Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya
Volume 3, Nomor 4, Agustus 2025
E-ISSN: 3025-6038; P-ISSN: 3025-6011, Hal. 203-212
DOI: https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i4.1886
Available Online at: https://journal.aspirasi.or.id/index.php/morfologi

Penguatan Pendidikan Karakter melalui Cerita Rakyat Berbasis Media Flibook untuk Siswa Sekolah Dasar

Reyno Bustami Musaddad[1*], Vera Risti Desvani[2], Indriana Dwi Saputri[3], Lutfha Nugraheni[4]
[1-4] Universits Muria Kudus, Indonesia
Email : 202433018@std.umk.ac.id[1*], 202433019@std.umk.ac.id[2], 202433020@std.umk.ac.id[3], lutfha.nugraheni@umk.ac.id[4]

Alamat : Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59327
Korespondensi penulis: 202433018@std.umk.ac.id[1]*

***Abstract**. This study aims to describe the use of learning media in the form of digital comics based on fable stories as a means to improve the speaking skills of elementary school students. The background of this study is the low interest of students in speaking and the limited learning media that are interesting and in accordance with their age characteristics. This study used a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, questionnaires, and speaking skills tests. The subjects in this research are fourth grade students of SDN Margasari 01 Balikpapan City. The results show that the use of digital comic media based on fable stories can increase students' courage in speaking, expand their vocabularies, and help students construct sentences more coherently and communicatively. Teachers and students also give positive responses to the media used because it is considered interesting, contextual, and in accordance with the learning needs. Thus, digital comic media based on fable stories can be an innovative alternative in learning Indonesian in elementary schools to improve the speaking skills of elementary school students.*

***Keywords:** digital comics, fable stories, Indonesian language, speaking skills*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran berupa komik digital berbasis cerita fabel sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya minat siswa dalam berbicara serta terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik usia mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan tes keterampilan berbicara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Margasari 01 Kota Balikpapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital berbasis cerita fabel dapat meningkatkan keberanian siswa dalam berbicara, memperluas kosakata, serta membantu siswa menyusun kalimat secara lebih runtut dan komunikatif. Guru dan siswa juga memberikan tanggapan positif terhadap media yang digunakan karena dinilai menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, media komik digital berbasis cerita fabel dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Kata kunci: komik digital, cerita fabel, keterampilan berbicara, bahasa indonesia, media pembelajaran

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan Karakter adalah pendidikan yang sangat penting untuk membentuk karakter siswa sejak usia dini, khususnya di jenjang Sekolah Dasar. Menurut (Dwi and Wardani. 2023) Pendidikan karakter merupakan proses pembiasaan berpikir dan bersikap yang membentuk kemampuan seseorang untuk bekerja sama dalam kehidupan sosial serta mengambil keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan sebagai upaya menghadapi tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi yang memengaruhi perilaku siswa. Pendidikan karakter berperan membentuk keterampilan sosial, moralitas dan sika positif siswa untuk masa depan yang lebih

Received Mei 09, 2025; Revised Mei 28, 2025; Accepted Juni 14, 2025; Online Available Juni 17, 2025

cerah. Sementara itu (Amin 2022) mejelaskan bahwa penguatan pendidikan karakter di definisikan sebagai usaha sadar dalam menanamkan nilai-nilai moral dan budaya kepada siswa melalui berbagt menunjang seseorang untuk memiliki kerja sama sebagai metode pembelajaran yang relevan dengan kehidupan mereka. (Amin. 2022) juga menambahkan bahwa penguatan pendidikan karakter dapat dilakukan melalui upaya yang relevan dengan kehidupan siswa, salah satunya dengan mengaitkan nilai budaya lokal yang mengajarkan keberanian, kesabaran, kesetiaan, dan kecerdasan. Berdasarkan kedua pandangan tersebut, pendidikan karakter menjadi dasar utama dalam membentuk generasi bangsa yang berintergritas, dan beakhlak mulia, sehingga mampu menghadapi dinamika perubahan zaman serta memberikan kontribusi positif bagi masyarakat

