



DOI: <https://doi.org/10.38035/sjam>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Pengembangan Media E-comic Strip Cerita Naratif untuk meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca dan Karakter (*School Well-being*) pada Siswa SMP

Aditya Dalahmas^{1*}, Ali Muhtadi²

¹Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia, adittiad41@gmail.com

²Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia, alimuhtadi@uny.ac.id

*Corresponding Author: adittiad41@gmail.com

Abstract: *This study aims to develop a narrative E-comic strip as an instructional medium that is: (1) feasible for use in Indonesian language learning, (2) practical for teachers and Grade 7 junior high school students, and (3) effective in improving students' reading literacy skills and school well-being. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D model developed by Thiagarajan, Semmel, and Semmel, consisting of the define, design, develop, and disseminate stages. The study was conducted at SMP Negeri 15 Yogyakarta and involved Grade 7 students assigned to experimental and control groups. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, reading literacy tests, and a school well-being questionnaire. The research instruments included validation sheets for subject matter experts, media experts, reading literacy experts, and school well-being experts, teacher and student response questionnaires, a reading literacy test, and a school well-being questionnaire. Instrument validity was established through expert validation and empirical validity testing, while reliability was examined using Cronbach's Alpha coefficient. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics, including equivalence, normality, homogeneity of variance, homogeneity of covariance matrices, correlation, MANOVA, and Tests of Between-Subjects Effects. The findings indicate that the narrative E-comic strip meets the criteria of being highly feasible based on the evaluations of subject matter, media, reading literacy, and school well-being experts. The instructional medium is also rated as highly practical based on the responses of both teachers and students. The effectiveness analysis demonstrates that the use of the narrative E-comic strip significantly improves students' reading literacy skills and school well-being compared with conventional instruction. These improvements are supported by the MANOVA results, which reveal significant differences between the experimental and control groups. Therefore, the narrative E-comic strip is concluded to be a feasible, practical, and effective instructional medium for Indonesian language learning at the junior high school level. Future studies are recommended to develop similar instructional media for different learning materials or educational levels to broaden their applicability and benefits.*

Keywords: *School Well-Being Characters, E-Comic Strips, Reading Literacy, Learning Media*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa E-comic strip cerita naratif yang (1) layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, (2) praktis digunakan oleh guru dan peserta didik kelas VII SMP, serta (3) efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan karakter school well-being peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 15 Yogyakarta dengan melibatkan peserta didik kelas VII yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, tes literasi membaca, dan angket karakter school well-being. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli literasi membaca, ahli karakter school well-being, angket respons guru dan peserta didik, tes literasi membaca, serta angket karakter school well-being. Validitas instrumen diperoleh melalui validasi ahli dan uji validitas empiris, sedangkan reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial, meliputi uji kesetaraan, uji normalitas, uji homogenitas varians, uji homogenitas matriks kovarians, uji korelasi, uji MANOVA, dan uji lanjut (Tests of Between-Subjects Effects). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media E-comic strip cerita naratif memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli literasi membaca, dan ahli karakter school well-being. Media juga memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media E-comic strip mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca dan karakter school well-being peserta didik secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Peningkatan tersebut didukung oleh hasil uji MANOVA yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, media E-comic strip layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda agar kebermanfaatannya semakin luas.

Kata kunci: Karakter School Well-Being, E-Comic Strip, Literasi Membaca, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Literasi membaca merupakan salah satu unsur penting yang harus dimiliki peserta didik pada abad ke-21 karena berperan dalam mengembangkan kemampuan memahami informasi, berpikir kritis, memecahkan masalah, serta membangun karakter yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, proses pembelajaran dituntut untuk memanfaatkan media yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Salah satu media yang berpotensi mendukung pembelajaran literasi membaca adalah *e-comic strip*, karena mampu menggabungkan teks, ilustrasi visual, dan alur cerita secara menarik sehingga mendorong peserta didik untuk berimajinasi sekaligus memahami isi bacaan dengan lebih mudah. Karakteristik tersebut menjadikan *e-comic strip* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan membaca.

Urgensi pengembangan media pembelajaran yang inovatif semakin terlihat dari kondisi literasi membaca di Indonesia yang masih memerlukan perhatian. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa skor kemampuan membaca peserta didik Indonesia hanya mencapai 359 poin, masih berada di bawah beberapa negara di kawasan ASEAN, seperti Singapura yang memperoleh skor 543 poin, Vietnam 462 poin, Malaysia 388 poin, dan Brunei Darussalam 379 poin (OECD, 2023). Temuan tersebut

menunjukkan bahwa kemampuan membaca peserta didik Indonesia masih berada pada tingkat yang relatif rendah dibandingkan negara-negara tetangga sehingga diperlukan berbagai inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas literasi secara berkelanjutan.

