LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2807-1670 | p-ISSN : 2807-2316
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/language

PENGEMBANGAN KOMIK EDUKATIF MERINGKAS CERITA RAKYAT PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V UPTD SD NEGERI 070991 MUDIK

Hezti Yakin Nova Laoli[1], Dernius Hura[2], Aprianus Telaumbanua[3], Afore Tahir Harefa[4]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias[1,2,3,4]
e-mail: novalaoli49@gmail.com, dernihura@gmail.com

Diterima: *13/10/2026*; Direvisi: *20/10/2026*; Diterbitkan: *3/11/2026*

ABSTRAK

Keterampilan meringkas cerita rakyat pada peserta didik sekolah dasar masih tergolong rendah akibat minimnya media pembelajaran visual yang kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik edukatif berbasis cerita rakyat Nias yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan meringkas cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Subjek penelitian terdiri atas 16 peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 070991 Mudik dengan teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, angket respons peserta didik, serta tes meringkas cerita. Hasil validasi ahli menunjukkan skor rata-rata bahasa sebesar 3,57, materi sebesar 3,55, dan desain sebesar 4,00 dengan kategori "sangat layak". Kepraktisan media memperoleh skor rata-rata angket kelompok besar sebesar 3,73 dengan kategori "sangat menarik", sedangkan hasil uji coba *one-group pretest-posttest* menunjukkan peningkatan nilai rata-rata meringkas dari 55,00 menjadi 88,13 (meningkat 33,13 poin atau 60,2%). Dengan demikian, komik edukatif berbasis cerita rakyat Nias dinyatakan valid, praktis, serta menunjukkan efektivitas dalam menunjang pembelajaran meringkas cerita di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: *komik edukatif, cerita rakyat Nias, meringkas cerita, Bahasa Indonesia, sekolah dasar*

ABSTRACT

Elementary school students' skills in summarizing folklore remain low due to the scarcity of contextual visual learning media. This study aims to develop educational comic media based on Nias folklore that are valid, practical, and effective in enhancing story summarization skills in fifth-grade Indonesian language learning. The research employed a Research and Development (R&D) method using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The research subjects comprised 16 fifth-grade students of UPTD SD Negeri 070991 Mudik, with data collected using expert validation sheets, student response questionnaires, and story summarization tests. Expert validation results yielded average scores of 3.57 for language, 3.55 for material, and 4.00 for design, all categorized as "very feasible". Media practicality achieved an average score of 3.73 from large-group questionnaires categorized as "very attractive", while the one-group pretest-posttest trial demonstrated an increase in the mean summarization score from 55.00 to 88.13 (a gain of 33.13 points or 60.2%). Consequently, the educational comic based on Nias folklore is declared valid, practical, and effective in supporting story summarization instruction in elementary schools.

Copyright (c) 2026 LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
https://doi.org/10.51878/language.v6i4.16432



LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2807-1670 | p-ISSN : 2807-2316
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/language

Keywords: *educational comic, Nias folklore, summarizing story, Indonesian language, elementary school*

PENDAHULUAN

Kemampuan meringkas cerita merupakan keterampilan reseptif sekaligus produktif yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Keterampilan ini menuntut proses kognitif kompleks yang melibatkan kegiatan membaca pemahaman, menganalisis gagasan pokok, serta merekonstruksi inti cerita ke dalam uraian yang ringkas tanpa mengubah makna aslinya (Pramesti et al., 2025). Pada kenyataannya, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam membedakan gagasan utama dari rincian penjelas, sehingga teks rangkuman yang dihasilkan kerap kali terlalu panjang atau justru menyimpang (Aranti et al., 2024). Hambatan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan capaian pembelajaran dan keterampilan aktual peserta didik di kelas. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan materi naratif secara konkret dan terstruktur.

Karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret memerlukan stimulus visual untuk mengabstraksi informasi teks. Media komik edukatif memiliki keunggulan dalam menyajikan perpaduan seimbang antara teks naratif, dialog karakter, dan ilustrasi berurutan yang mempermudah pemahaman alur (Miqdad et al., 2026). Melalui representasi visual, peserta didik terbantu dalam mengenali penokohan, latar, dan konflik cerita secara berkesinambungan. Keberadaan sekuen gambar juga mengarahkan fokus visual peserta didik sehingga memudahkan penentuan peristiwa-peristiwa kunci yang wajib dicantumkan ke dalam ringkasan. Dengan demikian, komik edukatif sangat potensial untuk menjembatani kesulitan siswa dalam memahami dan merangkum isi cerita.

Pemanfaatan sastra daerah seperti cerita rakyat Nias menjadi materi ajar yang sarat akan nilai moral, keteladanan sosial, dan kearifan lokal (Rahmawati et al., 2022). Kendati demikian, cerita rakyat yang disajikan melalui teks bacaan panjang tanpa ilustrasi kerap membuat peserta didik merasa jenuh dan kesulitan memahami kosakata arkais setempat. Transformasi teks cerita rakyat ke dalam format komik edukatif berpotensi menghidupkan kembali narasi tradisional ke dalam bentuk yang digemari anak. Visualisasi budaya lokal melalui busana adat, artefak, dan latar tradisional Nias sekaligus memperkuat fungsi literasi budaya dalam pendidikan dasar. Integrasi antara muatan lokal dan media grafis diharapkan mampu menumbuhkan minat baca dan ketajaman berpikir peserta didik.

