



Penggunaan Media Komik Digital Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar

Nisisari Naysa Tiffani^{1*}, Anisatun Fajriah², Amalia Rachmaida Fransiska³,

Luthfa Nugraheni⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muria Kudus, Indonesia

*202433025@std.umk.ac.id¹, 202433024@std.umk.ac.id², 202433026@std.umk.ac.id³,
luthfanugraheni@umk.ac.id⁴

Alamat: Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59327

Korespondensi penulis: 202433025@std.umk.ac.id

Abstract. *This study aims to describe the development of digital comic media based on fable stories as a means of improving the speaking skills of elementary school students. The background of this research is the low interest and participation of students in speaking during Indonesian language learning due to the limitations of learning media that are interesting and according to student characteristics. The research used a descriptive qualitative approach with observation, interview, and documentation techniques, conducted on third grade students in one of the elementary schools in Kudus Regency. The media was developed by inserting fable stories that are educational, fun, and contain moral values. The results showed that this media was able to increase student involvement individually and in groups. Students became more confident in expressing opinions, telling stories, and discussing. Teachers also benefited because the media was practical and relevant to the teaching materials. The media received a positive response and was considered suitable for use in learning. Fable-based digital comics are an innovative alternative in learning Indonesian, especially in improving students' speaking skills, and have the potential to be developed at other levels and subject matter.*

Keywords: *Digital Comic, Fable Story, Speaking Skill, Primary School*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media komik digital berbasis cerita fabel sebagai sarana peningkatan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam berbicara selama pembelajaran Bahasa Indonesia akibat keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, dilaksanakan pada siswa kelas III di salah satu SD di Kabupaten Kudus. Media dikembangkan dengan menyisipkan cerita fabel yang edukatif, menyenangkan, dan mengandung nilai moral. Hasil menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara individu maupun kelompok. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat, bercerita, dan berdiskusi. Guru juga merasakan manfaat karena media ini praktis dan relevan dengan materi ajar. Media mendapatkan respons positif dan dinilai layak digunakan dalam pembelajaran. Komik digital berbasis fabel menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, serta berpotensi dikembangkan pada jenjang dan materi pelajaran lainnya.*

Kata kunci: Komik Digital, Cerita Fabel, Keterampilan Berbicara, Sekolah Dasar

1. LATAR BELAKANG

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting untuk dikembangkan sejak dini, karena berbicara tidak hanya sekadar mengucapkan kata-kata, tetapi menjadi alat untuk mengomunikasikan gagasan secara terstruktur sesuai kebutuhan pendengar dalam membangun komunikasi efektif di lingkungan sosial maupun akademik. Menurut Amini dan Damayanti (2021), keterampilan berbicara merupakan instrumen mendasar dalam berkomunikasi sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami

dan diterima dengan baik. Hal ini diperkuat oleh pendapat Ramadhanti, Kurnianti, dan Hasanah (2024) yang menyatakan bahwa berbicara adalah proses mengubah pikiran dan perasaan menjadi ekspresi bermakna, serta menjadi sarana utama terjadinya interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Rendahnya kemampuan berbicara di tingkat sekolah dasar mendorong perlunya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital agar siswa lebih tertarik, aktif, dan terlatih dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis digital untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui pendekatan yang menarik, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada kenyataannya masih menunjukkan banyak kendala yang memerlukan perhatian serius. Menurut Khusniyah, Azmy, dan Yustitia (2022), banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasan secara lisan karena keterbatasan kosakata, rasa percaya diri yang rendah, serta kurangnya inovasi media pembelajaran, yang berdampak pada minimnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan kelas. Selain itu, penelitian oleh Zahra, Armariena, dan Marleni (2024) menemukan bahwa penggunaan media konvensional yang monoton menyebabkan siswa kurang termotivasi, cepat bosan, dan tidak terlibat secara maksimal dalam proses berbicara. Saputro dan Fujiastuti (2021) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis cerita fabel dapat meningkatkan minat, kreativitas, dan kemampuan berbicara siswa secara signifikan di era pembelajaran modern. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran kreatif berbasis media digital yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman.