Kondisi tersebut diperkuat oleh berbagai indikator nasional yang menunjukkan bahwa budaya literasi masyarakat Indonesia masih belum optimal. Berdasarkan Indeks Pembangunan Kebudayaan tahun 2022, aspek budaya literasi memperoleh skor sebesar 57,40 (Kemendikbudristek, 2022). Selain itu, Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat (IPLM) tahun 2023 mencapai 64,68, sedangkan Tingkat Kegemaran Membaca (TGM) masyarakat Indonesia sebesar 66,77. Meskipun kedua indikator tersebut menunjukkan adanya perkembangan, Indeks Aktivitas Literasi Membaca (Alibaca) nasional masih berada pada angka 37,32 yang tergolong rendah. Nilai tersebut dipengaruhi oleh empat dimensi utama, yaitu dimensi kecakapan sebesar 75,92, dimensi akses sebesar 23,09, dimensi alternatif sebesar 40,49, dan dimensi budaya sebesar 28,50. Data tersebut menunjukkan bahwa tantangan literasi di Indonesia tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca, tetapi juga menyangkut akses terhadap sumber bacaan, pemanfaatan media literasi, dan pembiasaan budaya membaca.

Rendahnya kemampuan literasi membaca dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Kemendikbudristek (2022) mengidentifikasi bahwa keterbatasan akses terhadap bahan bacaan dan rendahnya budaya membaca masih menjadi tantangan utama dalam pengembangan literasi di Indonesia. Temuan tersebut sejalan dengan hasil Asesmen Nasional tahun 2022 yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca peserta didik masih berada di bawah kompetensi minimum yang diharapkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa peningkatan literasi membaca tidak dapat dilakukan hanya melalui penyempurnaan materi pembelajaran, tetapi juga memerlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi membaca, keterlibatan aktif peserta didik, serta pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Meskipun perkembangan teknologi telah mendorong meningkatnya penggunaan media digital di kalangan remaja, pemanfaatan *e-comic strip* dalam pembelajaran masih belum optimal. Sebagian besar *e-comic strip* yang diakses peserta didik melalui berbagai platform digital masih berorientasi pada hiburan dan belum dikembangkan secara pedagogis sebagai media pembelajaran literasi membaca. Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi pada sekolah yang peneliti pilih yaitu SMP Negeri (SMPN) 15 Yogyakarta, yang dimana walaupun sekolah tersebut berada di tengah kota Yogyakarta kedudukannya dalam peringkat yang di dapatkan hanya sebesar 130. Data tersebut di dapatkan dari instansi yang memuat Pemamantapan Persiapan Asesmen Daerah (PPAD) Yogyakarta tahun 2025. Dan temuan lain dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, masih banyak siswa yang kurang dalam pemahaman literasi membaca dan karakter *school well-being*.

Di sisi lain, pembelajaran membaca di sekolah ini, masih cenderung berfokus pada pemahaman isi teks dan belum mengintegrasikan penguatan karakter *school well-being* secara sistematis. Akibatnya, peserta didik belum memperoleh kesempatan yang memadai untuk merefleksikan makna bacaan, mengembangkan kesadaran diri, empati, ketangguhan, serta mengaitkan isi cerita dengan pengalaman kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan media *E-comic strip* cerita naratif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan karakter *school well-being* peserta didik SMP. Model pengembangan yang digunakan adalah Four-D (4D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1975), meliputi empat tahap, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Model ini dipilih karena memberikan prosedur yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran

melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi dan uji coba produk, hingga penyebarluasan hasil pengembangan.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 15 Yogyakarta. Tahap observasi awal dilakukan secara daring pada bulan Desember 2025 dan dilanjutkan dengan observasi langsung di sekolah pada tanggal 22 April sampai 1 Mei 2026. Selanjutnya, pengambilan data penelitian dilaksanakan selama empat minggu pada bulan Juli 2026.

