

# PjBL-Based E-Comic Fables for Interpretative Reading of Grade IV Students: E-Komik Fabel Berbasis PjBL untuk Pembelajaran Membaca Interpretatif Siswa Kelas IV

*Maharani Ritonga*

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan

*Wisman Hadi*

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan

*Wildansyah Lubis*

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan

**Background:** Reading is a fundamental skill crucial for academic success, particularly interpretative reading which involves analyzing implicit meanings, author intent, and emotional nuances in texts. **Specific Background:** Indonesian students' literacy rates remain below the OECD average, with most failing to achieve minimum proficiency in reading, as highlighted by PISA 2022. **Knowledge Gap:** While digital comics and Project Based Learning (PjBL) have individually shown promise, there is limited research on their integration for enhancing interpretative reading in Indonesian elementary contexts. **Aim:** This study aims to examine the effectiveness of PjBL-based fable e-comics in improving the interpretative reading abilities of Grade IV elementary students. **Results:** Using a quasi-experimental one group pretest-posttest design, students' scores improved significantly from a pretest average of 66 to a posttest average of 91, with an N-gain score of 0.71, indicating high effectiveness. **Novelty:** The study offers a novel instructional model combining e-comics and PjBL to foster interpretative reading—a synergy not previously explored in this context. **Implications:** Findings suggest that this innovative approach can enhance literacy instruction, offering practical guidance for educators to design engaging, curriculum-aligned digital learning experiences that align with the Merdeka Curriculum and 21st-century competencies.

## **Highlight :**

- Improves Reading Skills: E-comic fables with PjBL significantly enhance interpretive reading ability.
- High Effectiveness Score: Achieved an N-gain score of 0.71, categorized as high.
- Suitable for Elementary Students: Tailored for students' characteristics and supports 21st-century learning.

**Keywords :** E-Comic Fables, PjBL, Interpretive Reading, Elementary School, Effectiveness

---

## PENDAHULUAN

Membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan

akademik dan kehidupan sehari-hari siswa. Salah satu bentuk membaca yang esensial adalah membaca interpretatif, yakni kemampuan memahami makna tersirat dalam teks, menghubungkan informasi yang ada, serta menarik kesimpulan yang tidak secara eksplisit dinyatakan. Membaca interpretatif bertujuan untuk memahami lebih dalam isi teks, seperti menentukan tujuan dan sifat pengarang, membedakan fakta dan fiksi, mengenali sifat dan perubahan tokoh, serta memahami reaksi emosional, gaya bahasa, dan dampak cerita. [1] Kemampuan ini menjadi indikator penting dalam literasi siswa karena mencerminkan tingkat pemahaman yang lebih dalam terhadap teks.

Urgensi membaca interpretatif tidak hanya terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, melainkan meresap ke seluruh disiplin ilmu. Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), siswa perlu menginterpretasikan data hasil percobaan, memahami konsep-konsep abstrak, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang tersedia. Di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), kemampuan membaca interpretatif krusial untuk menganalisis sumber sejarah, memahami perspektif yang berbeda, dan menarik makna dari peristiwa masa lalu. Bahkan dalam matematika, pemahaman soal cerita yang kompleks sangat bergantung pada kemampuan siswa untuk menginterpretasikan informasi yang diberikan dan mengidentifikasi operasi yang relevan. Singkatnya, membaca interpretatif adalah fondasi bagi pemikiran kritis dan pemecahan masalah di setiap bidang studi, mempersiapkan siswa untuk tantangan akademik dan kehidupan nyata yang lebih kompleks.

Meskipun literasi membaca di Indonesia menunjukkan peningkatan dalam beberapa tahun terakhir, data hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa skor literasi membaca Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara-negara OECD. Sebagian besar siswa Indonesia berada di bawah tingkat kemahiran minimum (Level 2), yang menunjukkan tantangan besar dalam meningkatkan kualitas membaca, terutama pada tingkat pemahaman interpretatif [2]. Kondisi ini memerlukan intervensi pembelajaran yang tepat, terutama di jenjang sekolah dasar, untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa secara menyeluruh.