Rendahnya partisipasi aktif siswa dalam berbicara menuntut adanya strategi pembelajaran baru yang lebih kreatif dan kontekstual. Dalam hal ini, penggunaan media komik digital berbasis cerita fabel menjadi salah satu alternatif yang patut dipertimbangkan. Menurut Khusniyah, Azmy, dan Yustitia (2022), penggunaan media komik digital berbasis fabel dapat meningkatkan keberanian siswa dalam berbicara, memperkaya kosakata, serta membangun kepercayaan diri melalui visualisasi cerita yang menarik. Zahra, Armariena, dan Marleni (2024) menambahkan bahwa media komik digital berbasis fabel memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, di mana siswa dapat memahami alur cerita dengan lebih baik dan melatih keterampilan berbicara melalui aktivitas mendongeng yang menyenangkan dan kreatif. Sementara itu, Saputro dan Fujiastuti (2021) mengembangkan media komik fabel dengan pendekatan model ADDIE, yang terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat nilai-nilai moral, serta memfasilitasi pengembangan keterampilan

berbicara dalam suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, media komik digital berbasis cerita fabel diyakini menjadi alternatif inovatif yang relevan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar di era digital saat ini.

Seiring berkembangnya berbagai penelitian yang telah mengembangkan media komik berbasis cerita fabel dalam pembelajaran, muncul kebutuhan untuk menghadirkan inovasi yang lebih terfokus dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar melalui penggunaan media yang lebih interaktif dan kreatif. Saputro dan Fujiastuti (2021) mengembangkan media komik fabel untuk meningkatkan minat belajar siswa di era New Normal, sedangkan Khusniyah, Azmy, dan Yustitia (2022) membuktikan bahwa media komik digital mampu membangun rasa percaya diri siswa serta melatih keberanian mereka dalam bercerita di depan umum. Sementara itu, Zahra, Armariena, dan Marleni (2024) mengintegrasikan media komik digital berbasis fabel untuk mendukung keterampilan berbicara siswa, namun penggunaannya masih terbatas pada aspek mendongeng tanpa optimalisasi teknologi digital secara maksimal dalam proses pembelajaran interaktif. Media komik digital berbasis fabel yang dikembangkan secara sistematis dapat menampilkan cerita visual menarik, melatih keterampilan berbicara siswa melalui aktivitas mendongeng kreatif, pemberian tugas lisan, serta diskusi berbasis cerita yang lebih aktif dan komunikatif. Dengan pendekatan inovatif ini, upaya pengembangan media diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara efektif dan menyenangkan di era digital saat ini.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis komik dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan siswa. Saputro dan Fujiastuti (2021) mengembangkan media komik berbasis cerita fabel menggunakan model ADDIE yang terbukti efektif meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa sekolah dasar di era New Normal, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Khusniyah, Azmy, dan Yustitia (2022) mengungkapkan bahwa media komik digital dapat melatih keterampilan bercerita siswa sekaligus membangun rasa percaya diri mereka dalam berbicara di depan umum melalui penyajian cerita yang menarik secara visual. Penelitian lain yang dilakukan oleh Zahra, Armariena, dan Marleni (2024) juga membuktikan bahwa media komik digital berbasis fabel efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara aktif, runtut, dan terstruktur dalam pembelajaran berbasis proyek sederhana. Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis cerita fabel menjadi

salah satu alternatif inovatif yang mampu meningkatkan aspek berbicara siswa secara lebih kreatif dan menyenangkan

Penelitian ini memiliki keterkaitan erat dengan beberapa penelitian sebelumnya yang sama-sama mengembangkan media berbasis komik untuk meningkatkan keterampilan siswa, namun memiliki fokus dan pendekatan yang berbeda. Saputro dan Fujiastuti (2021) mengembangkan media komik berbasis cerita fabel untuk meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan penelitian ini secara khusus diarahkan untuk melatih keterampilan berbicara siswa melalui aktivitas bercerita yang terstruktur dan interaktif. Khususiyah, Azmy, dan Yustitia (2022) menunjukkan bahwa media komik digital dapat membangun rasa percaya diri siswa dalam bercerita, yang menjadi landasan penting dalam pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini untuk melatih keberanian siswa berbicara di depan umum. Adapun penelitian Zahra, Armariena, dan Marleni (2024) membuktikan efektivitas media komik digital berbasis fabel dalam meningkatkan keterampilan berbicara, namun penelitian ini memperluas pendekatan tersebut dengan mengintegrasikan teknologi digital interaktif yang tidak hanya memfasilitasi bercerita, tetapi juga pengembangan tugas-tugas lisan dan diskusi berbasis cerita. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam memperkaya metode pembelajaran berbicara siswa sekolah dasar melalui pendekatan media berbasis fabel yang inovatif, kreatif, dan lebih kontekstual dengan kebutuhan abad 21.

Keterampilan berbicara merupakan aspek penting yang harus dikembangkan sejak dini karena berperan besar dalam membangun komunikasi efektif, memperlancar interaksi sosial, serta menunjang keberhasilan akademik siswa, namun realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan gagasan secara lisan akibat keterbatasan kosakata, rendahnya kepercayaan diri, dan kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan di kelas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti media komik digital berbasis cerita fabel, yang tidak hanya menyajikan cerita menarik dan mudah dipahami, tetapi juga mampu membangkitkan motivasi siswa untuk berbicara lebih aktif, kreatif, dan percaya diri dalam menyampaikan ide mereka. Media komik digital ini dirancang tidak hanya membantu siswa dalam memahami isi cerita, tetapi juga mengasah keterampilan berbicara melalui aktivitas bercerita, diskusi berbasis cerita, hingga tugas-tugas lisan yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang interaktif dan juga bermakna. Demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media komik digital berbasis cerita fabel yang inovatif, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar agar sesuai dengan tuntutan

perkembangan pendidikan di era digital dan kebutuhan abad ke-21. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata untuk memperkaya metode pembelajaran berbicara berbasis budaya lokal, memperkuat karakter siswa, serta memperkenalkan inovasi media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi informasi saat ini.

2. KAJIAN TEORITIS

Bagian kajian teoritis memaparkan konsep-konsep kunci, temuan penelitian terdahulu, dan kerangka pikir yang mendasari pengembangan media komik digital berbasis fabel untuk peningkatan keterampilan berbicara siswa.

1. Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Keterampilan berbicara adalah kemampuan menyampaikan gagasan secara lisan dengan lafal, intonasi, dan struktur yang runtut sehingga pesan dipahami pendengar. Amini dan Damayanti (2021) menegaskan bahwa keterampilan ini menjadi instrumen mendasar komunikasi, karena siswa tidak hanya menggugurkan kewajiban berbicara, melainkan merangkai ide menjadi wacana yang bermakna. Di kelas rendah SD, kelemahan umum yang dijumpai adalah terbatasnya kosakata, rendahnya kepercayaan diri, serta belum terbiasanya siswa menyusun uraian secara logis. Kondisi tersebut membutuhkan media pembelajaran yang mampu memberi stimulus visual-verbal sekaligus ruang praktik lisan yang aman dan menyenangkan.

2. Media Pembelajaran Komik Digital

Komik digital adalah kombinasi teks, gambar, dan elemen interaktif yang disajikan melalui perangkat elektronik sehingga mudah diakses dan diulang kapan pun. Saputro & Fujiastuti (2021) menunjukkan bahwa komik fabel berformat digital efektif meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa karena memuat visual menarik, dialog ringkas, serta alur cerita linear yang memandu pemahaman. Khususiyah, Azmy, & Yustitia (2022) menambahkan bahwa komik digital menurunkan hambatan psikis saat berbicara karena siswa dapat menirukan dialog tokoh secara bertahap hingga berani berimprovisasi. Secara teoritis, prinsip multimedia (gambar + teks) mempermudah proses dual-coding dan mempercepat retensi informasi, yang selanjutnya mendukung produksi ujaran lisan lebih lancar.

3. Karakteristik Cerita Fabel sebagai Konten Komik

Fabel menghadirkan tokoh hewan yang berperilaku seperti manusia sehingga dekat dengan imajinasi anak dan sarat pesan moral. Zahra, Armariena, & Marleni (2024)

membuktikan bahwa fabel membantu siswa memahami struktur cerita sederhana (awal-tengah-akhir) sambil menanamkan nilai kejujuran, empati, dan kerjasama.

Penelitian di Jurnal Enggang (2024) juga menegaskan bahwa komik fabel berperan ganda: sebagai instrumen literasi lisan dan sarana pembentukan karakter. Nilai-nilai tersebut relevan dengan Profil Pelajar Pancasila sehingga fabel mudah diintegrasikan ke pembelajaran tematik SD.

4. Hubungan Media Komik Digital Fabel dan Peningkatan Berbicara.

Suherman (2021) menemukan bahwa siswa yang belajar dengan komik digital lebih berani berpendapat dan mampu menyusun kalimat kompleks karena terbantu konteks visual. Yuliani (2022) menambahkan, unsur interaktif (slide, efek suara) menstimulasi ekspresi lisan dan intonasi tokoh. Data lapangan penelitian ini menegaskan temuan tersebut: 80 % siswa kelas III mampu menceritakan ulang fabel tanpa teks, menggunakan kosakata variatif, serta meniru suara tokoh secara spontan. Dengan demikian, media komik digital fabel berfungsi sebagai “scaffold” yang memandu siswa dari meniru dialog hingga berimprovisasi menyusun cerita sendiri.

5. Kerangka Pikir Penelitian

Berdasarkan teori keterampilan berbicara, prinsip multimedia, dan keunikan fabel, diasumsikan bahwa komik digital berbasis cerita fabel (1) menarik perhatian visual-verbal siswa, (2) menyediakan model bahasa lisan melalui dialog, (3) memberi konteks moral yang memancing diskusi, dan (4) menurunkan hambatan psikologis untuk tampil berbicara. Kombinasi keempat faktor tersebut diperkirakan meningkatkan aspek keberanian, kosakata, kelancaran, dan struktur tutur siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus menguji kelayakan dan efektivitas media komik digital fabel—yang dikembangkan melalui model ADDIE—sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berfokus untuk melihat bagaimana media komik digital berbasis fabel dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Fokus penelitian ini adalah bagaimana media dapat berfungsi sebagai alat bantu untuk pembelajaran yang interaktif dan menarik, merangsang keberanian siswa untuk berbicara, dan membantu mereka menyampaikan konsep atau cerita secara komunikatif dan runtut. Penelitian kualitatif yang digunakan menggunakan metode deskriptif analisis. Ulfah (2023) menyatakan bahwa metode ini adalah jenis penelitian yang bertujuan menggambarkan dan menjelaskan secara sistematis

suatu fenomena berdasarkan data lapangan. Metode ini dianggap paling efektif untuk mengeksplorasi pengalaman belajar siswa dan reaksi mereka terhadap media komik digital berbasis fabel dalam pendidikan Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan berbicara.

Studi ini dilakukan di salah satu sekolah dasar pada jenjang kelas rendah; subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik digital interaktif berjudul "Buaya yang Sombong", yang memiliki tokoh-tokoh yang mirip dengan manusia dan dikemas dalam bentuk visual yang menarik dan dapat diakses melalui perangkat digital. Selain teks naratif, komik digital ini memiliki ilustrasi berwarna, dialog antar hewan, dan alur cerita yang mengandung nilai-nilai moral. Ini membuatnya sempurna untuk membantu siswa belajar berbicara secara kreatif dan menyenangkan.

Tiga metode utama untuk mengumpulkan data, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi merupakan bagian dari proses penelitian secara langsung pada fenomena yang akan diteliti. Metode ini memungkinkan penulis untuk melihat dan memahami secara langsung lingkungan dan kondisi subjek penelitian (Hoerudin, 2023). Penelitian ini melihat upaya bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara dengan membuat media komik digital yang terdiri dari fabel. Metode wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara yang terstruktur, berarti setiap pertanyaan yang diperlukan untuk mengungkap data empiris disertakan (Hoerudin, 2023). Hoerudin (2023), dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti benda tertulis, dan Moelong (2023), metode dokumentasi adalah proses pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian dokumen dan arsip. Strategi dokumentasi juga membantu subjek penelitian mendapatkan data.

Metode dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian), yaitu upaya untuk meningkatkan kemampuan bercafra melalui pembuatan media komik digital yang berbentuk cerita fabel. Analisis data deskriptif kualitatif dilakukan dalam tiga tahap. Data direduksi, disajikan, dan ditarik kesimpulan. Metode triangulasi sumber digunakan untuk memastikan validitas data. Metode ini membandingkan hasil observasi siswa, tanggapan guru yang disampaikan melalui wawancara, dan data dokumentasi. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui seberapa efektif media komik digital dalam meningkatkan keterampilan berbicara yang utuh dan terpercaya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran di kelas III, ditemukan bahwa penggunaan media komik digital berbasis cerita fabel mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan ide secara lisan. Misalnya, saat kegiatan menceritakan ulang isi cerita

fabel “Buaya yang Sombong”, siswa menunjukkan peningkatan partisipasi dan antusiasme. Salah satu siswa mengatakan, “Aku suka cerita ini karena bisa ngomong kayak tokoh buaya dan rusa.” Penyajian visual yang menarik, alur cerita yang kontekstual, serta karakter fabel yang dekat dengan dunia anak-anak tampak mampu mendorong keterlibatan aktif mereka. Hal ini diperkuat oleh uji coba terbatas yang menunjukkan bahwa 8 dari 10 siswa lebih percaya diri menyampaikan pendapatnya secara lisan setelah menggunakan media tersebut. Temuan ini sejalan dengan pendapat Suherman (2021) yang menjelaskan bahwa media komik digital dapat mendorong penguasaan struktur bahasa dan keberanian dalam berbicara.

Penggunaan komik digital dalam pembelajaran mendukung pendekatan yang berpusat pada siswa karena memberikan ruang bagi siswa untuk berekspresi secara lisan. Dalam kegiatan diskusi kelompok berdasarkan isi cerita, siswa mampu membangun narasi dan mengembangkan dialog dengan alur yang runtut dan logis. Salah satu guru menyampaikan bahwa “siswa lebih mudah memahami isi cerita karena visualnya jelas dan bahasanya ringan, jadi mereka lebih berani bicara.” Dalam salah satu kelompok, seorang siswa berkata, “Aku jadi ngerti urutan ceritanya, terus bisa ngomong dari awal sampai akhir.” Hal ini diperkuat oleh penelitian Ajeng, Putra, dan Marzuki (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi visual seperti komik digital dapat meningkatkan minat dan kemampuan berbicara siswa secara signifikan.

Tahapan implementasi media menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias ketika diminta untuk tampil bercerita di depan kelas menggunakan komik digital berbasis cerita fabel. Selama observasi, terlihat bahwa siswa menggunakan kosakata yang lebih bervariasi dan berani menyampaikan kalimat lengkap yang sesuai dengan alur cerita. Salah satu siswa bahkan menirukan suara karakter buaya dengan ekspresi khas, dan menyampaikan, “Buaya itu sombong, aku harus bikin suaranya galak.” Guru menyampaikan bahwa “anak-anak tidak hanya menghafal, tapi mulai bisa berimprovisasi dan mengekspresikan tokoh dengan suara mereka sendiri.” Aktivitas mendongeng ini juga mendorong siswa menyesuaikan ekspresi dan intonasi sesuai peran karakter dalam cerita. Hal ini diperkuat oleh Yuliani (2022) yang menyatakan bahwa media visual interaktif berbasis cerita efektif dalam membentuk kemampuan komunikasi lisan yang lebih ekspresif dan komunikatif.

Berdasarkan hasil evaluasi guru dan dokumentasi selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya mampu menyampaikan cerita secara lisan, tetapi juga dapat mengaitkan pesan moral dalam cerita dengan pengalaman sehari-hari. Dalam salah satu kegiatan refleksi, beberapa siswa mengungkapkan bahwa tokoh buaya dalam cerita “terlalu sombong dan akhirnya dijauhi teman-temannya,” lalu menyampaikan bahwa mereka ingin “jadi hewan yang

baik kayak rusa.” Guru menyampaikan bahwa pendekatan ini membantu siswa memahami nilai karakter dan menyampaikannya secara spontan dan runtut. Pengalaman ini menunjukkan bahwa media komik digital tidak hanya melatih kemampuan berbicara, tetapi juga membangun pemahaman nilai dalam konteks yang dekat dengan kehidupan siswa. Temuan ini sejalan dengan Jurnal Enggang (2024) yang menyatakan bahwa komik edukatif dapat memperkuat pembentukan karakter sekaligus meningkatkan kemampuan komunikasi siswa secara kontekstual

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital berbasis cerita yang dikembangkan melalui model ADDIE efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar. Proses implementasi yang dilakukan di kelas III menunjukkan bahwa siswa lebih berani berbicara, menggunakan kosakata yang lebih kaya, dan mampu menyampaikan gagasan secara lisan dengan struktur yang runtut. Guru menyampaikan bahwa media ini memudahkan proses pembelajaran karena menggabungkan aspek visual, bahasa ringan, dan nilai moral yang sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, dokumentasi video menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyelesaikan tugas mendongeng dengan intonasi dan ekspresi yang sesuai tanpa harus membaca ulang teks. Hal ini didukung oleh Admin, Rahmi, dan Wulandari (2021) yang menjelaskan bahwa penggunaan media komik digital dapat melatih berpikir kritis serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat secara verbal.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas III sekolah dasar, media komik digital berbasis cerita fabel terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Selama proses implementasi, siswa menunjukkan peningkatan keberanian dalam berbicara, menggunakan kosakata yang lebih bervariasi, dan menyampaikan cerita secara runtut dengan ekspresi dan intonasi yang sesuai. Sebagian besar siswa dapat menceritakan ulang isi cerita fabel “Buaya yang Sombong” secara lisan tanpa membaca teks, bahkan beberapa siswa berimprovisasi dengan suara dan gaya karakter yang mereka bawa. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan media ini bertujuan untuk membuat siswa lebih aktif dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Data observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa media ini mendorong partisipasi aktif siswa serta memfasilitasi interaksi lisan yang lebih ekspresif dan komunikatif..

Selain mendorong peningkatan keterampilan berbicara, media komik digital ini juga menanamkan nilai moral yang mudah dipahami siswa, seperti tidak sombong dan saling

menghargai. Pengalaman refleksi siswa menunjukkan bahwa mereka dapat mengaitkan pesan cerita dengan kehidupan sehari-hari. Guru juga mengakui bahwa media ini dapat menjadi solusi dari keterbatasan media konvensional karena mampu menggabungkan unsur budaya lokal, teknologi digital, dan karakter siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Admin, Rahmi, dan Wulandari (2021) bahwa media digital dapat melatih kepercayaan diri serta berpikir kritis siswa dalam komunikasi lisan. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik mengembangkan media sejenis yang sesuai dengan karakteristik siswa serta memperluas penggunaannya pada materi dan jenjang pendidikan lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian guru sekolah dasar disarankan memanfaatkan media komik digital berbasis cerita fabel dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan berbicara. Media ini terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara, memperkaya kosakata, serta memfasilitasi pemahaman struktur cerita dan nilai moral secara kontekstual. Guru dapat menggunakan komik ini sebagai media mendongeng, diskusi kelompok, atau tugas lisan yang interaktif dan menyenangkan. Bagi siswa, penggunaan media ini dapat menjadi sarana untuk meningkatkan keterampilan berbicara secara aktif dan kreatif. Siswa didorong untuk tidak hanya menirukan tokoh dalam komik, tetapi juga mengembangkan cerita dengan ekspresi dan intonasi yang sesuai agar kemampuan komunikasi lisan mereka semakin berkembang. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media sejenis dengan konten fabel lain atau cerita rakyat lokal yang relevan dengan lingkungan siswa. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan pendekatan kuantitatif atau pengembangan media berbasis aplikasi agar dapat menjangkau lebih luas dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

DAFTAR REFERENSI

- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(6), 2670–2684.
- Annisya, S., & Baadilla, I. (2022). Analisis nilai karakter melalui media animasi fabel dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7888–7895.
- Assaidah, I., Mulyasari, E., & Heryanto, D. (2023). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 11–20.
- Fatimah, K., Viono, T., & Ambarwati, A. (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran teks fabel. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(4), 945–958.

- Febianti, V., Kusuma, H., & Yanto, E. N. A. (2023, Juli). Pengaruh media animasi audio visual terhadap keterampilan menulis dongeng fabel pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* (Vol. 2, No. 2, hlm. 475–483).
- Hasan, L. N., & Chumairoh, K. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi dongeng untuk pembelajaran menyimak cerita di kelas III SDN Sukabumi VI Probolinggo. *JOB (Jurnal Online Baradha)*, 17(1), 367–385.
- Hoerudin, C. W. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan berbicara melalui pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 1–10.
- Khusniyah, A., Azmy, B., & Yustitia, V. (2022, Juni). Media komik digital dan keterampilan bercerita siswa sekolah dasar. Dalam *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian* (Vol. 4, hlm. 222–230).
- Lubis, L. N., & Kadir, D. (2024). Pengembangan komik digital berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar kelas III SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 10–21.
- Pramesti, N. P. I., Kristiantari, M. G. R., & Sujana, I. W. (2024). Komik digital berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 285–294.
- Ramadhanti, A. P., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Studi literatur: Ragam media pembelajaran digital untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(3), 9723–9732.
- Romadi, S. Z., Armariena, D. N., & Marleni, M. (2024). Pengaruh media pembelajaran komik digital berbasis cerita fabel terhadap keterampilan bercerita pada siswa kelas V di sekolah dasar. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 5(1), 35–43.
- Saputro, D., & Fujiastuti, A. (2021). Pembelajaran fabel di era new normal dengan media komik. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 3(1), 227–237.
- Savitri, R. D. (2023). Pengembangan media pembelajaran multi image cerita fabel untuk keterampilan menulis siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(8).
- Zuhro, I. L. (n.d.). Pengembangan media scrapbook dongeng fabel untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas III sekolah dasar. [*Judul jurnal atau penerbit tidak tersedia*].