Subjek penelitian terdiri atas validator ahli, guru, dan peserta didik kelas VII SMP Negeri 15 Yogyakarta. Validasi produk melibatkan enam validator, yaitu dua ahli materi yang berasal dari Universitas Tidar dan Universitas Negeri Makassar, dua ahli media dari Program Studi Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Yogyakarta, satu ahli literasi membaca dari Universitas Negeri Makassar, serta satu ahli karakter school well-being dari Program Studi Psikologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Uji kepraktisan melibatkan dua guru Bahasa Indonesia, yaitu Ibu Retno Handayani dan Ibu Erika Putriana, serta peserta didik. Uji coba empiris instrumen dilakukan kepada 15 peserta didik kelas VII J, sedangkan uji coba terbatas melibatkan 9 peserta didik. Uji efektivitas menggunakan desain eksperimen dengan melibatkan 30 peserta didik yang terdiri atas 15 peserta didik kelas VII H sebagai kelas eksperimen dan 15 peserta didik kelas VII E sebagai kelas kontrol.

Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, tes literasi membaca, dan angket karakter school well-being. Wawancara dan observasi digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran serta permasalahan yang dihadapi guru dan peserta didik. Angket digunakan untuk memperoleh data validitas produk dari para ahli serta respons guru dan peserta didik terhadap kepraktisan media yang dikembangkan. Tes literasi membaca dan angket karakter school well-being digunakan untuk mengukur efektivitas media setelah diimplementasikan dalam pembelajaran.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli literasi membaca, dan ahli karakter school well-being, angket respons guru dan peserta didik, tes literasi membaca, serta angket karakter school well-being. Validitas instrumen ditentukan melalui validasi ahli (*expert judgment*) dan uji validitas empiris, sedangkan reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan koefisien Cronbach's Alpha.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi para ahli serta kepraktisan media berdasarkan respons guru dan peserta didik. Analisis inferensial digunakan untuk menguji efektivitas media melalui uji kesetaraan, uji normalitas, uji homogenitas varians, uji homogenitas matriks kovarians, uji korelasi, uji *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA), dan uji lanjut (*Tests of Between-Subjects Effects*) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media E-comic strip terhadap kemampuan literasi membaca dan karakter *school well-being* peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan Media *E-comic Strip* Cerita Naratif

Kelayakan media E-comic strip cerita naratif ditentukan melalui proses validasi oleh para ahli untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, penyajian, kebahasaan, desain media, literasi membaca, dan karakter school well-being. Validasi dilakukan oleh enam validator yang terdiri atas dua ahli materi, dua ahli media, satu ahli literasi membaca, dan satu ahli school well-being. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian seluruh validator.

Tabel 1. Hasil Validasi Media E-comic Strip

No	Jenis Instrumen	Skor Penilaian	Kategori
1.	Validasi Ahli Materi	91,25%	Sangat Valid
2.	Validasi Ahli Media	96,00%	Sangat Valid
2.	Literasi Membaca	89,58%	Sangat Valid
3.	Karakter <i>School well-being</i>	94,79%	Sangat Valid
Keseluruhan		92,91%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, media E-comic strip memperoleh kategori sangat layak pada seluruh aspek penilaian. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik, ketepatan penyajian cerita naratif, kualitas tampilan visual, keterbacaan, serta integrasi nilai-nilai school well-being dalam setiap aktivitas pembelajaran. Selain memberikan penilaian kuantitatif, para validator juga memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan media, terutama pada aspek redaksi, penggunaan istilah, konsistensi ilustrasi, dan penyempurnaan beberapa bagian aktivitas pembelajaran. Seluruh masukan tersebut digunakan sebagai dasar revisi sehingga media yang dikembangkan memiliki kualitas yang lebih baik sebelum diimplementasikan pada tahap uji coba.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi karakteristik media pembelajaran yang baik, yaitu memiliki kesesuaian antara tujuan pembelajaran, isi materi, penyajian visual, dan kebutuhan peserta didik. Integrasi cerita naratif dengan ilustrasi visual, dialog yang komunikatif, serta aktivitas *Review Time* memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya membantu peserta didik memahami isi bacaan, tetapi juga mendorong mereka merefleksikan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita. Temuan ini mendukung pendapat bahwa media pembelajaran berbasis visual mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik karena informasi disajikan melalui kombinasi teks dan gambar yang saling melengkapi. Dengan demikian, media *E-comic strip* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dan layak digunakan pada tahap uji kepraktisan dan uji efektivitas.

