dalam aktivitas pembelajaran, tanpa memerlukan peralatan tambahan.
- f) Fleksibilitas penggunaannya di berbagai konteks, kelompok, dan tingkatan pendidikan formal, mulai dari jenjang pendidikan anak usia dini (seperti taman kanak-kanak) hingga tingkat perguruan tinggi.
- g) jenjang pendidikan, mulai dari tingkat taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi.
- h) Kemampuan untuk mentransformasi konsep abstrak menjadi lebih realistik dan dapat dipahami.

Namun, media visual ini juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu:

- a) Fokusnya yang terbatas pada persepsi visual, dengan ukuran yang membatasi visibilitas hanya untuk sekelompok siswa.
- b) Efektivitas yang berkurang jika gambar terlalu kompleks, sehingga kurang sesuai untuk tujuan pembelajaran spesifik.

- c) Representasi dua dimensi yang sulit menggambarkan objek tiga dimensi secara akurat.
- d) Kesulitan dalam penerapan untuk pembelajaran kelompok besar, kecuali dengan bantuan peralatan seperti *opaque projector*.

2) Media Audio

Media audio didefinisikan sebagai instrumen instruksional yang memanfaatkan suara sebagai komponen primer dalam transmisi pesan dan data dari sumber kepada penerima. Instrumen ini memfasilitasi asimilasi konten oleh siswa tanpa keterkaitan pada elemen visual, sehingga efektif dalam mengembangkan kompetensi mendengarkan, konsentrasi, serta interpretasi semantik pesan. Menurut pendapat (Ramli M, 2012), kelebihan dan kekurangan media audio, yaitu:

Kelebihan media audio:

- a) Konten pembelajaran, stabil dan dapat direproduksi secara konsisten, memastikan integritas materi tetap terjaga sepanjang waktu.
- b) Proses produksi dan reproduksi yang efisien secara ekonomi, serta distribusi yang mudah dilakukan.
- c) Peralatan untuk program audio merupakan opsi yang paling ekonomis dibandingkan dengan media audiovisual lainnya.
- d) Pada program pengajaran mandiri yang lebih canggih, dirancang secara khusus untuk perbandingan media audio yang memfasilitasi peserta didik dalam contoh performa dan meresponsnya.
- e) Suasana dan perilaku siswa dapat dimodulasi melalui penggunaan musik latar belakang serta efek suara.

Adapun kekurangan media audio

- a) Diperlukan kehati-hatian ekstra ketika hanya menggunakan audio, karena durasi yang panjang tanpa stimulus visual dapat menimbulkan kebosanan dan mengganggu proses pengajaran.
- b) Proses revisi umumnya memerlukan produksi rekaman induk baru dan pembuatan salinan rekaman yang baru memakan waktu serta biaya yang signifikan.

- c) Kendala distribusi dapat timbul apabila produksi pada gambar disinkronisasikan dengan audio, disebabkan oleh spesifikasi perangkat keras yang digunakan.
- d) Pengembangan skrip audio yang rumit, khususnya yang diformulasikan untuk mendukung komponen visual, memerlukan waktu yang signifikan serta keahlian spesialisasi tertentu.
- e) Diperlukan estimasi berulang terhadap kecepatan penyajian materi verbal.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan kategori media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen visual dan audio, seperti video instruksional, film edukasi, atau animasi interaktif. Penerapan media audiovisual dinilai sangat efektif dalam konteks pendidikan, karena mampu menyediakan stimulus visual dan auditori secara simultan, sehingga menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih komprehensif (Rochhaendi et al., 2024). Menurut pendapat (Wulan Arifatu Azzahra et al., 2022), kelebihan dan kekurangan media audiovisual sebagai berikut.

Kelebihan media audiovisual mencakup:

- a) Mengatasi batasan jarak dan waktu.
- b) Pesan disampaikan dengan cepat dan mudah diingat.
- c) Sangat efektif dalam memengaruhi emosi individu.
- d) Menjelaskan konsep abstrak serta menyediakan representasi yang realistis.
- e) Efisien dalam hal penghematan waktu.
- f) Mendorong minat dan motivasi.
- g) Menimbulkan dampak mendalam yang dapat memengaruhi sikap siswa.
- h) Mengembangkan imajinasi siswa.
- i) Mampu menarik perhatian penuh penonton.
- j) Membawa dunia nyata ke dalam rumah dan ruang kelas.

Meskipun demikian, media audiovisual juga memiliki beberapa kekurangan, seperti:

- a) Komunikasi bersifat satu arah.
- b) Biaya produksi tinggi.
- c) Memerlukan operator khusus untuk pengoperasiannya.
- d) Menekankan konten daripada proses pengembangan materi.

4) Media Interaktif

Media interaktif merupakan sarana pembelajaran berbasis teknologi informasi yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan media tersebut. Sifat interaktif ini memungkinkan komunikasi timbal balik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan partisipatif. Dalam konteks konseptual, media interaktif didefinisikan sebagai media yang mengintegrasikan elemen teks, gambar, audio, animasi, serta video menjadi sebuah entitas koheren yang dirancang untuk memfasilitasi partisipasi aktif pengguna dalam mengontrol alur dan konten pembelajaran. Menurut pendapat Munir dalam (Trimansyah, 2021), keunggulan dari media pembelajaran interaktif mencakup:

- a) Sistem pendidikan yang lebih inovatif dan interaktif.
- b) Guru didorong untuk berkreasi dan berinovasi dalam mencari terobosan pedagogis.
- c) Kemampuan untuk mengintegrasikan teks, gambar, audio, musik, animasi, serta video ke dalam suatu entitas yang saling melengkapi untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- d) Peningkatan motivasi siswa sepanjang proses pembelajaran, sehingga tujuan instruksional yang diantisipasi dapat terealisasi secara optimal.
- e) Kemampuan untuk memvisualisasikan materi yang sebelumnya sulit diimajinasikan melalui penjelasan verbal atau alat peraga konvensional.
- f) Pengembangan kemandirian siswa dalam memperoleh ilmu.