Diagnosis awal yang dilakukan di SD Swasta Persa Medan pada tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa kemampuan membaca interpretatif siswa kelas IV masih sangat memprihatinkan. Dari 28 siswa, hanya 29% yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 57% lainnya berada di bawah KKTP dengan rata-rata nilai 70. Data ini diperkuat oleh observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV, Ibu Siti, "Saya sering melihat anak-anak hanya membaca sekilas, mereka cepat bosan dengan teks yang panjang. Akibatnya, mereka kesulitan menangkap pesan utama apalagi memahami maksud tersembunyi dari cerita." Senada dengan itu, seorang siswa kelas IV juga menyampaikan, "Saya suka komik bergambar, tapi kalau buku pelajaran yang isinya tulisan semua, rasanya malas baca. Sering bingung juga apa maksud dari cerita itu." Observasi awal ini menguatkan narasi rendahnya minat baca siswa terhadap teks panjang dan tantangan dalam mengembangkan kemampuan membaca interpretatif, yang secara langsung menyoroti urgensi penelitian ini untuk menemukan solusi inovatif.

Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia memberikan peluang besar untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, termasuk integrasi media digital yang lebih kontekstual dan berpusat pada siswa [3]. Kurikulum ini menekankan pentingnya keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif (4C) dalam pembelajaran abad 21 [4]. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan membaca interpretatif menjadi bagian penting dari Capaian Pembelajaran (CP) kelas IV SD, di mana siswa mampu mengidentifikasi dan menyebutkan permasalahan yang dihadapi tokoh dalam teks narasi menunjukkan kemampuan siswa dalam memahami alur dan konflik cerita. Siswa mampu mengenali inti masalah yang dialami tokoh serta kaitannya dengan perkembangan cerita. Selain itu, siswa juga dapat mengenal tujuan penulisan dengan memahami bagaimana data atau informasi disajikan untuk mendukung ide pokok dalam teks [5]. Hal ini mencerminkan kemampuan memahami isi teks secara menyeluruh sesuai jenjangnya.

Situasi di SD Swasta Persa Medan menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar [6]. Salah satu alternatif yang dianggap potensial adalah penggunaan e-komik fabel sebagai media pembelajaran [7]. E-komik fabel memadukan kekuatan narasi fabel yang edukatif dengan tampilan visual yang menarik, serta memanfaatkan teknologi digital untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif. Menurut [8], e-komik fabel dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membantu mereka memahami isi teks secara lebih mendalam. [9] dan [10], [11], juga menegaskan bahwa e-komik mampu mendukung pengembangan keterampilan membaca interpretatif siswa.

Penggunaan e-komik dalam pembelajaran membaca interpretatif menjadi semakin efektif jika dipadukan dengan pendekatan Project Based Learning (PjBL). PjBL mendorong siswa untuk aktif membangun pemahaman melalui kegiatan proyek yang relevan dengan isi bacaan, sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif [12]. Dengan demikian, pengintegrasian e-komik fabel berbasis PjBL sebagai bahan ajar menjadi strategi yang relevan dan solutif dalam mengatasi rendahnya kemampuan membaca interpretatif siswa kelas IV SD.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa komik efektif, valid, dan praktis digunakan dalam pembelajaran [13], [14], [15], [10], [9], [16]. Selain itu, studi terbaru dari jurnal internasional dalam 3-5 tahun terakhir juga mendukung potensi media digital dan pendekatan aktif dalam literasi. Misalnya, penelitian oleh Solarz [17], yang dipublikasikan di *Journal of Educational Psychology* menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif secara signifikan meningkatkan pemahaman bacaan pada siswa sekolah dasar. Demikian pula, studi oleh Kim & Lee [18], dalam *International Journal of Learning Technologies* menyoroti efektivitas PjBL dalam menumbuhkan kemampuan interpretatif dan kolaborasi pada siswa usia muda. Lebih lanjut, Vidergor [19], dalam *Computers & Education* menemukan bahwa narasi bergambar digital dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan pemahaman kontekstual teks pada siswa sekolah dasar.