Kepraktisan Media *E-comic Strip* Cerita Naratif

Pada pengujian kedua yaitu pengujian untuk melihat kepraktisan media *E-comic strip* dievaluasi melalui *developmental testing* dengan melibatkan sembilan peserta didik kelas VII dan dua guru Bahasa Indonesia sebagai pengguna media. Penilaian dilakukan menggunakan angket respons yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, tampilan media, keterbacaan, penyajian cerita, dan kemanfaatan media dalam mendukung pembelajaran. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media dengan persentase rata-rata sebesar **75,73%**, yang termasuk dalam kategori **praktis**.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Berdasarkan Respons Peserta Didik

No	Aspek	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Perolehan Persentase	Kategori
1	Kelayakan Isi (Pernyataan 1-8)	235	288	61,60%	Praktis
2	Kebahasaan yang Digunakan (Pernyataan 9)	31	36	68,11%	Praktis
3	Tampilan Media (Pernyataan 10-12)	90	108	83,33%	Sangat Praktis

4	Kemudahan Penggunaan (Pernyataan 13-16)	119	144	82,64%	Sangat Praktis
5	Muatan <i>E-comic strip</i> (Pernyataan 17-19)	100	108	92,59%	Sangat Praktis
Keseluruhan		575	684	84,06%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, sebagian besar peserta didik menilai bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan visual yang menarik, serta menyajikan cerita yang mudah dipahami. Ilustrasi yang disusun dalam bentuk panel, penggunaan dialog yang sederhana, serta alur cerita yang sistematis membantu peserta didik memahami isi cerita naratif dengan lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks. Meskipun masih terdapat beberapa aspek yang memperoleh skor relatif lebih rendah dibandingkan aspek lainnya, seluruh aspek tetap berada pada kategori praktis sehingga media dinilai telah memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain peserta didik, uji kepraktisan juga dilakukan terhadap dua guru Bahasa Indonesia untuk mengetahui kemudahan implementasi media dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penilaian guru menunjukkan persentase sebesar 96,00% dengan kategori sangat praktis.

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan Berdasarkan Respons Guru

No	Aspek	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Perolehan Persentase	Kategori
1	Kelayakan Isi (Pernyataan 1-10)	76	80	95,00%	Sangat Praktis
2	Kebahasaan yang Digunakan (Pernyataan 11-13)	23	24	95,83%	Sangat Praktis
3	Tampilan Media (Pernyataan 14-18)	39	40	97,50%	Sangat Praktis
4	Kemudahan Penggunaan (Pernyataan 19-22)	30	32	93,75%	Sangat Praktis
5	Muatan <i>E-comic strip</i> (Pernyataan 23-25)	24	24	100%	Sangat Praktis
Keseluruhan		192	200	96,00%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 3, guru menilai bahwa media memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, penyajian materi yang sistematis, serta tampilan visual yang menarik sehingga mudah diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Integrasi cerita naratif dengan aktivitas *Review Time* juga dinilai mampu mendorong peserta didik untuk memahami isi bacaan secara lebih mendalam sekaligus merefleksikan nilai-nilai *school well-being* yang terkandung dalam cerita. Kemudahan penggunaan media menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya sesuai dengan karakteristik peserta didik, tetapi juga mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media *E-comic strip* telah memenuhi kriteria praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi antara ilustrasi visual, teks naratif, dan aktivitas reflektif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Selain itu, media yang dikembangkan memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan media konvensional karena mampu mengintegrasikan aspek literasi membaca dan penguatan karakter *school well-being* dalam satu media pembelajaran. Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media komik digital

dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan efektivitas proses pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih kontekstual dan interaktif.

Keefektifan Media *E-comic Strip* Cerita Naratif

Keefektifan media *E-comic strip* cerita naratif diuji melalui validation testing dengan menggunakan desain Pretest–Posttest Nonequivalent Control Group Design. Pengujian melibatkan 30 peserta didik kelas VII SMP Negeri 15 Yogyakarta yang terdiri atas 15 peserta didik pada kelas eksperimen (VII H) dan 15 peserta didik pada kelas kontrol (VII E). Kelas eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan media *E-comic strip* cerita naratif, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan media yang biasa digunakan guru. Efektivitas media dianalisis berdasarkan kemampuan literasi membaca dan karakter *school well-being* peserta didik setelah proses pembelajaran.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu dianalisis melalui uji prasyarat yang meliputi uji kesetaraan awal, uji normalitas, uji homogenitas varians, uji homogenitas matriks kovarians, dan uji korelasi antarvariabel terikat.