Adapun menurut pendapat (Nisa & Aryanti, 2022), kelemahan dari media interaktif, yaitu:

- a) Potensi distraksi pada peserta didik, di mana peserta didik cenderung mengalami fokus berlebihan terhadap elemen-elemen interaktif, sehingga mengalami penyimpangan dari tujuan pembelajaran inti. Pada tahap ini, media interaktif berisiko berkontribusi terhadap penurunan capaian akademik serta berkurangnya keterlibatan dengan konten pembelajaran.
- b) Biaya pengembangan yang besar dan kesenjangan digital, karena tidak semua institusi pendidikan mungkin memiliki kapasitas sumber daya untuk melakukan alokasi dana tersebut, sehingga berpotensi memicu kesenjangan digital, di mana segmen peserta didik tertentu memperoleh akses terhadap media interaktif, sementara yang lain tidak.

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut (Ramli M, 2012), dalam proses pemilihan media disarankan untuk mempertimbangkan setidaknya kriteria-kriteria berikut ini.

- 1) Kesesuaian dengan tujuan instruksional; media pembelajaran harus diseleksi berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan secara eksplisit.
- 2) Pendukung substansi materi pembelajaran; materi faktual, prinsip, konsep, serta generalisasi memerlukan asistensi media untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam bagi peserta didik.
- 3) Aksesibilitas media; media yang dimaksud harus mudah diperoleh atau diproduksi secara mandiri oleh pendidik selama proses pengajaran.
- 4) Kompetensi pendidik dalam pengoperasian; terlepas dari jenis media, prasyarat fundamental adalah kemampuan pendidik untuk mengoperasikannya secara efektif dalam konteks pembelajaran.
- 5) Ketersediaan waktu pemanfaatan; media tersebut harus dapat dimanfaatkan secara optimal dalam rentang waktu pengajaran untuk memberikan kontribusi substansial bagi peserta didik.

- 6) Kesesuaian dengan level kognitif anak; seleksi media pembelajaran wajib diselaraskan dengan tahap perkembangan kognitif anak, sehingga esensi konten dapat diinternalisasi secara komprehensif.

Menurut pendapat Hilman & Dewi dalam (Miftah & Nur Rokhman, 2022) kriteria pemilihan media pembelajaran meliputi:

- 1) Tujuan instruksional yang yang ditargetkan
- 2) Karakteristik peserta didik
- 3) Jenis stimulus pembelajaran yang diharapkan (audio atau visual), kondisi konteks lingkungan, serta apakah bersifat dinamis maupun statis
- 4) Ketersediaan sumber daya lokal
- 5) Apakah media tersebut bersifat siap pakai atau dikembangkan secara khusus
- 6) Kepraktisan dan ketahanan media
- 7) Efisiensi biaya jangka panjang

Sedangkan, menurut pendapat Saud dalam (Harefa & Eti, 2021), prinsip-prinsip seleksi media pembelajaran dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Tepat secara fungsional; media pembelajaran yang dipilih harus selaras dengan kompetensi inti yang telah diformulasikan secara formal.
- 2) Berdaya guna; media pembelajaran yang dimanfaatkan wajib berkontribusi pada peningkatan motivasi intrinsik peserta didik.
- 3) Bervariasi; media pembelajaran yang dipilih harus memfasilitasi variasi stimuli guna merangsang keterlibatan aktif siswa terhadap dinamika pembelajaran.

Berdasarkan argumen diatas, dapat dirangkum bahwa dalam pemilihan media harus didasarkan pada kesesuaian terhadap tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan keterkaitannya dengan substansi materi yang disampaikan serta kemampuan guru dalam menggunakan. Media yang dipilih sebaiknya bersifat praktis, mudah diperoleh, dan dapat diimplementasikan, sebab media pembelajaran yang memenuhi standar kualitas tinggi cenderung memicu ketertarikan intrinsik pada anak,

sehingga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran melalui interaksi langsung dengan media tersebut.

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Menurut pendapat (Wulandari et al., 2023), media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, antara lain:

Kelebihan media pembelajaran:

- 1) Meningkatkan minat serta motivasi peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih lebih atraktif dan menyenangkan.
- 2) Mempercepat dan meningkatkan efisiensi dalam penyampaian materi pembelajaran.
- 3) Memfasilitasi pemahaman konsep abstrak atau kompleks melalui visualisasi yang jelas dan efektif.
- 4) Mendukung diversifikasi metode belajar yang dapat diselaraskan dengan keperluan setiap individu.
- 5) Memudahkan pola interaksi serta komunikasi dua arah antara pengajar dan siswa, sehingga mendorong partisipasi menjadi lebih aktif.