Permasalahan rendahnya keterampilan meringkas teridentifikasi secara nyata di UPTD SD Negeri 070991 Mudik. Berdasarkan observasi awal pembelajaran, sebanyak 5 dari 16 peserta didik kelas V tampak mampu mengikuti alur cerita lisan yang disampaikan guru. Namun, ketika dilakukan tes awal merangkum teks bacaan, hanya 2 peserta didik yang mampu menyusun ringkasan secara lengkap dan ringkas, sedangkan 3 peserta didik mengumpulkan tugas yang belum tuntas, dan 11 peserta didik lainnya menghasilkan ringkasan yang menyimpang dari jalan cerita. Guru kelas selama ini masih mengandalkan ceramah serta penayangan video umum yang belum memfasilitasi langkah sistematis penyusunan ringkasan. Kondisi tersebut menegaskan urgensi penyediaan media ajar yang dirancang khusus untuk memandu tahap-tahap meringkas teks narasi.

Penelitian terdahulu telah banyak mengembangkan media komik untuk membaca permulaan dan penguatan literasi umum di sekolah dasar (Kahfi et al., 2025). Meskipun demikian, komik yang ada umumnya mengangkat cerita fiksi modern dan belum mengintegrasikan cerita rakyat Nias otentik sebagai sarana khusus untuk melatih keterampilan

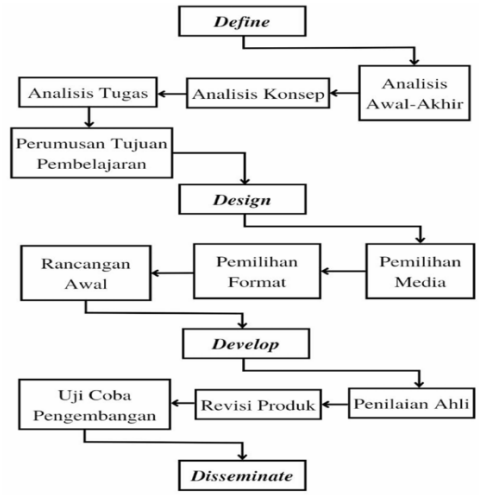
Copyright (c) 2026 LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
https://doi.org/10.51878/language.v6i4.16432

LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2807-1670 | p-ISSN : 2807-2316
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/language

menulis ringkasan. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan komik edukatif berbasis kearifan lokal Nias yang dilengkapi peta konsep alur, panduan meringkas terstruktur, serta glosarium kosakata daerah bagi peserta didik kelas V. Media yang dikembangkan diharapkan menjadi sarana pembelajaran interaktif yang valid, praktis, dan mampu meningkatkan keterampilan meringkas cerita rakyat di UPTD SD Negeri 070991 Mudik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan serta menguji kelayakan media komik edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Sugiyono, 2025). Model pengembangan yang diterapkan adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, yang meliputi empat tahapan berkesinambungan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (Risal et al., 2022). Setiap tahapan dijalankan secara berurutan guna menjamin kualitas produk akhir dari aspek konseptual, desain visual, hingga keterterapan di ruang kelas. Alur operasional penelitian pengembangan ini digambarkan secara skematis pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Model Pengembangan 4D

Alur penelitian pada Gambar 1 mengilustrasikan rangkaian sistematis pengembangan komik edukatif mulai dari identifikasi masalah hingga uji coba lapangan. Pada tahap *define*, peneliti menganalisis kurikulum, karakteristik siswa, dan tugas meringkas; tahap *design* memfokuskan perancangan *storyboard* dan format komik; tahap *develop* menguji kevalidan produk melalui telaah ahli serta uji coba terbatas; sedangkan tahap *disseminate* merupakan tahap penyebaran produk dalam skala terbatas di sekolah mitra. Gambar 1 menegaskan adanya siklus evaluasi dan revisi berulang sebelum komik diterapkan pada kelompok besar.

Subjek penelitian meliputi 16 peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 070991 Mudik pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Uji kevalidan produk melibatkan 3 validator ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi sastra/budaya, dan ahli desain media pembelajaran. Instrumen validasi dan angket respons menggunakan skala Likert rentang 1–4 yang memuat indikator kelayakan isi, kebahasaan, penyajian grafis, kemudahan pemakaian, dan kemenarikan tampilan. Data kepraktisan diperoleh melalui angket respons peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media komik edukatif.

