



Kevalidan Media Komik Digital Berbasis *Self Directed Learning* (SDL) Dalam Pembelajaran Membaca Cerita Rakyat kelas V di Sekolah Dasar

Lilis Purnamawati ✉, Universitas PGRI Madiun

Cerianing Putri Pratiwi, Universitas PGRI Madiun

Candra Dewi, Universitas PGRI Madiun

✉ skrpurnama17@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengukur kelayakan media komik digital berbasis model Self Directed Learning (SDL) yang digunakan dalam pembelajaran membaca cerita rakyat di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan berupa media komik digital yang memuat tiga cerita rakyat: “Asal Usul Danau Toba”, “Timun Mas”, dan “Batu Menangis”. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media serta melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna. Data dikumpulkan melalui angket dan dianalisis secara kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan media sangat tinggi dari ahli materi (86,25%) dan ahli media (92,5%). Respon dari guru dan siswa juga sangat positif, masing-masing di atas 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa media komik digital berbasis SDL sangat layak digunakan dalam pembelajaran membaca teks cerita rakyat di sekolah dasar.

Kata kunci: Komik Digital, *Self Directed Learning*, Cerita Rakyat, Membaca, Sekolah Dasar



PENDAHULUAN

Kemampuan literasi membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik sejak dini. Di jenjang sekolah dasar, keterampilan ini menjadi pijakan utama bagi penguasaan berbagai mata pelajaran. Menurut (Purba et al., 2023) membaca tidak hanya melibatkan proses pengenalan huruf dan kata, melainkan juga pemahaman, interpretasi, hingga kemampuan menganalisis isi teks. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan membaca merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidikan di tingkat dasar.

Salah satu jenis teks yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah cerita rakyat. Teks ini mengandung unsur nilai-nilai moral, budaya, serta pesan-pesan kebaikan yang dapat menjadi sarana pembentukan karakter peserta didik. Namun demikian, berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas V SDN Banjarsari 01, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, khususnya teks cerita rakyat. Temuan ini diperkuat oleh (Julianty et al., 2023) yang menyatakan bahwa kesulitan membaca dapat disebabkan oleh minimnya kosakata, kurangnya latihan membaca, serta kendala dalam pemrosesan fonologis. Di sisi lain, terbatasnya variasi media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penghambat peningkatan minat baca siswa. (Ristama Nainggolan et al., 2024) menegaskan bahwa metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif dapat menurunkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa serta mendukung pemahaman mereka terhadap isi bacaan.

Komik digital merupakan salah satu media visual yang menggabungkan unsur teks dan ilustrasi dalam format digital yang interaktif. (Wulandari et al., 2023) menyatakan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa karena menyajikan informasi dalam bentuk naratif yang mudah dipahami dan menarik. Ditambah lagi, aksesibilitasnya yang fleksibel memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja.

Agar media komik digital memberikan hasil pembelajaran yang optimal, perlu dikombinasikan dengan pendekatan yang mendorong kemandirian belajar siswa. Model Self Directed Learning (SDL) adalah pendekatan yang memberi ruang bagi siswa untuk merencanakan, mengelola, dan mengevaluasi proses belajarnya secara (Baharuddin et al., 2022). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik digital berbasis SDL untuk mendukung pembelajaran membaca cerita rakyat secara efektif.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih karena mampu memberikan arah sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan kurikulum.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Banjarsari 01 Kabupaten Madiun pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 15 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh, di mana seluruh populasi dijadikan sebagai sampel uji coba. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar observasi kondisi awal, pedoman wawancara guru dan siswa, serta angket validasi dan respon. Validasi dilakukan oleh dua orang

ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, sedangkan uji coba dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Data hasil validasi dan angket dianalisis menggunakan skala Likert dan dikonversi ke bentuk persentase untuk menilai kelayakan produk.