Kekurangan media dalam implementasi media pembelajaran, meliputi:

- 1) Membutuhkan investasi biaya yang substansial untuk pengadaan dan pemeliharaan, khususnya bagi media digital dan audiovisual.
- 2) Bergantung pada ketersediaan perangkat teknologi dan sumber daya listrik, yang dapat mengganggu proses pembelajaran jika infrastruktur tidak memadai.
- 3) Cenderung mempromosikan komunikasi satu arah pada beberapa jenis media, sehingga kurang efektif dalam merangsang kreativitas dan partisipasi aktif siswa.
- 4) Penggunaan yang tidak tepat dapat mengakibatkan pembelajaran yang monoton dan kurang efektif.

2. Media Pembelajaran Komik

a. Pengertian Komik

Komik adalah bentuk karya seni visual atau ekspresi kreatif yang memadukan teks dengan ilustrasi. Komik dapat didefinisikan sebagai media komunikasi visual yang memadukan elemen grafis dan bahasa

verbal yang disusun secara berurutan, bertujuan untuk memperjelas isi dan alur cerita sehingga mudah dipahami pembaca. Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai dalam (Nur Mazidah Nafala, 2022), komik didefinisikan sebagai jenis kartun yang menampilkan tokoh-tokoh dan menceritakan kisah melalui gambar-gambar yang saling terhubung erat, dengan tujuan menghibur pembaca. Dalam proses pembelajaran, media komik menjadi titik awal untuk memfasilitasi belajar dan pemahaman siswa, khususnya dalam mengkonkretkan persepsi terhadap konsep-konsep yang abstrak.

Menurut pendapat Arjuna dalam (Payanti, 2022), komik merupakan medium komunikasi yang menyampaikan narasi melalui elemen visual. Elemen visual tersebut berperan dalam mengklarifikasi struktur naratif, sehingga memfasilitasi pemahaman pembaca terhadap pesan yang disampaikan oleh pencipta. Sedangkan, menurut Pandanwangi dalam (Widayati et al., 2023) media komik dapat didefinisikan sebagai bentuk seni visual dua dimensi yang terdiri dari gambar statis, yang disusun secara sistematis untuk membentuk narasi yang koheren dan terintegrasi.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa komik dapat didefinisikan sebagai instrumen pendukung yang berperan sebagai alat komunikasi visual yang mengintegrasikan elemen gambar dan teks untuk menyampaikan pesan dengan pendekatan yang informatif. Melalui pendekatan ini, komik mendorong proses belajar dengan metode yang lebih ringkas dan menarik yang dapat meningkatkan motivasi membaca serta pemahaman siswa terhadap topik yang dipelajari.

b. Ciri-Ciri Komik

Ada beberapa karakteristik dari komik menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam (Arsitawati et al., 2020), yang meliputi:

- 1) Komik mengandung narasi berurutan yang mencakup berbagai situasi cerita.
- 2) Komik memiliki elemen humor sebagai ciri khasnya.
- 3) Karakter dalam komik harus dapat dikenali oleh pembaca agar dampak medium ini dapat dirasakan secara mendalam.
- 4) Komik mampu memusatkan perhatian pembaca secara efektif.

- 5) Cerita dalam komik sering kali berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembaca dapat dengan cepat mengidentifikasi diri melalui emosional serta tindakan pemeran utama.
- 6) Narasi komik bersifat ringkas sekaligus antraktif dalam menarik perhatian.
- 7) Komik sering dilengkapi dengan elemen aksi yang dipublikasikan dalam surat kabar atau buku.
- 8) Komik diperkaya dengan penggunaan warna utama secara bebas untuk meningkatkan vitalitasnya.

Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik utama komik meliputi integrasi antara elemen visual dan naratif, yang melibatkan pengembangan beberapa karakter serta selera humor. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam komik umumnya bersifat *vernacular* atau sehari-hari, sehingga memfasilitasi pemahaman pembaca terhadap konten cerita.

c. Jenis-Jenis Komik

Berdasarkan fungsinya, menurut Daryanto dalam (Nur Mazidah Nafala, 2022), komik dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok utama yakni, sebagai berikut.

1) Komik Komersial

Komik yang memiliki permintaan tinggi di pasar karena sifatnya yang personal, menyajikan humor kasar, serta diformulasikan dengan bahasa kolokial dan idiom pasar; menggarisbawahi kesederhanaan nilai-nilai jiwa dan moral, sekaligus merefleksikan kecenderungan antropologis universal terhadap kultus kepahlawanan. Komik yang menyajikan konten informatif, biasanya diproduksi oleh sektor industri, instansi kesehatan, serta organisasi non-pemerintah.

2) Komik Pendidikan

Komik yang menyajikan konten informatif, biasanya diproduksi oleh sektor industri, instansi kesehatan, serta organisasi non-pemerintah.

Menurut Bonneff dalam (Nur Mazidah Nafala, 2022), komik diklasifikasikan berdasarkan bentuk, yaitu:

1) *Comic Books* (Komik Buku)

Komik ini merupakan format komik yang dicetak sebagai buku tunggal, menawarkan narasi yang lebih panjang dan komprehensif. Komik buku adalah format komik yang disusun dalam bentuk buku independen, menawarkan narasi yang lebih panjang dan kompleks, baik dalam bentuk cerita tunggal yang lengkap maupun serial bersambung, serta sering kali mengangkat tema-tema seperti sejarah, legenda, dan epik kepahlawanan (Haqiqi & Permadi, 2022).