Keterampilan meringkas cerita diukur melalui rubrik penilaian analitik yang mencakup lima aspek utama, yaitu pemahaman isi, ketepatan penentuan ide pokok, keruntutan alur peristiwa, ketepatan struktur bahasa, serta keringkasan teks. Masing-masing aspek dinilai pada

Copyright (c) 2026 LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
https://doi.org/10.51878/language.v6i4.16432

LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2807-1670 | p-ISSN : 2807-2316
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/language

skala 1–4 sehingga menghasilkan skor maksimal 20, yang kemudian dikonversikan ke dalam skala nilai 100 melalui rumus nilai akhir sama dengan skor perolehan dibagi skor maksimal dikali 100. Prosedur evaluasi dilakukan dengan desain *one-group pretest-posttest*, di mana peserta didik mengerjakan tes awal menggunakan teks narasi konvensional, kemudian diberikan tes akhir menggunakan teks cerita rakyat yang memiliki tingkat keterbacaan dan kompleksitas yang setara.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk mengelompokkan saran perbaikan ahli, serta deskriptif kuantitatif untuk menghitung persentase kevalidan dan kepraktisan produk. Keefektifan media dianalisis berdasarkan peningkatan nilai rata-rata hasil tes meringkas dari *pretest* ke *posttest*, serta persentase peningkatan relatif dengan rumus selisih nilai dibagi nilai *pretest* dikali 100%. Tingkat keberhasilan pembelajaran diklasifikasikan ke dalam kategori baku yang mencakup kriteria sangat layak, sangat praktis, dan peningkatan keterampilan yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

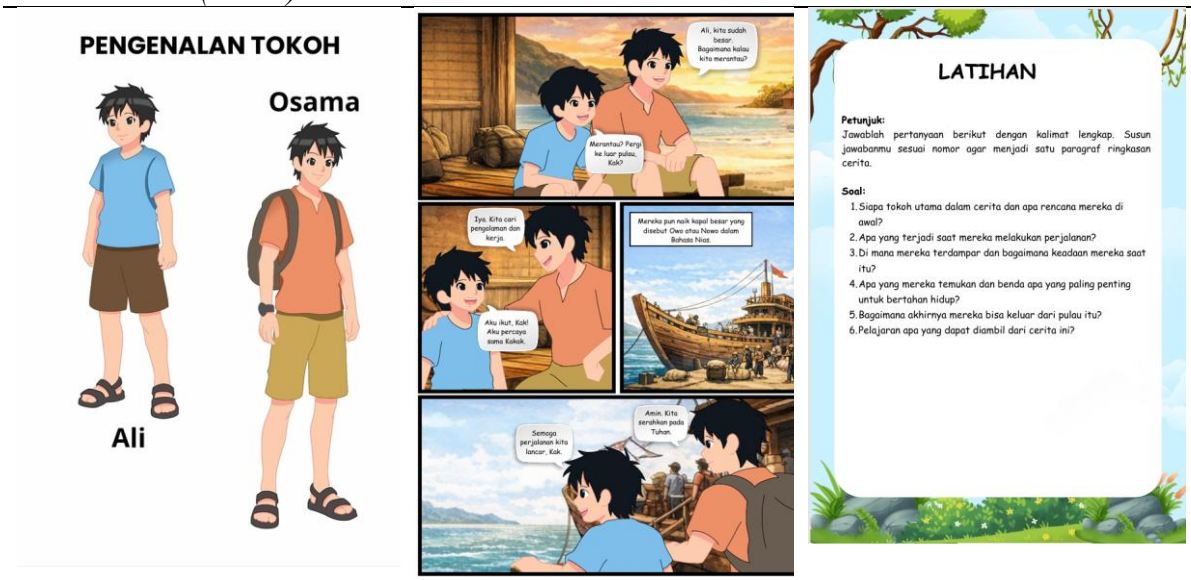
Tahap *define* dilaksanakan untuk menghimpun data empiris mengenai kendala pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V UPTD SD Negeri 070991 Mudik. Analisis awal-akhir dan analisis kurikulum mengonfirmasi bahwa materi meringkas cerita rakyat menuntut pemahaman gagasan utama yang runtut, namun peserta didik terbiasa menyalin ulang seluruh kalimat. Analisis peserta didik menunjukkan preferensi visual yang tinggi pada ilustrasi berwarna dan alur bergambar. Berdasarkan analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran, ditetapkan kebutuhan media ajar berupa komik edukatif yang mengadaptasi cerita rakyat Nias dengan bahasa yang komunikatif dan terstruktur.

Pada tahap *design*, peneliti merancang prototipe awal komik edukatif dengan memanfaatkan perangkat lunak *Ibis Paint X* untuk pembuatan ilustrasi tokoh dan latar, serta *Canva* untuk penataan letak teks, tipografi, dan penyusunan sampul. Rancangan media disusun dalam format buku bergambar berukuran B5 yang memuat bagian pembuka, isi cerita, dan lembar aktivitas siswa. Komponen visual awal yang dihasilkan sebelum melalui uji validasi para ahli disajikan pada Gambar 2.