Di Tengah perkembangan pesat teknologi dan globalisasi, terdapat tantangan dalam pendidikan karakter semakin besar. Menurut (Dwi and Wardani. 2023) Banyak siswa kini menghadapi berbagai dampak dari faktor luar yang berpotensi melemahkan kualitas karakter mereka, seperti menurunnya kedisiplinan, kurangnya empati, serta pengaruh negatif dari media sosial. Perkembangan teknologi yang pesat semakin memperparah kondisi tersebut, yang terlihat dari kecenderungan siswa menunjukkan perilaku yang kurang bertanggung jawab dan disiplin. Hal ini dapat menunjukkan bawa pendidikan karakter di sekolah dasar perlu dioptimalkan, karena pada tahap ini merupakan bagian yang penting dan sangat diperlukan untuk pembentukan kepribadian siswa meskipun banyak upaya yang telah dilakukan, hasilnya sering kali belum memenuhi harapan, dengan banyaknya siswa yang kurang dalam memahami nilai-nilai moral dan sosial yang seharusnya para siswa miliki, sebagai mana di jelaskan (Amin. 2022) yang menekankan pentingnya upaya berkelanjutan untuk mengintegrasikan nilai budaya lokal dalam pembelajaran karakter siswa. Oleh karena itu, penguatan pendidikan karakter yang lebih terintegrasi dan berbasis pada nilai budaya lokal, seperti yang diusulkan oleh (Amin 2022), menjadi langkah yang sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai nilai moral dan sosial yang harus dimiliki, serta memperkuat pembentukan kepribadian mereka di sekolah dasar, sehingga dapat menjadikan siswa dengan moral dan sikap yang baik.

Salah satu upaya untuk mengatasi tantangan dalam pendidikan karakter adalah dengan memanfaatkan cerita rakyat sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan karakter anak. Cerita rakyat tidak hanya menghibur, tetapi juga terdapat nilai-nilai moral seperti kejujuran, keberanian, kesabaran, dan rasa tanggung jawab yang dapat ditanamkan kepada siswa sejak dini. Menurut (Darif. 2023, cerita rakyat memiliki kemampuan besar dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai budaya dan membentuk karakter yang baik. Selain itu, perkembangan teknologi juga perlu dimanfaatkan, salah satunya melalui media flipbook

digital, yang terbukti efektif meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar seperti yang di tunjukkan dalam penelitian (Az Zahra. 2024). Serta (Moh. Irawan Zain dkk. 2024) berhasil mengembangakan media berbasis cerita rakyat dalam bentuk komik animasi, namun penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran berbasis cerita rakyat belum banyak dikembangkan. Berdasarkan dari penjelasan di atas, penelitian ini menghadirkan inovasi dengan menggabungkan cerita rakyat sebagai sumber nilai-nilai karakter dan media flipbook digital sebagai sarana penyampaiannya, sehingga diharapkan mampu memperkuat pendidikan karakter siswa sekolah dasar melalui cara yang lebih menarik, efektif, dan sesuai perkembangan zaman.

Cerita rakyat merupakan bagian dari kekayaan budaya daerah yang menjadi sumber nilai pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar (Tarisa Az Zahra. 2024). Cerita rakyat yang berfokus mengenai legenda khusunya di daerah Kudus seperti " Sendang Widodari", cerita legenda ini mulai terlupaka akibat pengaruh kemajuan teknologi, terutama penggunaan smartphone yang membuat membuat masyarakat, khususnya pada generasi muda , lebih tertarik akan teknologi yang maju dibandingkan mengenal cerita rakyat daerahnya. Cerita rakyat Sendang Widodari mengandung banyak nilai pendidikan karakter yang mampu diajarkan kepada siswa sekolah dasar guna melestarikan tradisi sekaligus memperkenalkan budaya lokal kepada generasi muda. Untuk mengatasi berkurangnya minat terhadap budaya lokal yang berfokus kepada cerita rakyat, daoat dikembangkan dengan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti flipbook digital yang mengandung nilai-nilai karakter. Media flipbook digital ini dapat digunakan berkali-kali, baik saat kegiatan belajar di kelas maupun di luar kelas. Dengan demikian, flipbook tidak hanya membantu melestarikan tradisi melalui cerita rakyat, tetapi juga mendukung proses pembentukan karakter siswa sejak dini

