



Media E-Comic Strip Pada Materi Teks Narasi Siswa

Arika Rosalina, Kukuh Andri Aka², Aprilia Dwi Handayani³

UN PGRI Kediri¹, UN PGRI Kediri², UN PGRI Kediri³

Rosalinaarika022@gmail.com¹, kukuh.andri@unpkediri.ac.id²,

apriadiadwi@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to develop e-comic strip media as teaching materials for narrative text material in Elementary Schools. The background of this study focuses on the low interest in reading and understanding of students towards narrative texts which hinders the achievement of Indonesian language learning objectives. E-comic strip media was chosen because it is able to present stories visually and attractively through a series of images and short narratives that are in accordance with the structure of the narrative text. The development method was carried out through stages of expert validation, practicality tests by teachers and students, and effectiveness tests based on student learning outcomes. The results of the study showed that the media developed were declared valid, practical, and effective for use in learning. The use of e-comic strips has been proven to increase students' learning motivation and understanding of the contents of the text. Thus, this media can be an innovative solution in supporting a learning process that is fun, interactive, and relevant to the development of current educational technology.

Keywords: e-comic strip, narrative text, learning media, reading interest, student understanding

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media e-comic strip sebagai bahan ajar pada materi teks narasi di Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini berfokus pada rendahnya minat baca dan pemahaman siswa terhadap teks narasi yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Media e-comic strip dipilih karena mampu menyajikan cerita secara visual dan menarik melalui rangkaian gambar dan narasi singkat yang sesuai dengan struktur teks narasi. Metode pengembangan dilakukan melalui tahapan validasi ahli, uji kepraktisan oleh guru dan siswa, serta uji keefektifan berdasarkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan e-comic strip terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap isi teks. Dengan demikian, media ini dapat menjadi solusi inovatif dalam mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Kata Kunci: e-comic strip, teks narasi, media pembelajaran, minat baca, pemahaman siswa

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Dasar memegang peranan penting dalam mengasah kemampuan berbahasa siswa, yang mencakup aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara materi pembelajaran yang diajarkan, teks narasi menjadi salah satu yang krusial, karena mampu melatih keterampilan berbahasa secara terpadu, sekaligus membentuk karakter serta menanamkan nilai-nilai budaya bangsa.



Meskipun demikian, pelaksanaannya di lapangan masih menghadapi berbagai kendala. Banyak siswa yang belum mampu membaca dengan lancar, mengalami kesulitan dalam membedakan huruf, serta belum memahami penggunaan tanda baca dengan baik. Kondisi ini berimbas pada lemahnya pemahaman mereka terhadap isi teks narasi yang dipelajari.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, dibutuhkan pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat inovatif dan kreatif. Salah satu media yang dianggap mampu menunjang proses belajar secara efektif adalah e-comic strip, yakni komik digital yang menyajikan cerita melalui rangkaian gambar dan teks singkat secara berurutan. Penyajian visual yang menarik membuat media ini lebih mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan penelitian Aka dkk (2024) ; Yusina dan Prasetya (2022), tampilan berwarna pada e-comic strip mampu membantu siswa memahami isi cerita serta memperkuat daya ingat karena mereka merasa menjadi bagian dari cerita yang ditampilkan. Hal ini diperkuat oleh temuan Hermansyah dkk. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan gambar yang berkesinambungan serta pemilihan kata yang tepat dalam komik strip mampu membentuk cerita secara utuh dan mendukung proses pembelajaran dengan efektif.

Secara teoritis, media pembelajaran berperan sebagai sarana bantu bagi guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Musfiqon (2012) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas informasi yang disampaikan, meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik, dan membantu mengatasi keterbatasan alat indera, ruang, serta waktu. Hal senada disampaikan oleh Sudjana dan Rivai (2011) yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan proses belajar lebih menarik, mempermudah pemahaman, serta mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, pentingnya penggunaan media e-comic strip dalam pembelajaran teks narasi terletak pada kemampuannya menyajikan cerita secara visual yang menarik, menumbuhkan minat serta memperkuat pemahaman siswa, dan diperkuat oleh dasar teori serta temuan para ahli yang menyatakan bahwa media ini layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar.

PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran

- Pengertian Media

Menurut Nurhasanah dkk. (2021), media pembelajaran adalah alat atau perangkat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Satria (2023) menambahkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang dapat divisualisasikan maupun tidak, sehingga guru dapat memilih media yang paling tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Media E-Comic Strip



a. Pengertian Media *E-Comic Strip*

Media *e-comic strip* adalah bahan ajar digital berbentuk komik strip elektronik yang berisi rangkaian gambar dan teks narasi singkat, disusun secara berurutan untuk membentuk sebuah cerita utuh sesuai struktur teks narasi (orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda). Media ini dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop, komputer, tablet, atau smartphone, sehingga sangat relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Menurut Hermansyah dkk. (2023), komik strip merupakan rangkaian gambar yang membentuk cerita dengan pemilihan kata yang menarik, biasanya terdiri dari tiga hingga empat panel. *e-comic strip* dikembangkan untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa dengan visualisasi penuh warna yang mempermudah siswa memahami isi cerita dan mengingat materi lebih lama (Yusina & Prasetya, 2022).

b. Karakteristik Media *E-Comic Strip*

Karakteristik utama media *e-comic strip* dalam pembelajaran adalah:

- 1) Visual menarik: Menggunakan gambar berwarna dan desain yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD agar lebih mudah dipahami.
- 2) Narasi singkat: Teks yang digunakan singkat, jelas, dan mudah dimengerti oleh siswa.
- 3) Interaktif: Dapat memuat unsur animasi sederhana atau fitur interaktif yang membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- 4) Struktur cerita: Mengikuti struktur narasi yang sistematis (orientasi, komplikasi, resolusi, koda) sehingga membantu siswa memahami alur cerita dan pesan yang ingin disampaikan.
- 5) Aksesibilitas tinggi: Dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital, sehingga memudahkan siswa belajar secara mandiri.

Karakteristik utama *e-comic strip* adalah berbasis digital, visual penuh warna, narasi singkat, struktur cerita sistematis, panel efisien, serta mampu meningkatkan minat baca dan pemahaman.

c. Kelebihan dan Kekurangan *E-Comic Strip*

Media *e-comic strip* memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya alternatif inovatif dalam pembelajaran, khususnya pada materi teks narasi. Salah satu kelebihannya adalah mampu meningkatkan minat baca peserta didik melalui visualisasi penuh warna dan gambar yang menarik, sebagaimana dikemukakan oleh Yusina & Prasetya (2022). Dengan tampilan visual yang atraktif, peserta didik lebih mudah memahami cerita dan merasa seolah-olah mengalami kejadian nyata, sehingga materi lebih mudah diingat dan dipahami dalam jangka



waktu yang lama. Selain itu, menurut Hermansyah dkk. (2023), e-comic strip menyajikan cerita dalam bentuk singkat dan padat, sehingga tidak membebani peserta didik dengan teks yang panjang. Penyajian cerita yang ringkas dan interaktif ini juga dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman.

Namun demikian, media e-comic strip juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah ketergantungan pada perangkat elektronik, seperti komputer, tablet, atau smartphone, sehingga penggunaannya menjadi kurang optimal jika fasilitas tersebut tidak tersedia secara merata. Selain itu, tidak semua materi dapat divisualisasikan secara efektif dalam bentuk komik, sehingga cakupan materi yang dapat diajarkan dengan media ini menjadi terbatas. Penggunaan media digital juga menuntut keterampilan teknis tertentu baik dari guru maupun peserta didik, sehingga diperlukan pelatihan atau pendampingan agar media ini dapat dimanfaatkan secara maksimal. Dengan demikian, meskipun e-comic strip menawarkan banyak keunggulan dalam meningkatkan minat dan pemahaman belajar, penggunaannya tetap perlu disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik serta ketersediaan sarana pendukung.

Secara keseluruhan, media e-comic strip sangat direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran, namun penggunaannya perlu disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan peserta didik, serta ketersediaan sarana pendukung agar manfaatnya dapat diperoleh secara maksimal.

3. Teks Narasi

Teks narasi merupakan salah satu jenis teks yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena berfungsi untuk mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik secara menyeluruh, meliputi kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Santosa & Rahmawati (2023), teks narasi adalah jenis teks yang bertujuan untuk menceritakan suatu peristiwa atau pengalaman secara berurutan dan menarik agar pembaca atau pendengar dapat memahami isi cerita dengan jelas.

Teks narasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berbahasa. Keraf (dalam Pratama et al., 2021) menegaskan bahwa teks narasi merupakan bentuk cerita yang menyoroti perbuatan yang dihubungkan dengan suatu peristiwa dalam satu waktu, sehingga narasi berusaha menjelaskan kepada pembaca mengenai suatu kejadian yang telah terjadi. Dengan demikian, pengajaran teks narasi perlu mendapatkan perhatian khusus karena melalui teks narasi, peserta didik dapat belajar menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan secara terstruktur serta memahami alur cerita



dengan baik. Selain itu, penguasaan teks narasi akan membantu peserta didik dalam memahami berbagai materi pelajaran dan berkomunikasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari.