HASIL PENELITIAN

Hasil dari tahap analisis menunjukkan bahwa siswa kelas V mengalami kesulitan dalam memahami isi teks cerita rakyat karena kurangnya variasi media pembelajaran yang mendukung pemahaman. Oleh karena itu, dikembangkanlah media komik digital yang terdiri dari tiga cerita rakyat dan disusun berdasarkan prinsip-prinsip SDL.

Pada tahap desain, media dikembangkan dengan menampilkan cerita rakyat dalam bentuk komik digital interaktif yang memuat petunjuk belajar mandiri, refleksi, dan latihan pemahaman. Desain visual menggunakan karakter dan alur yang sesuai dengan dunia anak-anak, serta format navigasi sederhana untuk memudahkan pengguna.

Tahap desain dilakukan dengan merancang alur cerita, tampilan visual, serta komponen interaktif pada komik digital. Komik dirancang dalam format digital berbasis Android, memuat tiga cerita rakyat populer, yakni Asal Usul Danau Toba, Timun Mas, dan Batu Menangis. Desain media disusun sesuai prinsip *Self Directed Learning*, dengan menyisipkan petunjuk belajar mandiri, refleksi, dan evaluasi mandiri.

Pada tahap pengembangan, media komik digital yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi komik dinilai sangat sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran, dengan rata-rata skor kelayakan sebesar 90,83% (kategori sangat layak). Validasi dari ahli media menunjukkan bahwa tampilan visual, navigasi, dan interaktivitas media mendapat rata-rata skor sebesar 88,75% (kategori sangat layak). Dengan hasil tersebut, media dinyatakan layak untuk diujicobakan setelah dilakukan revisi minor.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas V SDN Banjarsari 01. Respon siswa terhadap media komik digital sangat positif, dengan rata-rata skor angket respon siswa sebesar 92,66%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Siswa menyatakan bahwa tampilan komik menarik, isi materi mudah dipahami, dan fitur interaktif mendorong mereka untuk membaca secara mandiri. Guru juga memberikan respons positif dengan skor 91,25%, menunjukkan bahwa media mendukung pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Tahap evaluasi dilakukan dengan merekap hasil uji kelayakan dan efektivitas media dari seluruh validator. Komik digital dinilai berhasil memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks cerita rakyat. Media juga mampu mendorong kemandirian belajar, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

Validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran dan karakteristik siswa, dengan rata-rata skor kelayakan sebesar 90,83%. Validasi dari ahli media juga menunjukkan skor tinggi, yaitu 88,75%, yang menunjukkan bahwa aspek tampilan, grafis, dan navigasi sudah baik. Hasil uji coba kepada siswa menunjukkan rata-rata skor respon sebesar 92,66%, sedangkan dari guru mencapai 91,25%, keduanya masuk dalam kategori sangat layak.

Dengan demikian, media komik digital berbasis *Self Directed Learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran membaca cerita rakyat di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Media komik digital yang dikembangkan terbukti mampu menjawab tantangan rendahnya minat dan pemahaman membaca siswa terhadap teks cerita rakyat. Komik digital dengan pendekatan SDL tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Sarahono et al., 2024) yang menekankan bahwa SDL mampu meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa. Selain itu, tampilan komik yang disesuaikan dengan karakter anak membuat siswa lebih mudah memahami isi cerita. Pendapat serupa dikemukakan oleh (Damayanti et al., 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual seperti komik digital efektif dalam menyampaikan materi yang kompleks secara sederhana. Dengan demikian, media ini berpotensi menjadi salah satu inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang relevan dengan perkembangan zaman.

Media ini juga berkontribusi dalam penanaman nilai karakter melalui muatan cerita rakyat yang penuh pesan moral. Seperti yang disampaikan (Lizawati, 2018) cerita rakyat memiliki kekuatan dalam membentuk karakter literat siswa karena sarat dengan nilai-nilai kehidupan. Oleh karena itu, selain meningkatkan aspek kognitif, media ini juga memperkuat dimensi afektif dalam pembelajaran.