Namun, meskipun terdapat bukti keberhasilan komik dan PjBL secara terpisah, masih terdapat gap penelitian yang signifikan. Belum banyak penelitian yang secara spesifik menguji keefektifan integrasi e-komik fabel dengan pendekatan PjBL untuk secara khusus meningkatkan kemampuan membaca interpretatif pada siswa sekolah dasar di konteks Indonesia dengan karakteristik dan permasalahan literasi spesifik seperti yang ditemukan di SD Swasta Persa Medan. Penelitian sebelumnya cenderung fokus pada komik cetak atau e-komik tanpa PjBL, atau PjBL tanpa penekanan pada e-komik fabel untuk membaca interpretatif.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur secara spesifik keefektifan e-komik fabel berbasis PjBL dalam meningkatkan kemampuan membaca interpretatif siswa kelas IV SD Swasta Persa Medan melalui uji coba yang melibatkan pretest dan posttest. Novelty penelitian ini terletak pada pengujian model bahan ajar e-komik fabel yang diintegrasikan dengan PjBL secara sistematis untuk mengatasi rendahnya kemampuan membaca interpretatif di tingkat sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki kontribusi praktis yang signifikan bagi dunia pendidikan, khususnya bagi para guru. Hasil penelitian akan menjadi panduan konkret bagi guru Bahasa Indonesia di SD Swasta Persa Medan dan sekolah lain dengan karakteristik serupa untuk mengadopsi e-komik fabel berbasis PjBL sebagai alternatif bahan ajar yang inovatif, efektif, dan menyenangkan. Ini tidak hanya akan membantu meningkatkan kemampuan membaca interpretatif siswa, tetapi juga mendorong kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan era digital. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengisi kekosongan ilmiah, tetapi juga berpotensi menjadi katalisator bagi transformasi pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan di sekolah dasar.

## **METODE**

### **A. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian pengembangan yang berfokus pada pengujian keefektifan bahan ajar e-komik fabel berbasis Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan kemampuan membaca interpretatif siswa kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain one group pretest-posttest, yaitu hanya melibatkan satu kelompok subjek yang diberi perlakuan tanpa kelompok kontrol.

Pemilihan desain one group pretest-posttest ini didasarkan pada pertimbangan praktis dan etis yang kuat di lapangan. Di SD Swasta Persa Medan, hanya terdapat satu rombongan belajar (kelas) untuk jenjang kelas IV, sehingga pembentukan kelompok kontrol yang terpisah dan homogen secara acak tidak dimungkinkan tanpa mengganggu struktur kelas yang sudah ada. Selain itu, intervensi pembelajaran menggunakan e-komik fabel berbasis PjBL dianggap memiliki potensi manfaat yang tinggi dalam meningkatkan literasi siswa. Oleh karena itu, secara etis tidak memungkinkan untuk menahan perlakuan ini dari sebagian siswa di kelas yang sama atau kelas lain yang memiliki karakteristik serupa, karena dikhawatirkan akan menghambat perkembangan kemampuan membaca interpretatif mereka. Desain ini memungkinkan peneliti untuk fokus pada dampak intervensi dalam konteks alami kelas tanpa mengganggu kurikulum atau dinamika belajar yang sudah berjalan, sembari tetap memberikan indikasi perubahan yang kuat dalam kemampuan membaca siswa setelah intervensi.

Secara teoritis, pemilihan desain ini sejalan dengan paradigma konstruktivistik yang menjadi landasan utama PjBL. Dalam pandangan konstruktivistik, belajar adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan refleksi. Desain pretest-posttest memungkinkan peneliti untuk mengamati 'konstruksi' pengetahuan dan perubahan kemampuan yang terjadi pada diri siswa setelah mereka terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan e-komik fabel berbasis proyek, yang menekankan eksplorasi, penemuan, dan pemecahan masalah otentik melalui kolaborasi.

## **B.Subjek dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Persa Medan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV, yang berjumlah 28 orang.

## **C.Desain Penelitian**

Desain one group pretest-posttest dilakukan dengan memberikan tes awal (pretest) kepada subjek penelitian sebelum menggunakan bahan ajar e-komik fabel berbasis PjBL. Selanjutnya, dilakukan treatment berupa pembelajaran menggunakan e-komik tersebut dalam beberapa kali pertemuan, diikuti oleh posttest untuk mengukur perubahan hasil belajar.

Tahapan	Keterangan
Pretest	Mengukur kemampuan awal membaca interpretatif siswa
Treatment	Penerapan e-komik fabel berbasis PjBL dalam pembelajaran
Posttest	Mengukur peningkatan kemampuan setelah perlakuan

**Table 1.**

## **D.Instrumen Penelitian**

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah essay test untuk mengukur kemampuan membaca interpretatif. Instrumen terdiri dari 13 butir soal yang dirancang untuk menguji aspek-aspek interpretatif seperti pemahaman maksud pengarang, identifikasi sifat dan perubahan tokoh, pemahaman reaksi emosional, serta penarikan kesimpulan. Soal-soal ini sebelumnya telah diuji validitas dan reliabilitasnya kepada 23 siswa kelas lain (bukan subjek penelitian) di sekolah yang sama. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 10 butir soal dinyatakan

valid, dengan tingkat kesukaran soal berada pada rentang nilai 2,87 hingga 3,30 (kategori sedang) dan daya beda soal di atas 0,40 (kategori sangat baik). Uji reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS 25 menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,833, menunjukkan reliabilitas tinggi.