2) *Comic Strips* (Komik Strip)

Komik strip didefinisikan sebagai format komik yang dipublikasikan secara serial dalam surat kabar, majalah, atau bulletin; ceritanya lebih singkat karena terbatas pada ruang media cetak tersebut. Komik strip adalah bentuk komik yang mencakup serangkaian panel-panel naratif yang diterbitkan secara berkala dalam media cetak harian atau majalah, dengan struktur cerita yang umumnya bersifat serial atau bersambung (Haqiqi & Permadi, 2022).

Berdasarkan pengelompokan di atas, terungkap bahwa komik tidak semata-mata berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai alat komunikasi, pendidikan, dan ekspresi seni yang bersifat adaptif serta beragam fungsi.

d. Kelebihan dan Kekurangan Komik

Menurut Sadiman dalam (Haqiqi & Permadi, 2022), penggunaan media komik dalam proses pembelajaran menunjukkan sejumlah kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan secara kritis.

Adapun kelebihan komik meliputi:

- 1) Komik berkontribusi pada pengembangan kosakata pembaca melalui elemen tekstualnya
- 2) Memfasilitasi pemahaman konsep abstrak bagi peserta didik dengan mengintegrasikan visualisasi
- 3) Mendorong minat baca siswa dalam kegiatan belajar.

Namun, terdapat pula kekurangan yang signifikan, antara lain:

- 1) Kemudahan aksesibilitas komik dapat mengurangi motivasi siswa untuk membaca teks tanpa gambar, sehingga menimbulkan penolakan terhadap bahan bacaan non-visual
 - 2) Penyampaian materi pelajaran melalui komik sering kali terlalu simplistic
 - 3) Efektivitasnya terbatas pada siswa dengan gaya pembelajaran visual
- Dengan demikian, pendidik wajib mengantisipasi dan mengatasi kekurangan tersebut untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang direncanakan.

3. Cerita Rakyat

a. Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan suatu bentuk karya sastra yang dikomposisikan dalam bahasa daerah, serta telah ada sejak zaman kuno dalam format tertulis. Cerita rakyat didefinisikan sebagai narasi yang terintegrasi dalam literatur tradisional, yang menggambarkan peristiwa-peristiwa yang dipercaya oleh masyarakat lokal dan berakar dalam konteks sosial yang telah berlangsung sejak era kuno. Cerita rakyat umumnya disebarkan melalui lisan masyarakat bukan dari budaya tulisan. Cerita rakyat memainkan peran penting dalam pendidikan, berfungsi tidak semata-mata sebagai medium rekreasi, melainkan sebagai mekanisme instruksional yang efisien untuk mengajarkan nilai-nilai etis, warisan budaya, serta akumulasi pengetahuan kepada generasi muda.

Menurut Sumayana dalam (Angga, 2020) menyatakan bahwa cerita rakyat merupakan komponen integral dari prosa kuno, yang disampaikan secara lisan oleh komunitas masyarakat sebagai manifestasi tradisi budaya yang ditransmisikan secara antargenerasi. Sementara itu, menurut Santosa dalam (Anggara et al., 2021), cerita anak atau cerita rakyat merupakan genre naratif yang secara konvensional dirancang untuk konsumsi oleh anak-anak, menuntut perhatian khusus terhadap seleksi tema dalam materi pembelajaran berbasis komik. Secara keseluruhan, konsep cerita rakyat sebagaimana diartikulasikan oleh para ahli meliputi

aspek yang luas, mulai dari kerangka naratif hingga dimensi sosial, psikologis, dan simbolik (Manuaba, 2024).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa cerita rakyat adalah salah satu bentuk karya sastra lisan yang bersifat dinamis dan terus berkembang dalam konteks komunitas tradisional. Selain itu, cerita rakyat memainkan peran penting dalam mengenalkan dan melestarikan warisan budaya suatu bangsa atau komunitas bagi generasi mendatang. Cerita rakyat hingga saat ini tetap mempertahankan keterkaitan yang kuat dengan tradisi serta praktik budaya di wilayah tersebut.

b. Ciri-Ciri Cerita Rakyat

Cerita rakyat dicirikan oleh transmisi lisan secara antargenerasi, kekayaan nilai-nilai luhur, sifat tradisional, keragaman versi serta variasi, serta pemanfaatan elemen klise menjadi struktur dan ekspresi naratifnya (Karmini, 2020). Menurut Danandjaja dalam (Enda & Bano, 2021), cerita rakyat mempunyai karakteristik utama sebagai berikut:

- 1) Transmisi dan pewarisannya umumnya dilakukan melalui medium oral, yaitu melalui komunikasi verbal secara lisan dari mulut ke mulut
- 2) Bersifat tradisional, yang disebarkan bentuk format yang relatif stabil dan standar
- 3) Eksis dalam berbagai versi atau varian yang berbeda
- 4) Bersifat anonim, dengan identitas penciptanya yang tidak lagi dapat diidentifikasi
- 5) Biasanya mengandung struktur berumus dan berpola
- 6) Memiliki fungsi dalam kehidupan kolektif masyarakat
- 7) Menunjukkan sifat pralogis, yakni mengikuti logika intrinsik, tidak selaras dengan logika konvensional
- 8) Merupakan aset kolektif milik kelompok sosial tertentu
- 9) Secara umum bersifat naif dan polos, sehingga kerap tampak kasar atau spontan secara berlebihan.