Sejalan dengan upaya untuk menghadirkan cerita rakyat Sendang Widodari melalui media digital, penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar membutuhkan pendekatan yang lebih inovatif serta terus berlanjut. Menurut Wardani, Dewi, dan Kusumawati (2023), pendidikan karakter harus diintegrasikan dalam setiap mata pelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler untuk membentuk karakter siswa yang kuat dan adaptif terhadap dinamika perkembangan zaman. Amin (2022) menekankan bahwa cerita rakyat, seperti Sendang Widodari, memiliki potensi untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter positif pada siswa, seperti tanggung jawab, kerjasama, dan kepedulian terhadap budaya lokal. Ramdani (2023) menambahkan bahwa flipbook digital dapat mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam bentuk yang lebih menarik, dengan memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan cerita dan nilai yang terkandung di dalamnya. Darif (2023) juga mengungkapkan bahwa cerita rakyat

yang dipadukan dengan teknologi, seperti flipbook, dapat memperkaya pengalaman literasi siswa sekaligus memperkenalkan mereka pada pentingnya melestarikan budaya lokal. Dengan demikian, penelitian ini berusaha menggabungkan berbagai pendekatan tersebut untuk mengembangkan media flipbook digital berbasis cerita rakyat Sendang Widodari yang tidak hanya melestarikan tradisi, tetapi juga memperkuat pembentukan karakter siswa sejak dini

Melengkapi temuan sebelumnya, Ramdani, Alamanda, dan Utami (2023) mengembangkan flipbook animation berbasis model ADDIE yang memadukan teks cerita, animasi, dan kuis interaktif untuk memperkuat nilai karakter siswa SD. Hasil penelitian melaporkan bahwa 64,28 % siswa menilai media ini sangat menarik, dan 95 % guru menyatakan flipbook tersebut efektif menanamkan disiplin, tanggung jawab, dan empati. Zahra et al. (2024) melaporkan validitas tinggi (skor rata-rata 4,6) serta respons positif siswa terhadap flipbook "Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab", khususnya dalam menginternalisasi nilai religius dan nasionalisme. Wardani, Dewi, dan Kusumawati (2023) menegaskan bahwa integrasi cerita lokal dalam flipbook memfasilitasi pembiasaan nilai sehari-hari, sehingga proses pembelajaran ini menjadi lebih signifikan dan kontekstual. Dengan dukungan berbagai studi ini, media flipbook digital terbukti mampu memperkuat pembiasaan nilai-nilai karakter secara konsisten dan menyenangkan bagi siswa Sekolah Dasar

Penguatan pendidikan karakter melalui pendekatan budaya lokal menjadi langkah strategis dalam membentuk kepribadian siswa yang berintegritas di tengah tantangan perkembangan teknologi dan globalisasi, namun dalam praktiknya, banyak siswa sekolah dasar yang mulai melupakan nilai-nilai budaya daerah dan kurang memahami pentingnya karakter moral akibat dominasi penggunaan teknologi yang tidak terarah. Salah satu inovasi dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media flipbook digital berbasis cerita rakyat lokal, seperti legenda Sendang Widodari, yang tidak hanya memperkenalkan kembali kekayaan budaya kepada generasi muda, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, gotong royong, religiusitas, dan peduli lingkungan dengan cara menarik dan mudah dipahami. Pengembangan media flipbook ini dirancang untuk menghidupkan kembali pembelajaran berbasis cerita rakyat melalui tampilan visual yang interaktif, sehingga mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa serta memperkuat penghayatan mereka terhadap nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media flipbook digital berbasis cerita rakyat Sendang Widodari sebagai sarana yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan pendidikan karakter siswa sekolah dasar, agar mereka tidak hanya memahami nilai-nilai budaya lokal, tetapi juga mampu membangun sikap positif yang dibutuhkan untuk

menghadapi dinamika perubahan zaman. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan peran nyata dalam memperkaya media pembelajaran berbasis budaya lokal, memperkuat identitas bangsa, serta menjawab tantangan pendidikan karakter di era modern yang terus berkembang.

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian teoritis ini menjadi landasan dalam mengembangkan media flipbook berbasis cerita rakyat untuk memperkuat pendidikan karakter siswa sekolah dasar. Menurut Dwi dan Wardani (2023), pendidikan karakter adalah proses internalisasi nilai-nilai moral yang harus diintegrasikan di setiap aspek pembelajaran. Nilai-nilai moral seperti tanggung jawab, gotong royong, religiusitas, dan kejujuran penting ditanamkan sejak dini agar siswa memiliki landasan moral yang kuat. Pendidikan karakter tidak hanya membentuk perilaku siswa, tetapi juga membangun fondasi kehidupan sosial yang harmonis. Oleh karena itu, pembelajaran yang mengandung nilai-nilai tersebut harus dikemas secara menarik dan relevan.

Cerita rakyat menjadi salah satu sumber pembelajaran yang kaya akan nilai-nilai karakter. Amin (2022) menyatakan bahwa cerita rakyat dapat menumbuhkan empati, tanggung jawab, serta rasa hormat terhadap budaya lokal. Selain menyampaikan pesan moral, cerita rakyat juga dapat membentuk identitas budaya siswa. Cerita seperti “Sendang Widodari” menyimpan banyak nilai-nilai luhur yang dapat diteladani oleh siswa. Pengintegrasian cerita rakyat dalam pembelajaran membantu siswa mengenali dan menghargai kearifan lokal. Selain itu, menurut Ferando, Bardi, dkk (2025), cerita rakyat tidak hanya memperkaya kosakata dan pemahaman struktur bahasa Indonesia, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral dan budaya. Hal ini menjadikan cerita rakyat sebagai media yang kontekstual dan edukatif dalam penguatan literasi.

Menurut Nugraheni (2025), penyampaian cerita rakyat melalui media visual tradisional seperti wayang beber mampu meningkatkan pemahaman dan penghayatan siswa terhadap nilai-nilai karakter secara kontekstual. Penyajian cerita lokal dalam bentuk visual tidak hanya menarik, tetapi juga memperkuat kedekatan budaya dan memperkuat penanaman nilai seperti tanggung jawab, kejujuran, dan empati. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran berbasis cerita rakyat “Sendang Widodari” dalam bentuk flipbook digital menjadi salah satu inovasi yang dapat melanjutkan misi tersebut dengan pendekatan yang lebih modern dan interaktif. Strategi ini menjembatani antara tradisi lokal dan perkembangan teknologi dalam mendukung pembentukan karakter siswa sejak usia dini.

Menurut Tarisa Az Zahra (2024), cerita rakyat lokal seperti “Sendang Widodari” mengandung nilai pendidikan karakter yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Cerita ini mengandung pesan-pesan seperti pentingnya kesabaran, kejujuran, dan penghormatan terhadap sesama. Penyampaian cerita rakyat melalui media yang menarik dapat meningkatkan minat dan pengetahuan siswa. Dengan demikian, pemanfaatan cerita rakyat tidak sedekar berfungsi sebagai hiburan, selain itu juga sarana edukatif. Cerita rakyat menjadi jembatan antara nilai budaya dengan karakter siswa.