Copyright (c) 2026 LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
https://doi.org/10.51878/language.v6i4.16432

LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2807-1670 | p-ISSN : 2807-2316
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/language



a) Halaman Depan *(Cover)* b) Kata Pengantar c) Panduan Penggunaan

d) Pengenalan Tokoh e) Penyajian Cerita Rakyat f) Soal Latihan

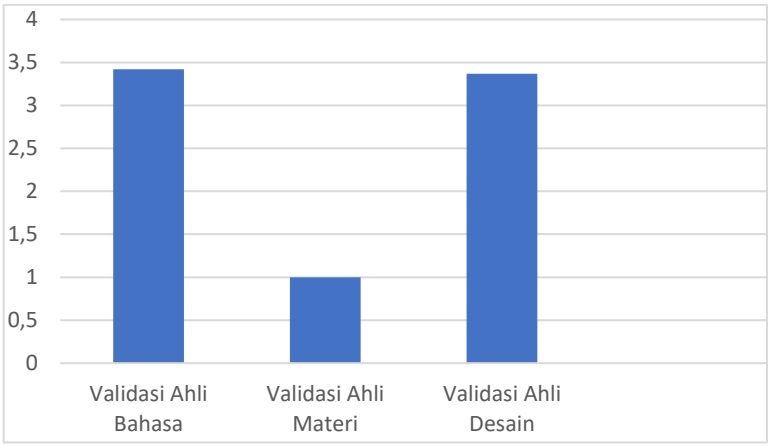
Gambar 2. Komponen Rancangan Awal Komik Edukatif Berbasis Cerita Rakyat Nias: (a) Sampul Depan, (b) Kata Pengantar, (c) Panduan Penggunaan, (d) Pengenalan Tokoh, (e) Penyajian Cerita Rakyat, dan (f) Soal Latihan

Komponen rancangan media pada Gambar 2 memperlihatkan struktur instruksional komik yang ditata untuk memfasilitasi pembaca pemula. Bagian sampul dan pengenalan tokoh menampilkan karakter fiktif berbusana adat Nias guna membangun konteks kultural pembaca. Bagian panduan penggunaan dan soal latihan pada Gambar 2 berfungsi mengarahkan tahapan membaca aktif peserta didik agar mampu mengidentifikasi konflik cerita secara mandiri. Seluruh tata letak halaman dirancang dengan balon kata proporsional agar tidak membebani kapasitas kognitif peserta didik.

Tahap *develop* diawali dengan proses validasi prototipe komik oleh tiga orang ahli guna menilai kelayakan bahasa, materi, dan desain visual. Pada validasi tahap pertama, ahli materi memberikan skor 1,00 (kriteria revisi total) karena cerita rakyat yang diangkat dinilai belum merepresentasikan cerita rakyat Nias yang autentik dan belum memiliki rujukan folklor yang jelas. Menindaklanjuti masukan tersebut, peneliti merombak isi naskah secara menyeluruh dengan mengadaptasi legenda lokal Nias yang telah tervalidasi oleh tokoh adat setempat, serta menyempurnakan aspek kebahasaan dan tata letak halaman. Peningkatan skor validasi dari tahap pertama ke tahap kedua disajikan secara komparatif pada Gambar 3.

Copyright (c) 2026 LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
https://doi.org/10.51878/language.v6i4.16432

LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2807-1670 | p-ISSN : 2807-2316
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/language



Gambar 3. Diagram Hasil Penilaian Validasi Ahli Tahap Pertama dan Tahap Kedua

Diagram pada Gambar 3 menunjukkan lonjakan skor yang signifikan pada seluruh aspek penilaian setelah dilakukan revisi produk secara komprehensif. Pada tahap kedua, skor validasi ahli bahasa meningkat dari 3,42 menjadi 3,57, ahli desain grafis meningkat dari 3,37 menjadi 4,00, dan ahli materi meningkat secara drastis dari 1,00 menjadi 3,55. Rata-rata akhir validasi ketiga ahli pada Gambar 3 mencapai skor di atas 3,50 yang menempatkan komik edukatif pada kriteria "sangat layak" untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

Setelah produk dinyatakan layak oleh tim validator, komik edukatif diujicobakan pada kelompok kecil yang melibatkan 6 peserta didik kelas V-B yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk memetakan keterbacaan teks dan efektivitas awal media dalam membimbing peserta didik menyusun ringkasan cerita. Hasil perolehan nilai keterampilan meringkas peserta didik pada uji kelompok kecil dirangkum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Keterampilan Meringkas Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil

Siswa	Pemahaman Isi	Ide Pokok	Keruntutan	Bahasa	Keringkasan	Jumlah Skor	Nilai	Kriteria
S1	2	3	3	3	3	14	70	Baik
S2	3	3	3	2	3	14	70	Baik
S3	3	3	3	4	3	16	80	Sangat Baik
S4	3	3	2	3	3	14	70	Baik
S5	3	3	3	3	3	15	75	Baik
S6	3	3	3	3	3	15	75	Baik
Total Nilai							**440**	
Rata-Rata							**73,33**	**Baik**

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh peserta didik pada uji coba kelompok kecil berhasil melampaui kriteria ketuntasan minimal dengan nilai rata-rata sebesar 73,33. Sebagian besar peserta didik telah mampu mengenali ide pokok cerita dan menyusun alur secara runtut dengan bantuan panel komik. Tabel 1 juga mengindikasikan bahwa keterampilan bahasa

Copyright (c) 2026 LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
https://doi.org/10.51878/language.v6i4.16432

LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2807-1670 | p-ISSN : 2807-2316
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/language

dan keringkasan kalimat peserta didik mulai terbentuk secara padu. Setelah pengerjaan tugas meringkas, peserta didik diminta mengisi angket respons untuk mengevaluasi kepraktisan media yang disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Respons Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil

Siswa	Kemenarikan (Skor Maks. 24)	Kemudahan (Skor Maks. 8)	Jumlah Skor (Skor Maks. 32)	Rata-Rata Skor	Kriteria
S1	22	7	29	3,63	Sangat Menarik
S2	20	6	26	3,25	Menarik
S3	22	8	30	3,75	Sangat Menarik
S4	23	6	29	3,63	Sangat Menarik
S5	23	8	31	3,88	Sangat Menarik
S6	19	6	25	3,13	Menarik
Rata-Rata				**3,60**	**Sangat Menarik**

Berdasarkan hasil angket respons pada Tabel 2, media komik edukatif memperoleh penilaian rata-rata keseluruhan sebesar 3,60 yang termasuk dalam kategori "sangat menarik". Peserta didik menyatakan antusias membaca narasi yang dilengkapi ilustrasi warna-warni dan merasa terbantu oleh susunan panel gambar saat mengerjakan tugas. Temuan pada Tabel 2 membuktikan bahwa komik yang dirancang memiliki daya tarik visual tinggi serta praktis digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Berdasarkan hasil positif tersebut, penelitian dilanjutkan pada uji coba kelompok besar.

Tahap *disseminate* dalam penelitian ini diwujudkan melalui diseminasi terbatas pada seluruh 16 peserta didik kelas V-B UPTD SD Negeri 070991 Mudik menggunakan teknik *total sampling*. Pembelajaran diawali dengan pelaksanaan *pretest* merangkum teks bacaan naratif konvensional guna mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum memanfaatkan komik edukatif. Data pencapaian nilai *pretest* peserta didik dipaparkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Nilai Keterampilan Meringkas Cerita Peserta Didik pada *Pretest* Kelompok Besar

Siswa	Pemahaman Isi	Ide Pokok	Keruntutan	Bahasa	Keringkasan	Jumlah Skor	Nilai	Kriteria
S1	3	2	3	3	2	13	65	Cukup
S2	2	2	2	2	1	9	45	Kurang
S3	2	2	2	2	1	9	45	Kurang
S4	3	3	3	3	2	14	70	Baik
S5	3	2	3	2	2	12	60	Cukup
S6	2	2	3	2	2	11	55	Cukup
S7	2	2	2	2	2	10	50	Kurang
S8	2	2	2	2	1	9	45	Kurang
S9	2	2	2	2	2	10	50	Kurang

Copyright (c) 2026 LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
https://doi.org/10.51878/language.v6i4.16432

LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2807-1670 | p-ISSN : 2807-2316
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/language

S10	3	3	3	3	3	15	75	Baik
S11	2	2	2	2	2	10	50	Kurang
S12	2	3	2	2	2	11	55	Cukup
S13	2	2	2	2	2	10	50	Kurang
S14	3	2	3	2	2	12	60	Cukup
S15	2	2	2	2	2	10	50	Kurang
S16	2	3	2	2	2	11	55	Cukup
Total Nilai							**880**	
Rata-Rata							**55,00**	**Cukup**

Hasil analisis pada Tabel 3 menegaskan bahwa nilai rata-rata *pretest* peserta didik hanya mencapai 55,00 dengan kategori "cukup". Rendahnya capaian tersebut dipengaruhi oleh kelemahan peserta didik dalam merumuskan ide pokok dan menjaga keruntutan kronologis cerita teks panjang. Sebagaimana tampak pada Tabel 3, mayoritas peserta didik memperoleh nilai di bawah 60 karena masih mengalami disorientasi alur bacaan. Kondisi awal ini membuktikan perlunya perlakuan intervensi melalui penerapan komik edukatif berbasis cerita rakyat Nias.

Setelah perlakuan pembelajaran menggunakan media komik edukatif terlaksana, peserta didik diberikan evaluasi akhir (*posttest*) meringkas cerita rakyat Nias. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan kognitif dan keterampilan meringkas peserta didik secara objektif. Hasil skor dan nilai *posttest* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Nilai Keterampilan Meringkas Cerita Peserta Didik pada *Posttest* Kelompok Besar

Siswa	Pemahaman Isi	Ide Pokok	Keruntutan	Bahasa	Keringkasan	Jumlah Skor	Nilai	Kriteria
S1	3	4	3	3	3	16	80	Sangat Baik
S2	4	4	3	4	3	18	90	Sangat Baik
S3	4	4	4	4	3	19	95	Sangat Baik
S4	4	4	4	4	3	19	95	Sangat Baik
S5	4	3	4	3	3	17	85	Sangat Baik
S6	4	4	4	3	3	18	90	Sangat Baik
S7	4	4	4	3	3	18	90	Sangat Baik
S8	3	3	4	3	3	16	80	Sangat Baik

Copyright (c) 2026 LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
https://doi.org/10.51878/language.v6i4.16432

LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2807-1670 | p-ISSN : 2807-2316
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/language

S9	4	4	4	3	3	18	90	Sangat Baik
S10	4	4	4	4	3	19	95	Sangat Baik
S11	4	4	4	3	3	18	90	Sangat Baik
S12	4	4	4	4	3	19	95	Sangat Baik
S13	4	3	3	3	3	16	80	Sangat Baik
S14	4	3	4	3	3	17	85	Sangat Baik
S15	4	3	3	3	3	16	80	Sangat Baik
S16	4	4	3	4	3	18	90	Sangat Baik
Total Nilai							**1.410**	
Rata-Rata							**88,13**	**Sangat Baik**