Ciri-ciri tersebut selaras dengan pendapat Sudikan dalam (Enda & Bano, 2021), yakni sebagai berikut :

- 1) Transmisinya melalui komunikasi lisan, yang merujuk pada ekspresi budaya yang disebarkan secara temporal dan spasial melalui mulut;
- 2) Muncul dalam masyarakat yang bersifat pedesaan, non-urban, atau pra-literasi;
- 3) Merepresentasikan karakteristik budaya suatu komunitas;
- 4) Bersifat anonim dalam hal kepengarangan, sehingga menjadi milik kolektif masyarakat;
- 5) Memiliki struktur puitis, ritmis, dan repetitif;
- 6) Tidak menekankan kebenaran faktual, melainkan aspek imajinatif atau fantastis yang mungkin tidak diterima oleh masyarakat modern, namun memiliki fungsi sosial yang signifikan dalam konteks masyarakatnya;
- 7) Beragam varian versi, yang menampilkan beragam modifikasi dan adaptasi bentuk naratif.
- 8) Penggunaan bahasa vernakular harian, memanfaatkan idiom sehari-hari yang mencakup dialek lokal, serta sering kali diekspresikan secara eliptis atau ringkas.

Berdasarkan karakteristik di atas, dapat dirangkum bahwa cerita rakyat adalah narasi yang merepresentasikan kebiasaan sosial komunal, ditransmisikan secara intergenerational dengan variasi yang beragam.

c. Jenis-Jenis Cerita Rakyat

Menurut Bascom dalam (Indriyani & Sulaiman, 2020), cerita rakyat dikategorikan menjadi tiga kelompok utama, yakni berikut ini:

1) Legenda

Legenda didefinisikan sebagai narasi prosa dalam tradisi lisan masyarakat yang dipersepsikan oleh komunitas pemiliknya sebagai peristiwa nyata yang terjadi. Akibatnya, legenda kerap diinterpretasikan dalam bentuk "sejarah kolektif" atau *folk history*. Meskipun demikian, sebab sifatnya yang tidak tertulis, narasi tersebut cenderung mengalami distorsi melalui transmisi oral, akibatnya

menyimpang secara signifikan dari versi aslinya (Indriyani & Sulaiman, 2020). Menurut Ismail Hamid dalam (Kembaren et al., 2020), legenda didefinisikan sebagai jenis prosa naratif yang dipersepsikan oleh penuturnya sebagai narasi yang autentik, berbeda dari mitos karena tidak mengandung elemen sakral. Legenda berperan sebagai mekanisme penguatan kepercayaan kolektif anggota masyarakat terhadap narasi-narasi yang bersifat historis. Sedangkan menurut (Sitohang & Alfianika, 2021), legenda merupakan bentuk cerita rakyat yang dipersepsikan oleh masyarakat lokal sebagai narasi autentik yang berbasis pada peristiwa historis, yang ditransmisikan melalui tradisi sastra lisan.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa legenda adalah sebuah narasi prosa tradisional yang dipersepsikan oleh komunitas pendukungnya sebagai kejadian historis yang autentik. Legenda menunjukkan pengaruh mendalam dari memori historis kolektif masyarakat, yang sering kali mengalami distorsi akibat modifikasi dan adaptasi temporal.

2) Mite (Mitos)

Istilah "mitos" ("mite") berasal dari kata Yunani "*mythos*", secara etimologis bermakna "cerita". Mitos merujuk pada narasi-narasi yang mengisahkan tentang dewa-dewa dan pahlawan-pahlawan yang diidealkan atau diagungkan dalam tradisi budaya. Menurut Danandjaja dalam (Indriyani & Sulaiman, 2020), mitos atau mite, didefinisikan sebagai narasi sakral yang berperan dalam memperkuat atau mendukung kerangka kepercayaan atau sistem religi. Sedangkan menurut Prof. Sutjipt W. dalam (Madi et al., 2024), mitos merupakan narasi kosmogonik yang menggambarkan proses penciptaan dunia beserta semua entitas dan fenomena yang ada di dalamnya, sering kali berfungsi sebagai kerangka penjelasan budaya untuk memahami asal-usul eksistensi manusia, alam semesta, dan norma sosial.

Dalam konteks antropologi dan studi budaya, mitos ini biasanya ditransmisikan melalui tradisi lisan atau teks kuno, mencerminkan

pandangan dunia kolektif suatu masyarakat, serta berperan dalam membentuk identitas, moralitas, dan praktik ritual, meskipun sering kali mengandung elemen simbolis atau alegoris yang tidak selalu sesuai dengan fakta empiris. Jadi dapat disimpulkan, mitos merupakan narasi yang menggambarkan penciptaan dunia beserta isinya, dengan fungsi utama memperkuat kerangka kepercayaan dan sistem keagamaan dalam konteks antropologi dan sejarah agama.

3) Dongeng

Dongeng merujuk pada genre narasi fiktif yang tidak berbasis pada peristiwa historis yang terverifikasi, sebagai bentuk sastra lisan yang telah eksis sejak zaman kuno dan disebarkan secara turun-temurun. Menurut Rosidatun dalam (Puspitoningrum et al., 2022), dongeng dapat didefinisikan sebagai naratif yang berasal dari imajinasi fiktif dan kreatif, sering kali terinspirasi oleh peristiwa empiris, yang kemudian terbentuk menjadi struktur plot cerita yang mengandung pesan moral yang bermanfaat bagi harmoni kehidupan manusia dengan lingkungan alam dan makhluk hidup lainnya. Dongeng dapat diklasifikasikan sebagai kategori naratif yang secara spesifik dirancang untuk khalayak anak-anak. Menurut pendapat Jun dalam (Martina Napratilora et al., 2023), beragam nilai moral yang disampaikan kepada anak-anak melalui dongeng cenderung mudah diinternalisasi. Bahkan, narasi dongeng yang disampaikan secara langsung oleh orang tua dapat mempererat ikatan afektif antara orang tua dan anak.