Dalam konteks perkembangan teknologi, media flipbook digital menjadi salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk menggabungkan cerita rakyat dengan pendekatan pembelajaran modern. Ramdani, Alamanda, dan Utami (2023) menjelaskan bahwa flipbook animation yang dikembangkan dengan model ADDIE mampu menarik minat siswa dan efektif dalam menyampaikan pesan moral. Flipbook memberikan tampilan visual dan interaktif yang dapat membantu siswa memahami isi cerita secara lebih mendalam. Kelebihan media ini adalah kemampuannya dalam menyajikan narasi yang mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan siswa. Maka dari itu, media flipbook menjadi pilihan tepat dalam mendukung pembelajaran karakter berbasis budaya lokal.

Sejalan dengan itu, Sapulette dan Sollisa (2024) menekankan bahwa penyajian cerita rakyat melalui format digital dapat memperkaya pengalaman belajar dan memperkuat nilai-nilai karakter siswa. Media digital memungkinkan cerita rakyat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan modern. Hal ini diperlukan agar siswa tidak merasa bosan dan lebih terlibat dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam penyampaian cerita rakyat juga membantu pelestarian budaya lokal. Dengan demikian, pengembangan media flipbook digital merupakan strategi yang relevan dalam menjawab tantangan pendidikan karakter di era globalisasi.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif dengan bertujuan untuk mengkaji secara menyeluruh pemanfaatan cerita rakyat dalam bentuk media *flipbook* sebagai sarana menguatkan pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada keinginan untuk memperoleh pemahaman yang utuh terhadap konteks penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal dalam dunia pendidikan. Sumber data utama dalam penelitian ini diperoleh melalui studi pustaka terhadap dua belas artikel jurnal ilmiah nasional yang relevan dengan topik, yang meliputi kajian tentang media flipbook, cerita rakyat, pendidikan karakter, dan pembelajaran di sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan telaah dokumentasi secara sistematis terhadap isi jurnal-jurnal tersebut melalui proses seleksi, identifikasi, dan klasifikasi berdasarkan relevansi tematik. Jurnal yang

dipilih merupakan terbitan lima tahun terakhir guna menjaga aktualitas dan keterkaitan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

Proses analisis data dilakukan secara kualitatif dengan mengutip pada model analisis (Miles dan Huberman 1994) mencakup tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih informasi dari jurnal yang sesuai dengan fokus penelitian, yakni penggunaan media flipbook berbasis cerita rakyat dalam pembentukan karakter. Data yang telah direduksi kemudian ditampilkan dalam bentuk cerita tematik, yang memperlihatkan pola-pola penggunaan media dan implikasinya terhadap pembelajaran. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dengan cara menginterpretasikan hasil temuan untuk menjawab rumusan masalah serta mengaitkannya dengan teori yang mendukung. Dengan metode ini, peneliti berharap dapat memberikan gambaran yang komprehensif terhadap potensi integrasi antara budaya lokal dan teknologi media dalam pembelajaran karakter di sekolah dasar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kajian pustaka menyampaikan bahwa penggunaan media flipbook digital yang mengangkat cerita rakyat terbukti memberikan dampak positif dalam pembelajaran di sekolah dasar. Media ini berperan untuk meningkatkan minat belajar siswa, memperdalam pemahaman terhadap isi cerita, serta membentuk nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, dan religiusitas. Flipbook hadir sebagai media yang menarik secara visual, mudah dipahami, dan bisa diakses kapan saja, sehingga memberikan fleksibilitas dalam kegiatan belajar mengajar. Pendekatan ini sesuai dengan kebutuhan pendidikan karakter yang inovatif di era digital. Keunggulan flipbook juga terletak pada kemampuannya menyampaikan narasi dan ilustrasi secara terpadu, sehingga lebih mudah diterima oleh siswa.

Penelitian oleh Anengsih, Pujiastuti, dan Dewi (2025), pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan media flipbook berhasil meningkatkan literasi budaya dan karakter siswa. Flipbook yang mengangkat cerita rakyat lokal seperti Legenda Sendang Widodari menunjukkan efektivitas dalam menyampaikan nilai-nilai karakter yang relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Siswa memberikan respons positif karena tampilannya menarik dan penyampaiannya sederhana, yang membuat mereka merasa lebih dekat dan terhubung dengan cerita. Flipbook juga membuka ruang eksplorasi kognitif dan emosional karena siswa diajak memahami pesan moral secara mandiri melalui pengalaman membaca. Hal ini menunjukkan bahwa flipbook tidak hanya mendukung aspek kognitif, tetapi juga membentuk kepekaan sosial dan nilai karakter.

Nilai-nilai karakter ditanamkan mencakup religius, tanggung jawab, gotong royong, dan jujur, yang dikaitkan langsung dengan alur dan tokoh dalam cerita rakyat yang disajikan. Sebagai contoh, dalam salah satu cerita, tokoh utama digambarkan tetap berbuat baik meskipun dituduh, yang menggambarkan nilai kejujuran dan kesabaran; sementara di cerita lain, tokoh menunjukkan kerja sama dengan makhluk lain untuk menyelesaikan masalah, yang mencerminkan nilai gotong royong. Nilai-nilai ini tidak hanya disampaikan secara eksplisit melalui teks, tetapi juga diperkuat secara visual dalam ilustrasi flipbook, sehingga lebih mudah ditangkap oleh siswa. Berdasarkan observasi tidak langsung melalui respons siswa, diketahui bahwa mereka mampu mengenali dan menyebutkan kembali pesan moral dari cerita yang dibaca, seperti "kita harus saling membantu" atau "kita tidak boleh membalas kejahatan dengan kejahatan." Penanaman nilai-nilai ini sejalan dengan arah penguatan karakter dalam Kurikulum 2013 dan merujuk pada lima nilai utama versi Kemendikbud (2017), yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas.

Penelitian oleh Sapulette dan Sollisa (2024) turut memperkuat temuan tersebut dengan menekankan bahwa penyajian cerita rakyat dalam format digital memperkaya proses pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Flipbook digital mempermudah siswa dalam mengingat tokoh, alur, dan pesan moral cerita karena visualisasi yang jelas dan interaktif. Nilai-nilai seperti keberanian, kesabaran, dan tanggung jawab lebih mudah dipahami siswa karena disampaikan melalui narasi dan ilustrasi yang saling mendukung. Guru juga memanfaatkan media ini untuk mendorong diskusi dan refleksi tanpa pendekatan yang menggurui, sehingga siswa bisa menarik kesimpulan sendiri dari cerita yang dibaca. Hal ini mewujudkan suasana belajar yang aktif dan bermakna.

Demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flipbook berbasis cerita rakyat bukan sekedar berperan sebagai alat bantu belajar, tetapi juga menjadi sarana efektif dalam pembentukan karakter. Flipbook mampu memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan kondisi, menyenangkan, dan bermakna karena memadukan unsur budaya lokal dengan teknologi digital. Temuan ini mendukung urgensi inovasi pembelajaran yang relevan dengan era digital, sekaligus menjaga nilai-nilai kearifan lokal agar tetap hidup dalam pendidikan. Siswa yang terlibat secara emosional dan kognitif menunjukkan peningkatan motivasi dan keaktifan dalam membaca. Oleh karena itu, integrasi flipbook digital dalam pembelajaran di sekolah dasar patut dikembangkan secara lebih luas (Anengsih, 2025) (Sapulette & Sollisa, 2024)

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media komik digital berbasis cerita fabel untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa media ini efektif sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Komik digital yang dirancang berhasil menarik minat siswa, membantu mereka memahami materi secara visual dan kontekstual, serta memfasilitasi peningkatan kepercayaan diri saat berbicara di depan kelas. Media ini juga menunjukkan keberhasilan dalam menumbuhkan kemampuan berbahasa lisan siswa, baik dari segi kelancaran, struktur tuturan, maupun pilihan kosakata yang digunakan. Penerapan media komik digital berbasis cerita fabel memberikan pengalaman belajar yang berbeda, karena siswa bukan sekedar menjadi penerima informasi, tetapi juga turut terlibat dalam tahap eksplorasi makna dan nilai dari cerita yang dibaca.

Nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita fabel juga memperkuat penguatan karakter siswa, menjadikan pembelajaran berbicara sebagai sarana pengembangan kepribadian. Selain itu, keberadaan media digital memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyampaikan materi sesuai kebutuhan dan konteks kelas masing-masing. Berdasarkan simpulan tersebut, saran pertama ditujukan kepada guru sekolah dasar demi memaksimalkan penggunaan komik digital ini merupakan salah satu alternatif inovatif dalam pengajaran keterampilan berbicara. Guru diharapkan mampu menyesuaikan konten komik dengan tema pembelajaran serta karakteristik siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan menyenangkan.

Saran kedua ditujukan kepada pihak sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan untuk memberikan dukungan dalam bentuk pelatihan atau workshop terkait pengembangan media pembelajaran digital bagi para guru. Dengan adanya pelatihan, guru dapat lebih terampil dalam menciptakan dan mengelola media pembelajaran digital yang efektif dan kontekstual. Saran ketiga ditujukan kepada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media serupa dengan cakupan yang lebih luas, baik dari sisi keterampilan berbahasa lainnya seperti menyimak dan menulis, maupun uji coba dalam jangka waktu yang lebih panjang. Penelitian lanjutan juga dapat mempertimbangkan penggunaan media ini di jenjang pendidikan yang berbeda, untuk melihat sejauh mana efektivitasnya dalam mengembangkan kemampuan berbahasa secara komprehensif.

DAFTAR REFERENSI

Ahmadi, M., Ardianti, S. D., & Pratiwi, I. A. (2021). Nilai pendidikan karakter dalam cerita rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus. *Progres Pendidikan*, *2*(1), 1–6.

Amin, K. F. (2022). Implementasi program penguatan pendidikan karakter siswa melalui cerita rakyat. *Journal of Social Interactions and Humanities*, *1*(2), 125–140.

Anengsih, A., Pujiastuti, H., & Dewi, R. S. (2025). Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan media flipbook untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *10*(1), 404–413.

Ardhyantama, V. (2017). Pendidikan karakter melalui cerita rakyat pada siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, *1*(2), 95–104.

Darif, M., Hidayat, S., Jamaludin, U., & Leksono, S. M. (2023). Penguatan pendidikan karakter pada cerita rakyat Legenda Gunung Pinang sebagai media literasi di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 4098–4112.

Ferando, M. F., Bardi, Y., Mayeli, Y. K. F. R., Rada, M. M., Mude, M. R., & Du'a, P. N. P. S. (2025). Pemanfaatan cerita rakyat sebagai media penguatan literasi Bahasa Indonesia. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, *3*(1), 301–316.

Lake, A. C. R., Lipikuni, H. F., & Jenahut, K. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran flipbook cerita rakyat Nusa Tenggara Timur untuk meningkatkan literasi budaya siswa. *Cakrawala Indonesia*, *8*(1), 1–10.

Ramdani, N. P. A., Alamanda, M. P., & Utami, A. N. A. S. N. I. (2023). Pengembangan media flipbook animation untuk meningkatkan karakter siswa kelas V sekolah dasar. *Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *7*(1), 34–47.

Sapulette, V., & Solissa, E. M. (2024). Efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis cerita rakyat dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, *7*(4), 14342–14349.

Wardani, S. D. K., Dewi, C., & Kusumawati, N. (2023). Penerapan penguatan pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar melalui media flipbook. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, *4*, 984–989.

Wulandari, D., Rochmiyati, S., & Khosiyono, B. H. C. (2024). Peningkatan karakter berbasis literasi digital melalui internalisasi ajaran Tamansiswa Tri-Nga pada siswa kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(1), 5475–5487.

Zahra, T. A., Dewi, R. K., Lestari, D. A., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan media pembelajaran flipbook "Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab" untuk meningkatkan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(1), 615–623.

Nugraheni, L. (2025). Pembentukan pendidikan karakter peserta didik melalui media wayang beber. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *11*(2).