Capaian nilai pada Tabel 4 memperlihatkan lonjakan hasil belajar yang sangat signifikan dengan rata-rata nilai *posttest* mencapai 88,13 (kategori "sangat baik"). Terjadi kenaikan rata-rata sebesar 33,13 poin dari nilai awal, atau setara dengan peningkatan performa relatif sebesar 60,2% setelah media diterapkan. Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa skor aspek penentuan ide pokok dan keruntutan kalimat mengalami peningkatan paling menonjol pada setiap siswa. Untuk mengukur tingkat kepraktisan dalam penggunaan massal di kelas, peserta didik kembali mengisi angket respons pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Angket Respons Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Besar

Siswa	Kemenarikan (Skor Maks. 24)	Kemudahan (Skor Maks. 8)	Jumlah Skor (Skor Maks. 32)	Rata-Rata Skor	Kriteria
S1	21	6	27	3,38	Sangat Menarik
S2	23	8	31	3,88	Sangat Menarik
S3	18	7	25	3,13	Menarik
S4	23	8	31	3,88	Sangat Menarik
S5	23	8	31	3,88	Sangat Menarik
S6	23	8	31	3,88	Sangat Menarik

Copyright (c) 2026 LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
https://doi.org/10.51878/language.v6i4.16432

LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2807-1670 | p-ISSN : 2807-2316
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/language

S7	24	8	32	4,00	Sangat Menarik
S8	23	8	31	3,88	Sangat Menarik
S9	22	7	29	3,63	Sangat Menarik
S10	21	7	28	3,50	Sangat Menarik
S11	23	7	30	3,75	Sangat Menarik
S12	24	8	32	4,00	Sangat Menarik
S13	22	7	29	3,63	Sangat Menarik
S14	23	6	29	3,63	Sangat Menarik
S15	24	8	32	4,00	Sangat Menarik
S16	24	7	31	3,88	Sangat Menarik
Rata-Rata				**3,73**	**Sangat Menarik**

Rangkuman angket pada Tabel 5 menunjukkan perolehan rata-rata sebesar 3,73 dengan kategori "sangat menarik" yang menegaskan kepraktisan media saat diimplementasikan secara klasikal. Peserta didik memberikan apresiasi tinggi terhadap kemudahan menangkap inti cerita melalui alur grafis serta kejelasan petunjuk latihan meringkas. Angka pada Tabel 5 mengindikasikan bahwa komik edukatif tidak memicu resistensi belajar melainkan membangun partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Penyempurnaan produk akhir dilakukan dengan menambahkan fitur glosarium dan peta alur peristiwa sebagaimana tampak pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Desain Akhir Komik Edukatif Berbasis Cerita Rakyat Nias: (a) Sampul Depan dan Belakang, (b) Kata Pengantar dan Daftar Isi

Penyajian produk akhir pada Gambar 4 merefleksikan penyempurnaan desain instruksional yang siap didiseminasikan secara terbatas di lingkungan sekolah dasar. Elemen

Copyright (c) 2026 LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
https://doi.org/10.51878/language.v6i4.16432

LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2807-1670 | p-ISSN : 2807-2316
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/language

glosarium dan peta alur pada Gambar 4 dihadirkan khusus untuk memandu peserta didik menyintesis peristiwa penting ke dalam tabel ringkasan. Cetakan fisik komik dibagikan kepada pendidik kelas V serta ditempatkan di pojok baca perpustakaan sekolah guna menunjang penguatan literasi kultural. Seluruh rangkaian pengujian membuktikan bahwa komik edukatif ini memiliki kelayakan isi, kepraktisan operasional, dan efektivitas pedagogis yang nyata.

Pembahasan

Kelayakan komik edukatif berbasis cerita rakyat Nias dibuktikan oleh pencapaian validasi ahli yang berada pada kategori "sangat layak". Perolehan skor ahli bahasa sebesar 3,57, ahli materi 3,55, dan ahli desain 4,00 membuktikan bahwa integrasi teks sastra daerah ke dalam format komik telah memenuhi standar pedagogis dan grafika buku ajar. Keberhasilan ini sejalan dengan temuan penelitian Safitri et al. (2025) serta Izzatunnisa dan Devianty (2024) yang menyatakan bahwa media komik berbasis kearifan lokal efektif menstimulasi pemahaman struktural teks sastra anak. Keberadaan visualisasi karakter juga memperkuat kelayakan penyajian materi sebagaimana ditegaskan oleh Rahmayani et al. (2024) dan Solihah (2022) dalam pengembangan buku komik bermuatan karakter di sekolah dasar.