Dongeng tidak semata-mata bertujuan untuk memberikan hiburan, melainkan juga harus diekstraksi pelajaran, nasihat, dan hikmah yang terkandung di dalamnya. Narasi dan dongeng memiliki potensi untuk memberikan dampak signifikan terhadap kognisi dan afeksi anak-anak. Hal ini terutama berlaku ketika dongeng tersebut mengisahkan perjalanan hidup seseorang yang sarat dengan tantangan (Martina Napratilora et al., 2023).

Berdasarkan argumen-argumen tersebut, dapat dirangkum bahwa dongeng merupakan narasi khusus yang ditujukan untuk anak-anak, telah lama dimanfaatkan oleh orang tua sebagai medium komunikasi untuk mengajarkan nilai moral melalui pendekatan yang menyenangkan.

4. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca secara umum cenderung terbatas pada tahap di mana siswa mampu melafalkan simbol-simbol tulisan. Membaca merupakan suatu aspek penting dari keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai oleh anak sekolah, karena kemahiran dalam membaca memungkinkan anak untuk mempertajam proses berpikir melalui informasi yang diperoleh. Secara lebih luas, membaca termasuk dalam komponen utama keterampilan berbahasa. Penguasaan keterampilan membaca dapat dinilai tercapai ketika siswa mampu membaca secara fasih dan akurat. Pada dasarnya, proses membaca melibatkan pengucapan kata-kata beserta pemahaman makna kata dari materi tercetak.

Soedarsono dalam (Harianto, 2020), berpendapat bahwa membaca didefinisikan sebagai suatu kegiatan kognitif yang kompleks, melibatkan koordinasi dari berbagai tindakan diskrit, mencakup penggunaan pemahaman, imajinasi, observasi, dan ingatan. Membaca adalah kegiatan kognitif yang bertujuan untuk mengekstraksi informasi dari teks tertulis, melibatkan proses berpikir kritis guna memahami kontennya secara mendalam (Ritonga et al., 2023). Menurut pendapat (Saputri et al., 2024) mengemukakan bahwa membaca bukan hanya sekedar pembacaan literal kata per kata, melainkan juga mencakup pemahaman mendalam terhadap semantik teks, sekaligus merangsang kemampuan berpikir kritis, analisis, dan sintesis informasi yang diekstraksi dari materi bacaan. Membaca merupakan salah satu keterampilan linguistik fundamental yang melibatkan kemampuan untuk mengidentifikasi simbol-simbol tertulis serta menginterpretasi makna yang terkandung dalam teks. Dalam konteks proses pembelajaran membaca, pemahaman terhadap keterampilan tersebut dapat dipecah menjadi beberapa indikator spesifik yang

berfungsi sebagai parameter untuk menilai tingkat kompetensi siswa (Febrianti et al., 2023).

Berdasarkan penjelasan tersebut, kegiatan membaca lebih difokuskan pada kemampuan setiap individu untuk menginterpretasi dan memahami teks yang dihasilkan oleh penulis. Dalam konteks ini, aspek penting yang harus dikuasai oleh pembaca meliputi pemahaman terhadap pesan yang disampaikan penulis dalam setiap bacaan, serta interpretasi mendalam terhadap maksud atau tujuan yang mendasari teks tersebut. Keterampilan membaca adalah salah satu elemen krusial yang perlu diberikan kepada peserta didik. Keterampilan membaca salah satu komponen fundamental dari kompetensi membaca yang memberikan kontribusi signifikan terhadap kehidupan sosial.

Keterampilan membaca memainkan peran penting dalam pembentukan generasi penerus bangsa yang ditandai oleh kecerdasan intelektual, kreativitas inovatif, dan kemampuan berpikir kritis (Tjoen & Samsudin, 2022). Tujuan membaca adalah untuk mengeksplorasi informasi, yang mencakup penguasaan isi serta interpretasi makna dari teks. Adapun menurut pendapat (Famelia et al., 2022) tujuan membaca, yaitu meliputi :

- 1) Kesenangan
- 2) Menyempurnakan kemampuan membaca lantang
- 3) Penerapan metode kognitif spesifik
- 4) Pembaruan pengetahuan terkait topik tertentu
- 5) Integrasi informasi baru melalui pengetahuan telah ada
- 6) Pengumpulan data guna penyusunan laporan verbal atau tertulis
- 7) Memverifikasi atau membantah prediksi,
- 8) Demonstrasi percobaan atau implementasi informasi berdasarkan teks dalam berbagai konteks, serta analisis struktur tekstual
- 9) Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Salah satu keterampilan berbahasa adalah membaca, yang terdiri dari dua tahapan utama: tahap permulaan yang bersifat mekanik dan tahap lanjutan yang menekankan pemahaman. Keterampilan mekanis meliputi aspek teknis membaca seperti pelafalan, intonasi, dan kecepatan, sedangkan keterampilan

pemahaman berkaitan dengan kemampuan menginterpretasi, menganalisis, dan mengevaluasi isi bacaan.