## E. Teknik Analisis Data

Data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan teknik N-gain Score. Yakni digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan kemampuan membaca interpretatif siswa setelah perlakuan. Rumus perhitungan N-gain adalah:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Interpretasi skor N-gain menggunakan kriteria sebagai berikut:

- $g \geq 0,70$  = tinggi
- $0,30 \leq g < 0,70$  = sedang
- $g < 0,30$  = rendah

**Figure 1.**

Interpretasi skor N-gain menggunakan kriteria sebagai berikut:

- $g \geq 0,70$  = tinggi
- $0,30 \leq g < 0,70$  = sedang
- $g < 0,30$  = rendah

Nilai rata-rata pretest yang diperoleh siswa adalah 66, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 91. Hasil analisis N-gain sebesar 0,71, yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga menunjukkan bahwa e-komik fabel berbasis PjBL efektif meningkatkan kemampuan membaca interpretatif siswa kelas IV SD.

## F. Refleksi dan Tantangan Pengumpulan Data

Selama proses pengumpulan data dan implementasi e-komik fabel berbasis PjBL di kelas IV SD Persa Medan, beberapa tantangan dan refleksi penting muncul. Ketersediaan perangkat dan koneksi internet menjadi kendala awal yang perlu diantisipasi. Meskipun pihak sekolah telah menyediakan fasilitas, namun memastikan semua siswa dapat mengakses e-komik secara bersamaan dengan lancar memerlukan persiapan ekstra dan pengaturan jadwal yang cermat. Terkadang, jaringan yang tidak stabil menyebabkan keterlambatan dalam pemuatan konten atau hilangnya progres siswa, yang berpotensi memengaruhi fokus dan motivasi belajar.

Selain itu, adaptasi siswa terhadap format digital juga menjadi perhatian. Beberapa siswa yang terbiasa dengan bahan ajar cetak membutuhkan waktu lebih untuk berinteraksi dengan e-komik. Kami mengamati adanya perbedaan tingkat kemandirian siswa dalam menggunakan perangkat digital, sehingga peneliti dan guru kelas perlu memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada kelompok siswa tertentu. Pengelolaan kelas saat siswa menggunakan perangkat digital juga menuntut strategi yang berbeda, seperti memastikan mereka tetap fokus pada materi dan tidak terdistraksi oleh fitur lain pada perangkat.

Tantangan lain yang muncul adalah integrasi PjBL dengan penggunaan e-komik. Memastikan proyek yang diberikan sesuai dengan konten e-komik dan memfasilitasi kolaborasi antar siswa secara efektif dalam lingkungan digital membutuhkan perencanaan yang matang. Terkadang,

kesulitan dalam memantau secara individual progres pemahaman setiap siswa saat mereka sibuk dengan proyek kelompok juga menjadi tantangan tersendiri. Refleksi dari kendala-kendala ini memberikan wawasan berharga untuk pengembangan e-komik fabel berbasis PjBL di masa mendatang, terutama dalam hal desain antarmuka yang lebih intuitif dan strategi implementasi yang lebih adaptif terhadap kondisi lapangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A.Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur keefektifan e-komik fabel berbasis Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan kemampuan membaca interpretatif siswa kelas IV SD Swasta Persa Medan. Keefektifan bahan ajar diuji melalui pendekatan kuasi eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari rangkaian uji coba tersebut


#### 1.Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama, instrumen tes berupa 13 butir soal pilihan ganda divalidasi terlebih dahulu kepada 23 siswa kelas lain yang tidak menjadi subjek penelitian. Hasil validasi menunjukkan bahwa 10 soal dinyatakan valid. Hal ini terlihat pada tabel berikut.