Tingkat kepraktisan media yang mencapai skor 3,73 pada uji coba kelompok besar didorong oleh tata letak visual yang ergonomis dan kemudahan navigasi teks. Penataan balon kata dialog yang tidak bertumpuk serta penyediaan panel visual membantu siswa memproses informasi secara runtut tanpa rasa terbebani. Temuan respons positif ini mengonfirmasi kajian Suwitri et al. (2021) dan Safitri et al. (2025) yang menemukan bahwa media berbasis visual naratif selalu memicu antusiasme belajar yang lebih tinggi dibandingkan teks monografik. Bantuan glosarium pada komik terbukti efektif memfasilitasi pemahaman kosakata lokal Nias, sehingga kendala hambatan leksikal saat membaca teks narasi dapat dieliminasi secara mandiri oleh peserta didik.

Peningkatan kemampuan meringkas cerita dari rata-rata 55,00 (*pretest*) menjadi 88,13 (*posttest*) memberikan bukti nyata efektivitas instruksional media komik edukatif. Peta alur peristiwa dan bingkai sekuensial pada komik berfungsi sebagai jembatan kognitif bagi peserta didik dalam mengabstraksi inti cerita. Peserta didik tidak lagi sekadar menyalin paragraf awal secara acak, melainkan mampu menyusun kalimat rangkuman yang memuat unsur orientasi, komplikasi, dan resolusi secara padat. Peningkatan kemampuan merangkum sebesar 60,2% ini membuktikan bahwa visualisasi naratif secara langsung menopang keterampilan berpikir analitis dan sintesis dalam merekonstruksi teks bahasa Indonesia. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa kemampuan merangkum menuntut peserta didik untuk memilah informasi penting dari detail pendukung, sehingga visualisasi alur cerita yang terstruktur dapat mempercepat proses seleksi tersebut (Ananta et al., 2026; Daeli et al., 2026; Marginingsih et al., 2025; Muzekki & Januar, 2026; Quiñonez-Beltran et al., 2023).

Secara teoretis, efektivitas komik edukatif ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Piaget dan teori pembelajaran multimedia Mayer. Peserta didik usia 10–12 tahun yang berada pada tahap operasional konkret memerlukan representasi piktorial untuk memanipulasi konsep abstrak seperti ide pokok dan alur naratif (Piaget). Berdasarkan teori kognitif pembelajaran multimedia Mayer, penyajian informasi secara bersamaan melalui saluran ganda (*dual-channel*) berupa verbal (teks narasi/dialog) dan visual (ilustrasi karakter/latar) memperluas kapasitas memori kerja peserta didik. Integrasi dua saluran informasi ini mencegah terjadinya beban kognitif berlebih, sehingga transfer informasi dari membaca pemahaman menuju penulisan ringkasan berlangsung secara optimal. Temuan ini menegaskan bahwa kombinasi unsur visual dan verbal pada komik edukatif tidak hanya

Copyright (c) 2026 LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
https://doi.org/10.51878/language.v6i4.16432

LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2807-1670 | p-ISSN : 2807-2316
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/language

meningkatkan pemahaman isi bacaan, tetapi juga memperkuat kesiapan peserta didik dalam mengorganisasi gagasan secara tertulis (Dewi, 2025; Lubis, 2020; Mursolimah et al., 2026; Putri & Suriani, 2025; Zebua et al., 2026).

Meskipun menunjukkan hasil positif, penelitian ini memiliki keterbatasan metodologis yang perlu dicermati secara ilmiah. Evaluasi efektivitas hanya menggunakan desain pra-eksperimen satu kelompok (*one-group pretest-posttest*) dengan jumlah sampel 16 peserta didik di satu sekolah, tanpa melibatkan kelompok kontrol sebagai pembanding. Kondisi tersebut membatasi penarikan simpulan kausalitas yang absolut, karena peningkatan nilai dapat dipengaruhi oleh faktor kedewasaan belajar peserta didik selama rentang intervensi. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan menguji komik edukatif ini pada skala populasi yang lebih luas menggunakan desain kuasi-eksperimen serta mengembangkan format komik digital interaktif multi-cerita.

KESIMPULAN

Media komik edukatif berbasis cerita rakyat Nias dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran meringkas cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Kevalidan produk dibuktikan oleh hasil penilaian ahli bahasa sebesar 3,57, ahli materi 3,55, dan ahli desain 4,00 yang seluruhnya memenuhi kriteria sangat layak. Aspek kepraktisan tercermin dari respons peserta didik pada uji kelompok besar yang mencapai rata-rata 3,73 dengan kategori sangat menarik, sedangkan efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata meringkas peserta didik dari 55,00 pada *pretest* menjadi 88,13 pada *posttest*, atau meningkat sebesar 33,13 poin (60,2%).

Implikasi pedagogis dari penelitian ini mendorong guru sekolah dasar untuk memanfaatkan media berbasis visual naratif guna melatih kemampuan berpikir analitis dalam meringkas teks narasi. Pihak sekolah disarankan mengintegrasikan komik berbasis cerita rakyat ke dalam koleksi literasi pojok baca guna melestarikan budaya daerah Nias secara berkelanjutan. Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk menguji efektivitas media ini melalui pendekatan kuasi-eksperimen dengan melibatkan kelompok pembanding dan sampel yang lebih luas, serta mengembangkan komik ke dalam format digital interaktif dwibahasa yang dilengkapi fitur audio pendukung.