Indikator Keterampilan Mekanis

- 1) Pelafalan yang tepat dan jelas, yaitu kemampuan menyuarakan tulisannya dengan benar tanpa kesalahan fonetik.
- 2) Intonasi yang wajar dan sesuai konteks bacaan untuk menunjukkan penghayatan isi teks
- 3) Kecepatan membaca yang memadai, yaitu kemampuan membaca secara lancar tanpa banyak jeda yang tidak perlu
- 4) Kejelasan suara, sehingga bacaan terdengar jelas dan mudah dipahami oleh pendengar
- 5) Pengenalan huruf dan kata secara tepat sebagai dasar membaca yang akurat

Indikator Keterampilan Pemahaman

- 1) Menginterpretasi isi bacaan, mampu menangkap makna tersurat dan tersirat yang terkandung dalam teks
- 2) Menganalisis struktur dan bagian-bagian teks untuk memahami keseluruhan isi bacaan
- 3) Mengevaluasi dan menilai isi bacaan secara kritis, termasuk menilai kebenaran atau relevansi informasi
- 4) Menginferensi, yaitu menarik kesimpulan atau menebak makna yang tidak tertulis secara eksplisit berdasarkan konteks teks
- 5) Mengeksplanasi konsep atau gagasan yang terkandung dalam teks secara jelas
- 6) Menuliskan kalimat utama sebagai identifikasi ide pokok dalam setiap paragraf
- 7) Menceritakan ulang isi bacaan menggunakan formulasi kata-kata sendiri sebagai bentuk penguatan pemahaman

Indikator Keterampilan Membaca

Indikator keterampilan membaca tidak terbatas pada kemampuan teknis pengenalan kata, melainkan juga mencakup dimensi kognitif dan afektif dalam proses pemahaman serta asimilasi ide-ide yang terkandung

dalam teks bacaan (Musrial et al., 2025). Berikut indikator keterampilan membaca, meliputi:

- 1) Kemampuan untuk mengenali dan memahami kata-kata atau simbol huruf beserta pengucapannya, yang membentuk fondasi pengenalan teks melalui identifikasi huruf dan kata
- 2) Kelancaran dalam membaca teks, yang mencakup kecepatan, kesesuaian intonasi, serta kelugasan pengucapan tanpa kesalahan yang mengganggu pemahaman
- 3) Kemampuan untuk menangkap dan memahami makna eksplisit maupun implisit dalam teks, termasuk pengenalan informasi yang terkandung secara langsung dan tidak langsung
- 4) Daya tahan membaca, yakni kapasitas untuk mempertahankan konsentrasi dan fokus selama proses membaca guna memproses informasi secara menyeluruh tanpa kelelahan dini
- 5) Kemampuan untuk menjawab pertanyaan terkait isi bacaan sebagai indikator pemahaman dan pengolahan informasi
- 6) Sikap dan minat terhadap membaca, yang memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca, sehingga berkontribusi pada hasil keterampilan membaca secara keseluruhan.

Menurut pendapat Tiemensma dalam (Rahayu & Rukmi, 2021) bahwa indikator keterampilan membaca yang umum diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik cerita rakyat meliputi:

- 1) Kemampuan untuk mengidentifikasi kata dan kalimat dalam teks dengan akurasi dan kefasihan, yang merepresentasikan aspek mekanis dan fundamental pada tahap awal membaca.
- 2) Kemampuan untuk menentukan ide utama serta detail informasi dalam bacaan, sebagai komponen pemahaman membaca pada tahap lebih lanjut.
- 3) Kemampuan untuk merespons pertanyaan berdasarkan konten teks, yang menunjukkan kompetensi dalam pengolahan informasi dan analisis kritis terhadap isi bacaan.

- 4) Kemampuan untuk memahami struktur naratif dan menarik kesimpulan mengenai pesan moral atau informasi esensial dari cerita rakyat yang diadaptasi dalam format komik.
- 5) Keterampilan literasi visual, yakni kemampuan untuk menginterpretasi elemen gambar atau ilustrasi dalam komik yang memperkuat pemahaman teks, sehingga berkontribusi pada komprehensivitas proses membaca secara keseluruhan.

Oleh karena itu, keterampilan membaca merupakan fondasi esensial dalam pendidikan, mengingat sebagian besar informasi disampaikan dalam format tertulis dan hanya dapat diakses melalui proses membaca. Siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca cenderung menghadapi tantangan signifikan dalam mengasimilasi dan menginterpretasi konten yang terdapat dalam bahan ajar berbasis teks.