Validasi ahli materi dan media menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi, dengan skor di atas 85%. Hal ini menunjukkan bahwa isi, tampilan visual, serta aspek teknis dalam media sudah sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Damayanti et al., 2023) komik digital yang dirancang secara sistematis dapat membantu siswa memahami materi kompleks melalui bantuan ilustrasi, teks naratif, dan alur cerita yang kontekstual. Media ini juga menjadi solusi terhadap kendala monotonnya pembelajaran konvensional yang selama ini masih banyak ditemukan di sekolah dasar.

Hasil uji coba lapangan memperlihatkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media. Mereka merasa lebih tertarik, mudah memahami isi cerita, dan dapat mengikuti alur pembelajaran dengan mandiri. Hal ini menguatkan temuan (Julizawati, 2023), yang menyebutkan bahwa media komik digital memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca karena mampu menyajikan bacaan dalam format yang komunikatif. Respon guru yang sangat baik juga menunjukkan bahwa media ini mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan interaktif.

Dari sudut pandang pengembangan keterampilan literasi, media ini mampu menjadi alat bantu yang mendukung pembelajaran berbasis karakter melalui cerita rakyat. Sebagaimana dikemukakan oleh (Lizawati, 2018), cerita rakyat dapat menjadi sarana pendidikan karakter yang membangun generasi literat dan berbudaya. Dengan penyajian berbasis digital dan pendekatan SDL, siswa tidak hanya memperoleh isi cerita, tetapi juga belajar mengambil keputusan, mengevaluasi informasi, serta membentuk kebiasaan belajar yang mandiri dan reflektif. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung relevansi antara media pembelajaran yang inovatif dengan model pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Penggunaan komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi alternatif yang layak untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar, khususnya dalam mengatasi tantangan rendahnya minat baca dan terbatasnya media pembelajaran kontekstual di kelas.

SIMPULAN

Media komik digital berbasis Self Directed Learning yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran membaca cerita rakyat di kelas V sekolah dasar. Validasi oleh para ahli serta respon positif dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca, memotivasi siswa, dan mendukung pembelajaran mandiri.

Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia serta menumbuhkan kebiasaan membaca dan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar. Ke depan, pengembangan media serupa dapat dilakukan dengan menambahkan fitur audio, kuis interaktif, atau cerita yang lebih beragam agar semakin menarik dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin, R. A., Rosyida, F., Irawan, L. Y., & Utomo, D. H. (2022). Model pembelajaran self-directed learning berbantuan website notion: meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(3), 245–257. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i3.52017>
- Damayanti, F., Sofyan, D., & Siti Sundari, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Tema 7 Subtema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi Pembelajaran 2. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5427–5433. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1229>
- Julianty, A. A., Alifa Nur Latifah, Wulandari, S., & Rostika, D. (2023). Analisis Kesulitan Membaca Pada Anak Kelas Tinggi Sekolah Dasar Negeri Bojongsalam 04. *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 62–68. <https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v6i1.210>
- Julizawati, L. (2023). *Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Smpn 40 Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Syarif Kasim Riau.
- Lizawati, L. (2018). Cerita Rakyat Sebagai Sarana Pendidikan Karakter dalam Membangun Generasi Literat. *SeBaSa*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.29408/sbs.v1i1.795>
- Purba, H. M., Humairo Sakinah Zainuri, Nadia Syafitri, & Rizky Ramadhani. (2023). Aspek-Aspek Membaca dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca di Kelas Tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 179–192. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.1025>
- Ristama Nainggolan, Ratna Dewi Nababan, Santi Lorensa Junita Sianturi, Nur Habibah, Ivan Fauza Ishadi, & Lasenna Siallagan. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kurangnya Literasi Membaca Buku di Sd Yayasan Duta Harapan Bukit Sion Medan. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 149–162. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.705>
- Sarahono, F. R., Lase, A., Laoli, B., & Laoli, E. S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Self Directed Learning (SDL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 5(2), 218–224.

<https://doi.org/10.30596/jppp.v5i2.20962>

Wulandari, D., Rejekiningsih, T., & Santosa, E. B. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 06(01), 8854–8865. <http://jonedu.org/index.php/joe>