Soal	r hitung	R tabel	Signifikasi	Kategori
1	0,634	0,413	0,001	Valid
2	0,604	0,413	0,002	Valid
3	0,683	0,413	0,000	Valid
4	0,289	0,413	0,182	Tidak Valid
5	0,661	0,413	0,001	Valid
6	0,694	0,413	0,000	Valid
7	-0,175	0,413	0,425	Tidak Valid
8	0,769	0,413	0,000	Valid
9	0,695	0,413	0,000	Valid
10	0,422	0,413	0,045	Valid
11	0,425	0,413	0,043	Valid
12	0,565	0,413	0,005	Valid
13	-0,273	0,413	0,208	Tidak Valid

**Table 2.** Hasil Uji Validitas Butir Soal Tes Membaca Interpretatif

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25 dengan metode Cronbach's Alpha. Hasil analisis menunjukkan nilai  $\alpha = 0,833$ , yang termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi, menegaskan konsistensi instrumen dalam mengukur kemampuan membaca interpretatif.



Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.833	10

**Figure 2.**

Tingkat kesukaran soal berada pada rentang 2,87 hingga 3,30, yang berarti soal berada dalam kategori sedang dan sesuai untuk digunakan dalam mengukur kemampuan membaca interpretatif

siswa. Seperti terlihat pada gambar berikut ,hasil SPSS 25.

### Frequencies

		Statistics										
		Soal01	Soal02	Soal03	Soal05	Soal06	Soal08	Soal09	Soal10	Soal11	Soal12	Total
N	Valid	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		2.87	3.04	3.26	2.91	3.30	3.13	2.96	2.91	3.00	3.09	39.17

**Figure 3.**

Berdasarkan nilai Corrected Item-Total Correlation yang seluruhnya berada di atas 0,40. Hal ini menunjukkan bahwa soal memiliki daya pembeda yang baik, artinya mampu membedakan siswa berkemampuan tinggi dan rendah.

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	27.61	32.431	.558	.814
Soal02	27.43	32.984	.505	.820
Soal03	27.22	33.996	.542	.816
Soal05	27.57	32.711	.574	.812
Soal06	27.17	32.696	.627	.807
Soal08	27.35	31.419	.720	.797
Soal09	27.52	31.625	.624	.807
Soal10	27.57	35.075	.362	.833
Soal11	27.48	36.534	.299	.837
Soal12	27.39	35.704	.415	.827

**Figure 4.**

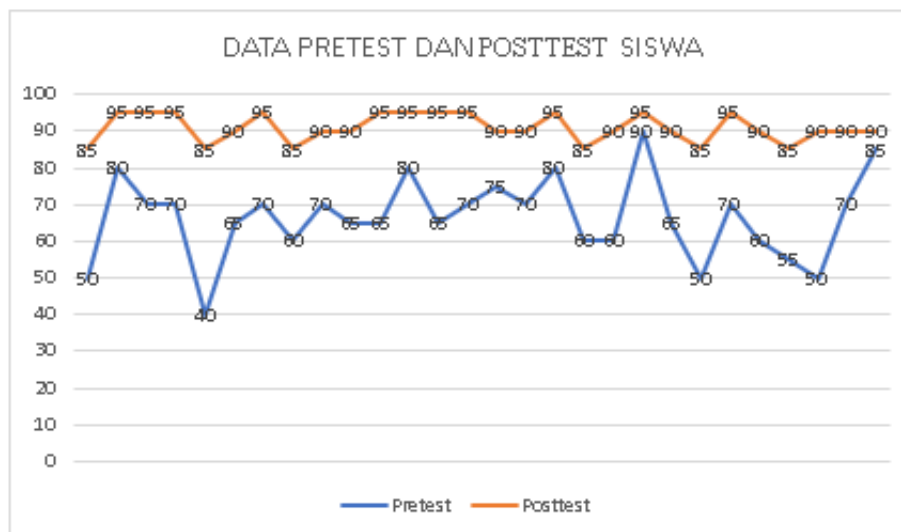
## 2.Hasil Pretest dan Posttest

Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, dilakukan pretest dan posttest kepada 28 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada pretest adalah 66, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 91. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam kemampuan membaca interpretatif siswa setelah menggunakan e-komik fabel berbasis PjBL sebagai bahan ajar.

No	Kode Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	A	50	85
2	B	80	95
3	C	70	95
4	D	70	95
5	E	40	85
6	F	65	90
7	G	70	95
8	H	60	85
9	I	70	90
10	J	65	90

11	K	65	95
12	L	80	95
13	M	65	95
14	N	70	95
15	O	75	90
16	P	70	90
17	Q	80	95
18	R	60	85
19	S	60	90
20	T	90	95
21	U	65	90
22	V	50	85
23	W	70	95
24	X	60	90
25	Y	55	85
26	Z	50	90
27	A1	70	90
28	B1	85	90
RATA - RATA		66	91

**Table 3.**



**Figure 5.**

### 3. Analisis N-Gain

Untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan e-komik fabel berbasis PjBL, dilakukan analisis N-gain. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain yang diperoleh adalah sebesar 0,71. Berdasarkan klasifikasi N-gain ( $g \geq 0,70$  = tinggi), hasil tersebut termasuk dalam kategori tinggi, yang berarti penggunaan e-komik fabel berbasis PjBL efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca interpretatif siswa.



→ Descriptives

[DataSet1]

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Skor	28	.33	.86	.7169	.11483
NGain_Persen	28	33.33	85.71	71.6922	11.48284
Valid N (listwise)	28				

Figure 6.

#### 4. Interpretasi Hasil

Peningkatan nilai dari pretest ke posttest mencerminkan bahwa penggunaan e-komik tidak hanya meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi bacaan, tetapi juga membantu mereka memahami isi dan makna tersirat dari teks secara lebih mendalam. Keterlibatan aktif siswa dalam proyek pembelajaran (PjBL) juga mendorong mereka untuk berpikir kritis, menganalisis permasalahan dalam cerita, dan mengemukakan interpretasi terhadap makna cerita.

### B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan e-komik fabel berbasis Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan kemampuan membaca interpretatif siswa kelas IV SD Swasta Persa Medan. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 66 menjadi 91 setelah siswa menggunakan bahan ajar berupa e-komik fabel. Kenaikan ini menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dalam keterampilan membaca interpretatif. Hasil analisis N-gain sebesar 0,71, yang berada pada kategori tinggi, menegaskan bahwa e-komik fabel berbasis PjBL efektif sebagai bahan ajar untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks narasi, khususnya fabel.

Kemampuan membaca interpretatif menurut Otto dan Chester dalam Otto dan Chester dalam [1] mengatakan tujuan membaca interpretatif untuk siswa kelas (3-4 sekolah dasar) mencakup berbagai aspek, antara lain: memahami maksud dan sifat pengarang, menetapkan fakta atau fiksi, mengidentifikasi sifat dan perubahan tokoh, memahami reaksi emosional tokoh, menangkap gaya bahasa dan bahasa kias, serta meramalkan dampak atau pengaruh cerita. Dalam konteks ini, e-komik fabel memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk mengembangkan seluruh aspek tersebut.

Melalui ilustrasi yang komunikatif dan narasi yang disusun dengan bahasa kiasan sederhana, siswa lebih mudah memahami maksud pengarang serta sifat tokoh dalam cerita. E-komik fabel menyajikan alur yang jelas dengan perubahan karakter tokoh yang dapat diamati, sehingga siswa dapat mengidentifikasi perubahan sifat tokoh dari awal hingga akhir cerita. Selain itu, ekspresi wajah dan adegan visual pada komik juga membantu siswa memperhatikan reaksi emosional tokoh, yang merupakan bagian penting dari membaca interpretatif. Peneliti mengamati bagaimana siswa sering kali menunjukkan ekspresi terkejut, sedih, atau gembira mengikuti emosi tokoh, seolah-olah ikut tenggelam dalam alur cerita. Diskusi kelas menjadi lebih hidup ketika mereka dengan antusias berbagi perasaan tentang konflik yang dialami tokoh atau kegembiraan saat tokoh menemukan solusi.

Elemen bahasa yang digunakan dalam e-komik mengandung bahasa kias dan gaya bahasa yang khas, tetapi disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar, sehingga mereka dapat belajar menangkap makna tersirat dan menghubungkannya dengan pengalaman mereka sendiri. Dalam proses membaca dan mendiskusikan cerita, siswa juga didorong untuk meramalkan dampak

dari peristiwa dalam cerita, baik terhadap tokoh maupun terhadap pesan moral yang tersirat.

E-komik fabel yang dirancang secara digital dan berbasis proyek (PjBL) tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam menganalisis isi teks. Siswa tidak hanya membaca secara pasif, tetapi juga menyusun proyek yang mengharuskan mereka untuk memahami secara mendalam isi cerita, mempresentasikan hasil analisis tokoh, dan menarik kesimpulan berdasarkan informasi eksplisit maupun implisit. Secara kreatif, siswa menunjukkan inovasi dalam proyek-proyek mereka, mulai dari membuat drama singkat berdasarkan fabel yang dibaca, hingga menciptakan poster karakter dengan interpretasi mereka sendiri tentang sifat dan motif tokoh. Beberapa siswa bahkan menambahkan detail visual atau narasi tambahan yang menunjukkan pemahaman mendalam dan imajinasi mereka yang berkembang, mencerminkan respons personal terhadap pesan moral dalam cerita.

Pendekatan PjBL terbukti efektif memperkuat kemampuan berpikir kritis siswa dan mendorong mereka untuk menyampaikan pemahaman secara lisan maupun tertulis. Hal ini sesuai dengan pendapat [12] yang menyatakan bahwa PjBL mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan reflektif dalam menafsirkan bacaan.

Selain itu, keberhasilan pembelajaran ini juga dipengaruhi oleh kesesuaian e-komik dengan gaya belajar siswa yang dominan visual dan kinestetik. Media digital interaktif seperti e-komik mampu memenuhi kebutuhan tersebut dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Dibandingkan dengan buku teks konvensional, e-komik lebih menarik karena menyatukan teks, gambar, dan elemen interaktif dalam satu media.

Validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini pun telah teruji. Dari 13 soal yang diuji, 10 soal dinyatakan valid dengan daya beda sangat baik dan reliabilitas tinggi ( $\alpha = 0,833$ ). Hal ini menunjukkan bahwa instrumen telah mampu mengukur kemampuan membaca interpretatif secara akurat dan konsisten.

Temuan ini mendukung penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media komik efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca.[9], serta [10] menyatakan bahwa e-komik mampu meningkatkan pemahaman membaca secara signifikan karena menarik, dekat dengan dunia anak, dan mendukung interpretasi makna yang mendalam.

Selain berdasarkan hasil pretest dan posttest, keefektifan e-komik fabel berbasis PjBL juga didukung oleh data angket respons guru dan siswa kelas IV SD Persa Medan, wawancara, serta hasil observasi selama pembelajaran berlangsung. Respons guru dan siswa menunjukkan antusiasme dan penerimaan yang sangat baik terhadap bahan ajar, baik dari segi isi, tampilan, maupun manfaatnya dalam pembelajaran. Wawancara dan observasi pun menguatkan bahwa siswa lebih aktif, terlibat, dan mampu memahami isi teks secara lebih mendalam. Seluruh data ini memperkuat temuan kuantitatif bahwa penggunaan e-komik fabel berbasis PjBL efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca interpretatif siswa.

Keaktifan siswa tidak hanya terlihat dari partisipasi mereka dalam menjawab soal, tetapi juga dari senyum dan tawa yang sering terdengar saat mereka membaca bagian-bagian lucu atau menarik dalam e-komik, serta keseriusan saat mereka berdiskusi tentang pesan moral yang tersirat. Ini mengindikasikan bahwa e-komik berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan secara emosional mengikat siswa pada materi.

Dengan demikian, e-komik fabel berbasis PjBL tidak hanya meningkatkan kemampuan literal siswa, tetapi juga membentuk kemampuan mereka dalam membaca interpretatif secara menyeluruh, sesuai dengan indikator yang dikemukakan Tarigan. E-komik ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar di era digital dan kurikulum merdeka.

## KESIMPULAN

Berdasarkan Penelitian ini menyimpulkan bahwa e-komik fabel berbasis Project Based Learning (PjBL) sangat efektif meningkatkan kemampuan membaca interpretatif siswa kelas IV SD Swasta Persa Medan. E-komik fabel terbukti berhasil menarik minat siswa, membantu mereka memahami isi dan pesan moral, serta meningkatkan kemampuan menafsirkan makna tersirat dalam teks. Pendekatan PjBL juga mendorong siswa untuk lebih aktif, berpikir kritis, dan terlibat langsung melalui proyek-proyek yang bermakna. Oleh karena itu, e-komik fabel berbasis PjBL layak dijadikan alternatif bahan ajar inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan keterampilan membaca interpretatif siswa sekolah dasar.

Kami merekomendasikan agar guru mulai memanfaatkan bahan ajar inovatif seperti e-komik fabel berbasis PjBL, terutama dalam materi membaca teks narasi, guna meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Sekolah juga diharapkan mendukung penuh pengembangan dan pemanfaatan media digital ini dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji keefektifan e-komik fabel berbasis PjBL dalam skala yang lebih luas dan dengan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol untuk hasil yang lebih general dan objektif. Melalui inovasi pembelajaran seperti e-komik fabel berbasis PjBL, kita dapat membayangkan sekolah tidak lagi hanya menjadi tempat belajar, tetapi juga arena petualangan imajinasi dan penemuan bagi setiap siswa. Inilah saatnya pendidikan dasar bertransformasi, menjadikan belajar tidak hanya efektif, tetapi juga lebih menyenangkan, relevan, dan bermakna, menumbuhkan generasi pembelajar yang antusias dan kreatif.

## References

- [1] H. G. Tarigan, *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, 2nd ed., Bandung, Indonesia: Angkasa, 2024.
- [2] A. Destya and K. Hamida, "Peserta Didik Menggunakan Metode Preview Question Read Reflect Recite Review (PQ4R) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Kepek Tahun Ajaran 2023/2024," pp. 65–72, 2024.
- [3] I. K. Agus, D. Mahardika, I. G. Suwindia, and I. M. A. Winangun, "Inovasi Literasi Membaca Melalui Media Konidin (Komik Unik Digital Interaktif)," *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, vol. 8, pp. 195–201, 2025.
- [4] R. Rosnaeni, "Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 4341–4350, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1548.
- [5] E. Y. dan C. E. S. Nukman, *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar*. Jakarta, Indonesia: PT Masmedia Buana Pustaka, 2021.
- [6] A. Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, 6th ed., Yogyakarta, Indonesia: Diva Press, 2021.
- [7] E. Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara, 2023.
- [8] M. M. Huda, Nasution, K. Prasetyo, and A. Stiawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Tema Awal Berdirinya Majapahit," *Dialektika Pendidikan IPS*, vol. 2, no. 2, pp. 156–170, 2022.
- [9] L. Marliana and H. Subrata, "Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, vol. 11, no. 6, pp. 1274–1283, 2023.
- [10] N. M. Wafa and D. A. Wiranti, "Efektivitas Media Komik Digital terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 3 Kawak," *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 272–279, 2024, doi: 10.59698/afeksi.v5i2.249.
- [11] M. I. Daulay and Nurminalina, "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru," *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, vol. 7, no. 1, pp. 24–34, 2021, doi: 10.30605/onoma.v7i1.452.
- [12] A. G. Wicaksono, I. H. Rahman, C. Author, S. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, and J.

- Pemuda No, "Implementasi Model Project-Based Learning dalam Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Dimasejati)*, vol. 5, no. 4, pp. 11-19, 2023, doi: 10.24235/dimasejati.202354.14336.
13. [13] Y. Darniyanti, L. Apreasta, and N. Khofifah, "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III SDN 152 Rantau Panjang," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 4, no. 5, pp. 450-461, 2022.
  14. [14] I. Salimi, A. Muktadir, and A. Susanta, "Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Menggunakan Aplikasi Canva dengan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD," *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, vol. 2, no. 2, pp. 419-429, 2023.
  15. [15] K. R. Mubarok, I. Rahmawati, and I. Primahati, "Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa pada Materi Berdirinya Organisasi Budi Utomo di Kelas V SDN 2 Kutanagara," *Journal of Innovative Primary Education*, vol. 1, no. 2, pp. 68-75, 2022.
  16. [16] Y. Siskawati and Z. H. Ramadan, "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, vol. 4, no. 2, pp. 507-519, 2022.
  17. [17] A. L. Solarz, "An Annotated Bibliography on the Implications of Interactive Media for Adolescents," *Journal of Educational Psychology*, 2002.
  18. [18] M. Kim and J. Lee, "The Effectiveness of Project-Based Learning in Fostering Interpretive Skills and Collaboration Among Young Learners," *International Journal of Learning Technologies*, 2023, doi: [http://doi.org/10.18848/2327-0144/CGP]
  19. [19] H. E. Vidergor, "Effects of Digital Escape Room on Gameful Experience, Collaboration, and Motivation of Elementary School Students," *Computers & Education*, vol. 166, no. February, p. 104156, 2021, doi: 10.1016/j.compedu.2021.104156.