4. Media *E-Comic Strip* Pada Materi Teks Narasi Siswa

Media e-comic strip merupakan salah satu inovasi bahan ajar berbasis digital yang sangat efektif digunakan dalam pembelajaran materi teks narasi di sekolah dasar. Media ini berbentuk komik strip elektronik yang berisi rangkaian gambar dan teks narasi singkat, disusun secara berurutan mengikuti struktur cerita narasi seperti orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Berdasarkan hasil penelitian yang dikutip dalam file, penggunaan e-comic strip sangat diminati oleh peserta didik karena visualisasi penuh warna dan gambar yang menarik dapat membantu mereka memahami cerita dengan lebih mudah dan menyenangkan (Yusina & Prasetya, 2022). Selain itu, Hermansyah dkk. (2023) menyatakan bahwa komik strip yang disajikan dalam bentuk digital memudahkan peserta didik menikmati cerita tanpa harus membaca teks yang panjang, sehingga sangat cocok untuk meningkatkan minat baca dan keterampilan pemahaman mereka. Penelitian oleh Andriani dkk. (2023) juga membuktikan bahwa media e-comic strip layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada materi teks narasi. Dengan demikian, penerapan media e-comic strip dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat menjadi solusi kreatif untuk mengatasi rendahnya minat baca dan pemahaman siswa terhadap teks narasi, sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik dan bermakna, khususnya pada materi teks narasi, diperlukan kreativitas guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media e-comic strip terbukti efektif untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa terhadap teks narasi. Visualisasi penuh warna, cerita yang singkat, serta tampilan yang menarik pada e-comic strip mampu membantu siswa memahami isi cerita dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga dapat menumbuhkan motivasi belajar, sehingga tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia dapat tercapai secara optimal. Penggunaan media e-comic strip juga dinilai layak dan praktis berdasarkan validasi para ahli, guru, dan tanggapan siswa.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat meningkatkan kompetensi dalam



mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran digital, seperti e-comic strip, agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis digital lainnya yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran. Selain itu, pihak sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan perlu memberikan dukungan berupa pelatihan dan fasilitas yang memadai, agar inovasi media pembelajaran dapat diterapkan secara optimal dan berkelanjutan di lingkungan sekolah. Dengan demikian, diharapkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks narasi, dapat terus meningkat dan memberikan dampak positif bagi perkembangan kemampuan berbahasa siswa.

Terkait Bagaimana media e-comic strip dapat meningkatkan pemahaman teks narasi siswa secara efektif. Apa manfaat penggunaan gambar berwarna dalam media digital untuk mengatasi kesulitan membaca siswa dasar. Mengapa media inovatif seperti e-comic strip dianggap penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Bagaimana kreativitas guru dalam memilih media dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa terhadap teks narasi. Apa langkah yang perlu dilakukan guru dan peneliti untuk mengembangkan inovasi media pembelajaran yang sesuai karakteristik siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, N., Pramita, Y., & Wulandari, D. (2023). *Pengembangan Media Komik Strip Elektronik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 15(2), 120–134.
- Aka, K. A., Aprilia, H. M., Permana, E. P., & Afandi, Z. (2023). Natural Resources Utilization Comic Media Based on Local Wisdom: Mount Kelud Kediri. International Journal of Elementary Education, 7(1), 124-133.
- Hermansyah, A., Dewi, R. T., & Suryana, A. (2023). *Efektivitas Media Komik Strip Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(1), 45–56.
- Keraf, G. (dalam Pratama, R., Sukmawati, I., & Lestari, Y.). (2021). *Teks Narasi dan Pembelajarannya di Sekolah Dasar*. Bandung: Literasi Eduka.
- Musfiqon, H. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nurhasanah, E., Rachmawati, D., & Sari, N. P. (2021). *Media Pembelajaran Inovatif di Era Digital*. Yogyakarta: Deepublish.
- Santosa, R., & Rahmawati, F. (2023). *Panduan Praktis Mengajar Teks Narasi di SD*. Surabaya: Pena Edukasi.
- Satria, A. (2023). *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi dalam Pembelajaran Modern*. Malang: Media Akademi.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.



Yusina, A., & Prasetya, R. A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media E-Comic terhadap Peningkatan Pemahaman Membaca Siswa*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 10(3), 78–85.