B. Kajian Penelitian yang relevan

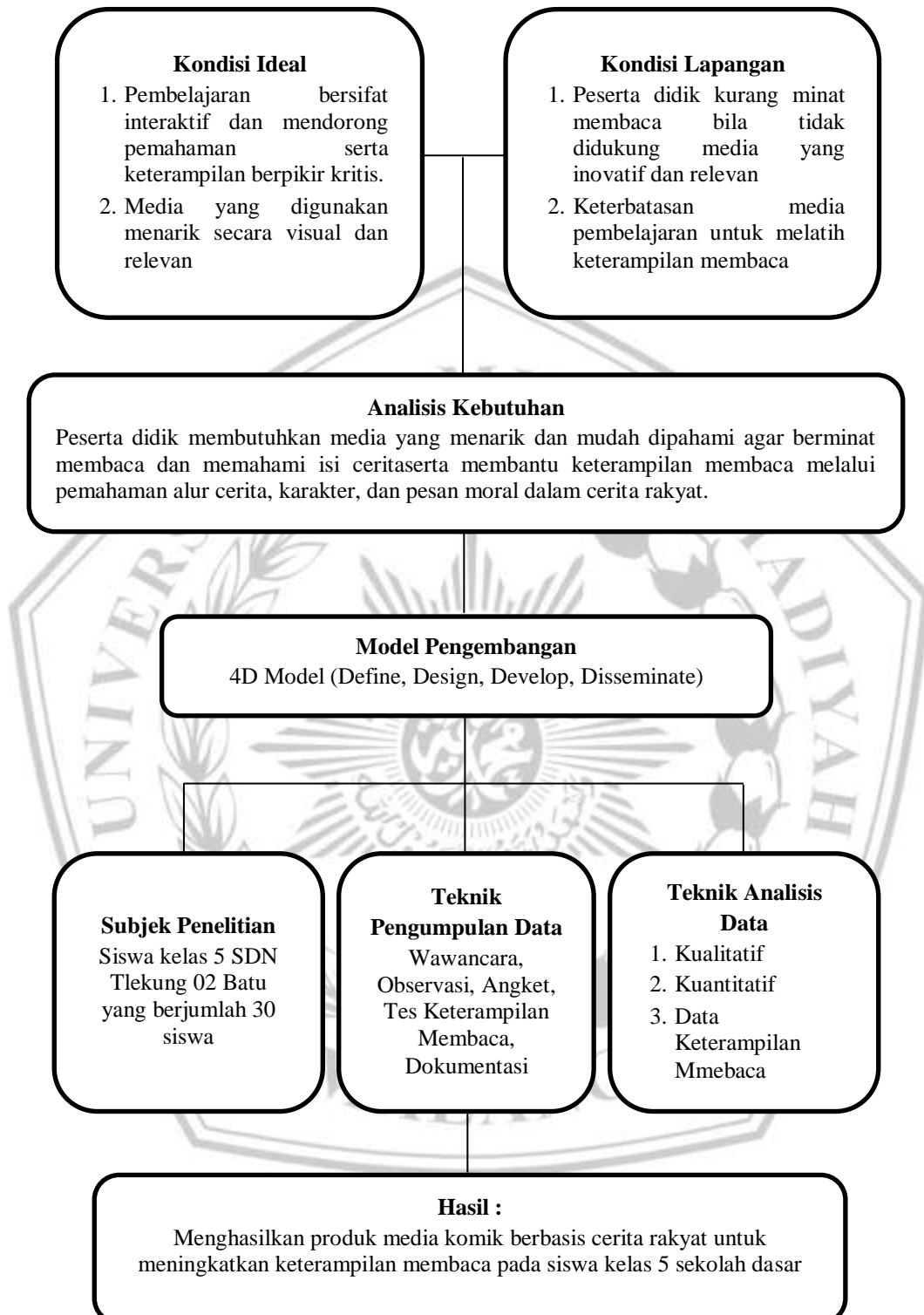
Penelitian dan pengembangan ini telah merujuk dalam berbagai studi dan penelitian sebelumnya. Kajian literature yang relevan disajikan dalam Tabel 2.1 berikut.

Tabel 2. 1 Penelitian Yang Relevan

Nama dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
(Al-Adawiah & Kaso, 2024) Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal	Berdasarkan hasil evaluasi oleh para ahli, diperoleh, validasi media menghasilkan skor 60 dari maksimal 80, atau persentase kelayakan 75%.. Penilaian ahli materi menunjukkan persentase yang lebih tinggi, yaitu sebesar 88%, yang berada pada kategori sangat layak, serta hasil validasi aspek bahasa mencapai persentase 68%, yang dikategorikan sebagai cukup layak.	Sama mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita rakyat.	Penelitian ini mengadopsi jenis penelitian pengembangan berbasis model ADDIE. Sementara itu, pengembangan oleh peneliti memanfaatkan model <i>Four-D</i> .

Nama dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
(Nurairhan et al., 2025) Pengembangan Komik Berbasis Cerita Rakyat Bima Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Kelas IV SDN Gugus 4 Kecamatan Kilo	Penelitian ini menghasilkan media komik yang dikembangkan telah melalui validasi dari ahli media dan ahli materi, dengan masing-masing mencapai persentase 93,75%, meliputi aspek tampilan, isi, penyajian, kesesuaian tujuan, materi, bahasa, dan motivasi. Dengan demikian, komik berbasis cerita rakyat Bima layak digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi besar.	Sama-sama untuk mengembangkan media komik berbasis cerita rakyat untuk kemampuan membaca.	Penelitian ini mengembangkan komik berbasis cerita rakyat Bima. Sedangkan peneliti mengembangkan media komik berbasis cerita rakyat Kota Batu..
(Nuryadin et al., 2023) Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru	Hasil validasi menunjukkan kategori sangat layak (skor >4,5). Tingkat penerimaan guru dan siswa pada seluruh tahap uji coba juga sangat layak. Terdapat peningkatan nilai rata-rata dari 53,82 menjadi 71,20 dengan gain score 0,376 (sedang). Oleh karenanya, media komik cerita rakyat terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV.	Sama-sama mengembangkan media komik guna meningkatkan kemampuan membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	Penelitian ini mengembangkan dan menguji kelayakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. Sedangkan peneliti mengembangkan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas V.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir