

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA GAMBAR BERSERI FABEL “SINGA DAN TIKUS” MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Muhammad Alfian Wicaksono¹, Suyitno², Husni Wakhyudin³

FIP, Universitas PGRI Semarang

¹muhammadalfian250803@gmail.com, ²suyitno@upgris.ac.id

, ³husniwakhyudin@upgris.ac.id

ABSTRACT

The background that prompted this research was the problems faced by fourth-grade elementary school students in understanding fable story learning materials. These difficulties arose due to the lack of interesting and interactive learning media, minimal interaction between teachers and students during the learning process, and low student interest in the material being taught. This condition has an impact on students' learning outcomes, which are not yet optimal. Therefore, innovation in learning is needed in the form of media that is creative, interactive, and able to attract students' attention. One of the solutions developed is a series of fable picture stories entitled “The Lion and the Mouse” which is used in Indonesian language learning for fourth grade elementary school students. This research is a type of research and development (R&D) that aims to produce learning media products and test their feasibility and acceptability. The media development process was carried out until the acceptability test stage, which was conducted at SDN Krapyak Lor 05. Based on the validation results, subject matter experts gave a feasibility percentage of 96%, while media experts gave an average rating of 93%. In addition, the acceptability questionnaire results from students obtained 96%, and from teachers reached 100%. Based on these results, it can be concluded that the serial picture story media developed falls into the “very good” and “highly recommended” categories for use in Indonesian language learning, especially for fable stories. This media has been proven to increase students' interest in learning and is an effective alternative for teachers in the classroom.

Keywords: learning media, serial picture stories, fables

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah adanya permasalahan yang dihadapi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dalam memahami materi pembelajaran cerita fabel. Kesulitan tersebut muncul karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, minimnya interaksi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran, serta rendahnya minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran berupa media yang kreatif, interaktif, dan mampu menarik perhatian siswa. Salah satu solusi yang dikembangkan adalah media cerita gambar berseri fabel berjudul “Singa dan Tikus” yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia untuk kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran serta menguji tingkat kelayakan dan keberterimaannya. Proses pengembangan media dilakukan hingga tahap uji keberterimaan yang dilaksanakan di SDN Krapyak Lor 05. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan persentase kelayakan sebesar 96%, sedangkan ahli media memberikan penilaian dengan rata-rata 93%. Selain itu, hasil angket keberterimaan dari siswa memperoleh 96%, dan dari guru mencapai 100%. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media cerita gambar berseri yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik” dan “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi cerita fabel. Media ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa serta menjadi salah satu alternatif yang efektif bagi guru dalam mengajar.

Kata Kunci: media pembelajaran, cerita gambar berseri, cerita fabel

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan mengembangkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis, serta membentuk karakter siswa. Tujuan ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka dalam capaian pembelajaran Fase B, yang menuntut siswa kelas IV mampu memahami, menanggapi, dan menceritakan kembali teks narasi sederhana, termasuk fabel. Fabel tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana menanamkan nilai moral, sosial, dan karakter.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia dirancang untuk melatih siswa memahami berbagai jenis teks, salah satunya fabel. Fabel penting karena

selain mengembangkan keterampilan berbahasa, juga menanamkan nilai moral dan budaya yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Indonesia Fase B menegaskan bahwa siswa harus mampu membaca dengan pemahaman, menceritakan kembali isi teks, dan menarik pesan dari bacaan. Fabel relevan untuk mencapai capaian tersebut karena dekat dengan dunia anak, mudah dipahami, dan mengandung pesan moral yang jelas.

Selain itu, pembelajaran fabel mendukung pembentukan Profil Pelajar Pancasila, terutama dimensi berakhlak mulia, bernalar kritis, dan kreatif. Penguasaan fabel bukan hanya kebutuhan akademik, tetapi juga sarana pembentukan karakter sesuai tujuan pendidikan nasional.

Karena itu, guru perlu menghadirkan strategi dan media pembelajaran yang menarik agar capaian pembelajaran tercapai optimal.

Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran fabel masih didominasi metode ceramah dengan media terbatas. Siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan kesulitan memahami isi maupun pesan moral cerita. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media yang sesuai dengan karakteristik siswa, yaitu menarik, visual, dan menyenangkan.

Salah satu solusinya adalah media cerita gambar berseri, yang menyajikan alur, tokoh, dan peristiwa secara berurutan dalam bentuk gambar menarik. Media ini tidak hanya membantu pemahaman isi fabel, tetapi juga melatih daya ingat, kemampuan bercerita, dan berpikir kritis.

Menurut Heinich dkk. (2002), media dapat menjembatani kesenjangan antara informasi abstrak dan pengalaman nyata siswa, sementara Sadiman dkk. (2020) menyatakan media berfungsi sebagai alat bantu guru sekaligus sumber motivasi belajar. Dengan demikian, media cerita gambar berseri mampu

meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan siswa dalam pembelajaran fabel.

Penggunaan media ini diharapkan menjadi inovasi yang menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional serta Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka.

B. Metode Penelitian

pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau metode dalam memvalidasi yang digunakan dalam mengembangkan produk. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dalam mengembangkan suatu produk. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu penelitian yang dalam penelitian tersebut menghasilkan produk, produk yang dihasilkan sebelumnya telah diuji keefektivitasan sehingga produk tersebut dapat bermanfaat dan digunakan dimasyarakat luas. Memvalidasi merupakan produk yang akan dikembangkan sudah ada sebelumnya dan peneliti melakukan

validasi artinya menguji efektivitas dan validitas dari produk yang akan dikembangkan.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE merupakan sistem desain pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan individu dan berfokus pada peningkatan kinerja melalui perancangan produk pembelajaran yang efektif, kreatif, dan efisien. Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui angket wawancara dan analisis kebutuhan, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan skor angket validasi dan angket respon. Dalam proses pengumpulan data, digunakan Skala Likert dan Skala Guttman. Skala Likert digunakan pada angket validasi ahli untuk menilai tingkat kevalidan dan kelayakan produk, sementara Skala Guttman diterapkan pada angket wawancara, analisis kebutuhan, serta respon siswa dan guru. Adapun tabel persentase yang digunakan untuk menentukan kevalidan dan kepraktisan produk sebagai berikut:

Tabel 1 Persentase Validasi Ahli

Interval	Kriteria
76 – 100 %	Sangat Valid
51 – 75 %	Valid
26 – 50 %	Cukup Valid
0 – 25 %	Kurang Valid

Tabel 2 Persentase Keberterimaan Siswa Dan Guru

Interval	Kriteria
76 – 100 %	Sangat Praktis
51 – 75 %	Praktis
26 – 50 %	Cukup Praktis
0 – 25 %	Kurang Praktis

Sedangkan rumus perhitungan skor persentase untuk validasi ahli maupun keberterimaan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah total skor}} \times 100\%$$

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media yang dilakukan peneliti menggunakan pendekatan ADIIE. ADDIE merupakan kepanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation. Hasil pengembangan sebagai berikut:

- 1) Analysis (Analisis) Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik

sebelum mengembangkan media. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Krapyak Lor 05, ditemukan bahwa siswa kurang aktif, media pembelajaran belum digunakan secara optimal, dan pemahaman terhadap pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Guru hanya menggunakan buku paket dan modul ajar, sehingga minat belajar siswa belum meningkat.

- 2) Design (Perancangan) Tahap ini berfokus pada perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang media cerita gambar berseri fabel “Singa dan Tikus” sebagai media konkret untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.
- 3) Development (Pengembangan) Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Kegiatan pengembangan meliputi penyusunan bahan pembelajaran, pembuatan alur cerita dan sketsa gambar sesuai karakter fabel, serta penyusunan instrumen

validasi dan angket respon guru dan siswa. Produk yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dari Universitas PGRI Semarang untuk memperoleh masukan dan penilaian kelayakan media pembelajaran.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase	Kategori
Penggunaan	89%	Sangat Valid
Tampilan Visual	96%	Sangat Valid
Integrasi Media	95%	Sangat Valid
Persentase	93,7%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3 merupakan hasil penilaian validasi ahli media yang dilakukan oleh validator 1. Dari tabel di atas angket yang telah diisi oleh validator 1 mendapatkan skor (4) “sangat valid” berjumlah 15 soal, sedangkan skor (3) “valid” terdapat nomor 2,3,4,11, dan 16 Jadi dari hasil tabel di atas, penilaian media cerita gambar berseri mendapatkan skor 93,7% dengan kategori sangat valid.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Kesesuaian Materi	96%	Sangat Valid
Penyajian Materi	100%	Sangat Valid
Kebahasaan	91%	Sangat Valid
Persentase	96,2%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4 merupakan hasil penilaian validasi ahli materi yang dilakukan oleh validator 1. Dari tabel di atas angket yang telah diisi oleh validator 1 mendapatkan skor (4) “sangat valid” berjumlah 17 soal, sedangkan skor (3) “valid” terdapat nomor 5,16, dan 17. Jadi dari hasil tabel diatas, penilaian media cerita gambar berseri mendapatkan skor 96,2% dengan kategori sangat valid.

Dari hasil tabel diatas berdasarkan penilaian validator ahli mendapatkan persentase 93,7% oleh ahli media, dan 96,2% oleh ahli materi. Dengan hasil tersebut maka media cerita gambar berseri dinyatakan sangat valid.

4) Implementation (Implementasi)
Media yang telah divalidasi oleh ahli kemudian diuji cobakan kepada guru serta 28 siswa kelas

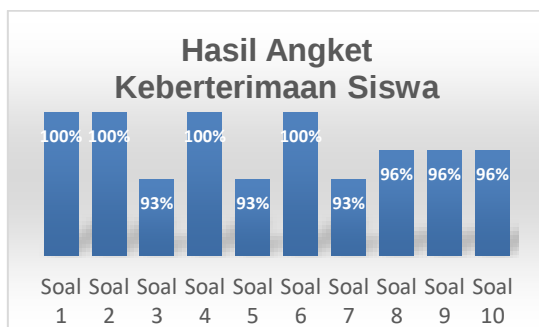
IV SDN Krapyak Lor 05 dengan menggunakan teknik sampling yang telah ditentukan. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran tersebut dapat diterima dan digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada guru dan siswa guna menilai tingkat keberterimaan, kepraktisan, serta respon mereka terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 5 Hasil Keberterimaan Guru

Aspek	Persentase	Kategori
Kesesuaian dan Kejelasan	100%	Sangat Praktis
Desain	100%	Sangat Praktis
Aksesibilitas dan Teknis	100%	Sangat Praktis
Manfaat	100%	Sangat Praktis
Motivasi dan Pemahaman Siswa	100%	Sangat Praktis
Persentase	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 5 hasil penelitian angket keberterimaan oleh

guru kelas IV SDN Krpyak Lor 05. Dapat diketahui bahwa aspek kesesuaian dan kejelasan mendapatkan skor 4 maksimal 4. Aspek desain mendapatlan skor 3 maksimal 3. Aspek aksesibilitas dan teknis mendapatkan skor 3 maksimal 3. Aspek manfaat memndapatkan skor 3 maksimal 3. Aspek motivasi dan pemahaman siswa mendapatkan skor 2 maksimal 2. Jumlah skor yang diperoleh dari hasil keberterimaan yaitu 15 dari skor maksimal 15 dan perolehan persentase 100%.



Gambar 1 Hasil Angket Keberterimaan Siswa

Berdasarkan gambar 1 merupakan hasil rekap data angket keberterimaan siswa yang telah dikerjakan oleh 28 siswa SDN Krpyak Lor 05. Dalam angket keberterimaan tersebut terdapat 10 soal pernyataan yang harus diisi. Setiap pernyataan dengan pengisian “Ya” akan mendapatkan poin 1, sedangkan jawaban “Tidak” mendapatkan poin 0. Pengisian

angket menggunakan checklist. Jadi dari rekap diatas, pada soal pernyataan 1,2,4, dan 6 mendapatkan skor sempurna 100% dengan pengisian 28 poin dari 28 siswa mengisi indikator “Ya”, sedangkan soal 3,5, dan 7 mendapatkan pengisian 26 poin dengan persentase 93% dan yang terakhir pada soal pernyataan nomor 8,9, dan 10 mendapatkan pengisian 27 poin dengan persentase 96%. Dengan hasil tersebut maka skor keseluruhan yang didapatkan siswa yaitu 271 poin, dengan persentase 96,7%. Untuk perhitungan rumus menggunakan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah total skor}} \times 100\%$$

$$P = \frac{271}{280} \times 100\% = 96,7\%$$

Dari perhitungan rumus di atas, diketahui bahwa persentase keseluruhan siswa mendapatkan skor 96,7% dengan kategori sangat praktis. Maka media cerita gambar berseri oleh penilaian keberterimaan siswa dinyatakan sangat praktis dalam pembelajaran

5) Evaluation (Evaluasi) Tahap ini dilakukan untuk menganalisis hasil uji coba guna mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan

dalam mendukung proses belajar mengajar.

Dari penerapan langkah langkah ADDIE tersebut, Media cerita gambar berseri yang sudah dinilai melalui angket validasi maupun angket respon dan sudah diperbaiki sedemikian rupa, maka hasil dari media cerita gambar berseri adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap menyiapkan bahan pipa, Tahap awal pembuatan media cerita gambar berseri berbasis pipa PVC yaitu menyiapkan bahan utama dan pendukung sesuai desain, seperti pipa PVC 3 ¾ inci sebagai rangka serta sambungan elbow, T-joint, dan cross joint.



Gambar 2 Menyiapkan Bahan Pipa

- 2) Memotong pipa, Pembuatan media cerita gambar berseri dimulai dengan menentukan ukuran pipa sesuai desain rangka, menandai, lalu memotongnya menggunakan gergaji atau cutter PVC. Ujung pipa diampelas agar

halus dan aman. Ketepatan ukuran dan kerapian potongan menentukan kekokohan rangka saat dirakit.



Gambar 3 Memotong Pipa

- 3) Merakit pipa, Tahap perakitan dilakukan setelah semua potongan pipa siap. Rangka dasar disusun dengan sambungan elbow dan T-joint, lalu ditambah tiang vertikal di tiap sudut agar kokoh. Bagian atas dapat diberi penopang tambahan, dan sambungan dibiarkan longgar agar mudah dibongkar pasang.



Gambar 4 Merakit Pipa

- 4) Bentuk pipa utama, Media cerita gambar berseri berbentuk rangka pipa PVC yang dirakit menjadi penyangga gambar. Pipa disusun tegak dan mendatar dengan sambungan siku atau T,

membentuk bingkai kokoh namun ringan.



Gambar 5 Bentuk Pipa Utama

- 5) Proses pengecatan, Proses finishing seperti mengecat pipa agar tampil lebih menarik dan sesuai dengan tema pembelajaran.



Gambar 6 Proses Pengecatan

- 6) Hasil akhir, Siapkan gambar cerita berseri yang sudah dicetak dan dilaminasi, lalu tempelkan pada rangka dengan penjepit, kabel ties, atau velcro. Media siap digunakan, dan guru tinggal menyusun gambar sesuai alur cerita untuk

pembelajaran.



Gambar 7 Hasil Akhir

- 7) Singa sedang tidur, Gambar singa tidur digambarkan berbaring santai dengan mata terpejam dan wajah tenang. Kaki depannya terlipat, ekor tergeletak di samping, serta surai lebat menambah kesan gagah. Latar hutan atau padang rumput menunjukkan singa beristirahat damai di alam liar.



Gambar 8 Singa Sedang Tidur

- 8) Singa sedang diganggu tikus, Gambar singa tidur diganggu tikus menampilkan singa lelap sementara tikus kecil berlari di tubuhnya. Singa tampak tenang, tikus terlihat lincah dan iseng, menciptakan suasana lucu namun tegang karena singa bisa marah saat terbangun.

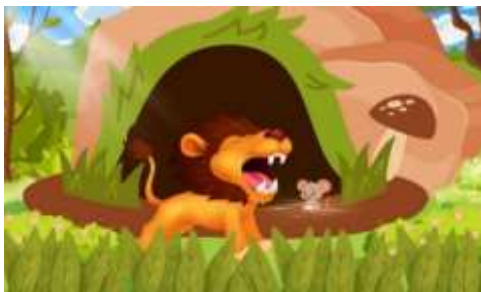


**Gambar 9 Singa Sedang
Diganggu Tikus**



**Gambar 11 Tikus Memohon
Kepada Singa**

- 9) Singa menangkap tikus, Gambar singa menangkap tikus menunjukkan singa yang terbangun dan marah, menahan tikus kecil dengan cakarinya. Wajah singa tampak garang, sementara tikus terlihat ketakutan dan berusaha kabur.



**Gambar 10 Singa Menangkap
Tikus**

- 10) Tikus memohon kepada singa, Gambar tikus memohon kepada singa menunjukkan tikus kecil yang berada di bawah cengkeraman singa dengan wajah ketakutan, kedua tangannya terangkat seolah merayu agar dilepaskan.

- 11) Singa terperangkap jaring, Gambar singa terperangkap jaring memperlihatkan tubuh singa yang besar terikat kuat oleh anyaman tali atau jaring pemburu, sehingga ia tampak kesulitan bergerak.



**Gambar 12 Singa Terperangkap
Jaring**

- 12) Tikus menolong singa, Seekor singa terjebak dalam jaring pemburu dan ditolong tikus kecil yang dulu diselamatkannya. Tikus mengerat jaring hingga singa

bebas.



**Gambar Tikus Menyelamatkan
Singa**

E. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini merujuk kepada rumusan permasalahan yang terjadi, maka hasilnya antara lain: 1) Pengembangan media cerita gambar berseri fabel “Singa dan Tikus” untuk pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD berhasil melalui tahapan R&D secara sistematis dan menghasilkan media yang layak digunakan sesuai karakteristik siswa serta tujuan pembelajaran. 2) Keefektifan media cerita gambar berseri fabel “Singa dan Tikus” terbukti mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman isi cerita, serta keterampilan siswa dalam mengidentifikasi unsur fabel. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut dibandingkan sebelum penerapan, 3) Uji coba lapangan di SDN Krapyak Lor

05 melalui angket keberterimaan guru dan siswa menunjukkan bahwa media cerita gambar berseri praktis dan layak digunakan untuk pembelajaran fabel kelas IV. Hasilnya, keberterimaan guru memberi penilaian 100% dan keberterimaan siswa 96,7% dengan kategori “sangat baik.”

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliya Susanti, S. H. (2013). Penggunaan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN Tambak Kemeraan Kecamatan Krian. Volume 01, Nomor 02, 0–216.
- Desy Getri Sari, & Gogahu, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis e-bookstory untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Vol. 4, No. 4, 1004–1015.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). Instructional media and technologies for learning (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.
- Himmatul Aliyah, F. R. (2025). Pengaruh model pembelajaran problem based learning berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar peserta didik pada

- materi membandingkan
bilangan di kelas I B SDN
Kaligawe. Vol. 6, No. 1, 27–34.
- Iftiyanah Fatimatuz Zuhroh, H. (2024).
Pengembangan media gambar
berseri melalui aplikasi Smart
Apps Creator (SAC) untuk
keterampilan menulis teks
narasi peserta didik kelas IV
sekolah dasar. Volume 12,
Nomor 5, 894–903
- Intan Mutiah, B. R. (2021).
Pengembangan buku gambar
berseri untuk meningkatkan
keterampilan menulis narasi
pada mata pelajaran Bahasa
Indonesia kelas IV SD Negeri
106836 Limau Manis. Vol. 1,
No. 3, 221–228.
- Islamiah, D., Nurrahmah, N., Akbar,
M. R., & Hairunisa, H. (2022).
Pengembangan media
pembelajaran gambar berseri
untuk meningkatkan
keterampilan menulis narasi
siswa sekolah dasar mata
pelajaran Bahasa Indonesia.
Jurnal Pendidikan Bahasa,
12(1), 16–24.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R.,
Haryono, A., & Harjito. (2014).
Media pendidikan: Pengertian,
pengembangan, dan
pemanfaatannya (Edisi revisi,
hlm. 7). Jakarta: Rajawali Pers.
- Zahro, Y. A., Putriyanti, L., &
Wakhyudin, H. (2025).
Pengembangan media pop up
book cerita rakyat Nusantara
untuk meningkatkan
- kemampuan menyimak dalam
pembelajaran Bahasa
Indonesia kelas IV SD. Pendas:
Jurnal Ilmiah Pendidikan
Dasar, 10(3), 230–244.