DAFTAR PUSTAKA

Ananta, P. C., Thamimi, M., & Sulastri, S. (2026). Pengaruh audiovisual terhadap keterampilan menyimpulkan teks berita siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, *6*(3), 3012–3021. https://doi.org/10.51878/learning.v6i3.14506

Aranti, Istiyati, S., & Adi, F. F. (2024). Analisis kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka di SDN Cinderejo Surakarta. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Jurnal Ilmiah Pendidikan)*, *10*(2), 43–48. https://doi.org/10.59141/japendi.v10i2.2143

Daeli, A. K., Gulo, O., Lase, I. W., & Harefa, N. A. J. (2026). Penerapan buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca teks narasi peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 076095 Hilidaura. *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, *6*(4), 3260–3269. https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15901

Copyright (c) 2026 LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
https://doi.org/10.51878/language.v6i4.16432

Dewi, A. C. (2025). Media visual sebagai alat bantu pembelajaran keterampilan menulis teks. *Journal of Humanities Social Sciences and Education*, *1*(3), 76–91. https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i3.52

Izzatunnisa, & Devianty, R. (2024). Pengembangan bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan pemahaman struktur cerita rakyat pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, *13*(3), 2985–2996. https://doi.org/10.33394/jk.v13i3.11245

Kahfi, K. A., Utami, N., & Yunus, M. (2025). Media komik digital berbasis CIRC dalam pembelajaran siswa sekolah dasar: Systematic literature review. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, *15*(3), 915–926. https://doi.org/10.26858/jpp.v15i3.54123

Lubis, S. S. W. (2020). Media komik sebagai sarana meningkatkan kemampuan menulis. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *5*(1), 156–165. https://doi.org/10.30743/bahastra.v5i1.3365

Marginingsih, M., Muhtarom, M., & Sundari, S. (2025). Improving reading comprehension of expository texts through text-structure-aligned graphic organizers for higher education students. *Educational Process: International Journal*, *18*(1). https://doi.org/10.22521/edupij.2025.18.502

Miqdad, M. Z., Cahyaningtyas, A. P., & Masnan, A. H. bin. (2026). Digital comic media for reading comprehension of fifth-grade students. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, *7*(1), 001–008. https://doi.org/10.46843/jiecr.v7i1.1205

Mursolimah, Slamet, & Roemintoyo. (2026). The influence of digital comic strip media on procedural text writing skills in elementary schools. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, *15*(1), 191–198. https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v15i1.88671

Muzekki, S., & Januar, L. R. (2026). Analisis pengaruh media audio visual dalam mengatasi tantangan rendahnya keterampilan menyimak cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui tren pemanfaatan teknologi sebagai solusi pembelajaran siswa kelas VIII. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, *6*(1), 226–236. https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8894

Pramesti, P. A., Sundari, R. S., & Nuvitalia, D. (2025). Analisis kesulitan siswa dalam menentukan ide pokok dan kalimat utama paragraf pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Ngadirgo 01. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, *5*(2), 832–845. https://doi.org/10.26877/jwp.v5i2.23261

Putri, L. S. H., & Suriani, A. (2025). Peran imajinasi dalam meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa sekolah dasar melalui cerita bergambar. *Journal Central Publisher*, *2*(5), 2011–2018. https://doi.org/10.60145/jcp.v2i5.439

Quiñonez-Beltran, A., Cabrera-Solano, P., & Castillo-Cuesta, L. (2023). Implementing active reading strategies in virtual settings: High school students' experience during remote learning. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, *22*(8), 169–182. https://doi.org/10.26803/ijlter.22.8.10

Rahmawati, I. S., Sutrisna, D., & Septiaji, A. (2022). Nilai-nilai kearifan lokal dan pendidikan karakter dalam cerita rakyat Lutung Kasarung. *Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia*, *6*(2), 629–648. https://doi.org/10.46306/jpkki.v6i2.142

Rahmayani, W., Syahrilfuddin, H., & Putra, M. J. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran komik digital (KODIG) pada elemen pemahaman IPAS pada fase B.

Copyright (c) 2026 LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
https://doi.org/10.51878/language.v6i4.16432

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, *3*(3), 315–328. https://doi.org/10.56722/jpp.v3i3.315

Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D)*. CV Literasi Nusantara Abadi.

Safitri, R. D. N., Nugroho, A. S., & Marzuki, I. (2025). Pengembangan buku komik cerita rakyat untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi gagasan pokok kelas IV. *Journal Innovation in Education*, *3*(2), 26–36. https://doi.org/10.59888/jie.v3i2.148

Solihah, D. A. (2022). Pengembangan media komik digital bermuatan pendidikan karakter materi membangun persatuan dan kesatuan pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(4), 5186–5195. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3210

Sugiyono. (2025). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.

Suwitri, R., Novitasari, A., & Effendi, R. (2021). Pengaruh media audio visual terhadap keterampilan gerak tari siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(6), 4656–4663. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1524

Zebua, M. T., Halawa, N., Hura, D., & Bawamenewi, A. (2026). Penerapan media flash card untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada teks narasi peserta didik kelas IV UPTD SDN 076095 Hilidaura. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, *6*(4), 3276–3283. https://doi.org/10.51878/educational.v6i4.15367

Copyright (c) 2026 LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
https://doi.org/10.51878/language.v6i4.16432