Tabel 4. Hasil Uji Kesetaraan Awal

Variabel	Levene's Sig.	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Literasi membaca (Pre-test)	0.302	0,237	Setara
Karakter <i>School well-being</i> (Pre-test)	0.963	0,706	Setara

Hasil uji kesetaraan menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda secara signifikan pada variabel literasi membaca maupun karakter *school well-being* (Sig. > 0,05). Temuan ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi awal yang setara sehingga perubahan hasil belajar setelah perlakuan dapat diinterpretasikan sebagai pengaruh penggunaan media *E-comic strip*.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelompok	Sig. (Shapiro-Wilk)	Keterangan
Literasi Membaca	Eksperimen	0.945	Normal
	Kontrol	0,055	Normal
Karakter <i>School well-being</i>	Eksperimen	0.0.353	Normal
	Kontrol	0.253	Normal

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa seluruh data posttest memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Pada variabel kemampuan literasi membaca, kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,945 (> 0,05), sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,055 (> 0,05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa data kemampuan literasi membaca pada kedua kelompok berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Varians

Variabel	Levene Statistic	Sig. (shapiro-wilk)	Keterangan
Literasi Membaca	0,055	0,816	Homogen
Karakter <i>School well-being</i>	0,392	0,493	Homogen

Hasil uji homogenitas varians menunjukkan bahwa variabel kemampuan literasi membaca memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,816 (> 0,05), sedangkan variabel karakter *school well-being* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,493 (> 0,05). Nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen untuk kedua variabel yang diteliti.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Matriks Kovarians

Box's M	F	df1	df2	Sig.	Keterangan
3,819	1,020	3	605120,000	0,329	Homogen

Hasil uji Box's M menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,329 ($> 0,05$). Nilai signifikansi tersebut menunjukkan bahwa matriks kovarians pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen, sehingga tidak terdapat perbedaan matriks kovarians yang signifikan antara kedua kelompok penelitian.

Tabel 8. Hasil Uji Korelasi Antarvariabel

Variabel	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	N
Literasi Membaca	0,882**	0,000	30
Karakter <i>School well-being</i>	0,882**	0,000	

Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa seluruh data memenuhi asumsi analisis MANOVA. Uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal (Sig. $> 0,05$). Uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test menunjukkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen, sedangkan uji Box's M menunjukkan bahwa matriks kovarians kedua kelompok juga homogen. Selain itu, hasil uji korelasi menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca dan karakter school well-being memiliki hubungan yang memadai tanpa menunjukkan gejala multikolinearitas. Dengan terpenuhinya seluruh asumsi tersebut, analisis dapat dilanjutkan menggunakan Multivariate Analysis of Variance (MANOVA).

Tabel 9. Hasil Uji MANOVA

Effect	Value	Sig.	Partial Eta Squared
Pillai's Trace	0,736	0,000	0,776
Wilks' Lambda	0,264		
Hotelling's Trace	2,790		
Roy's Largest Root	2,790		

Hasil analisis MANOVA menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada statistik Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root masing-masing sebesar 0,000 ($< 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara simultan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada variabel kemampuan literasi membaca dan karakter school well-being setelah pelaksanaan pembelajaran.

Tabel 10. Hasil Tests of Between-Subjects Effects

Variabel Terikat	F	Sig.	Partial Eta Squared
Literasi Membaca	77,657	0,000	0,776
Karakter <i>School well-being</i>	33,838		0,338

Berdasarkan Tabel 10, hasil uji univariat menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca dan karakter *school well-being* masing-masing memperoleh nilai signifikansi sebesar **0,000 ($p < 0,05$)**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *E-comic strip* cerita naratif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca maupun karakter *school well-being* peserta didik. Nilai *Partial Eta Squared* juga menunjukkan bahwa penggunaan media memberikan ukuran efek yang kuat terhadap kedua variabel penelitian, sehingga media yang dikembangkan tidak hanya efektif secara statistik, tetapi juga memberikan kontribusi yang bermakna dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *E-comic strip* cerita naratif mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca karena peserta didik memperoleh pengalaman membaca yang lebih menarik melalui perpaduan teks, ilustrasi visual, dan alur cerita yang kontekstual. Penyajian informasi dalam bentuk visual membantu peserta didik memahami isi bacaan secara lebih mendalam, meningkatkan keterlibatan selama pembelajaran, serta mempermudah mereka menghubungkan informasi yang diperoleh dengan pengalaman sehari-hari. Di sisi lain, integrasi aktivitas *Review Time* pada setiap cerita mendorong peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap nilai-nilai positif yang terkandung dalam cerita sehingga berkontribusi terhadap penguatan karakter *school well-being*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media komik digital mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan kemampuan memahami bacaan melalui penyajian materi yang menarik dan kontekstual. Namun demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan literasi membaca, tetapi juga mengintegrasikan penguatan karakter *school well-being* ke dalam aktivitas pembelajaran melalui media *E-comic strip*. Integrasi tersebut menjadikan media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan keseluruhan hasil pengujian, media *E-comic strip* cerita naratif terbukti memenuhi tiga aspek utama pengembangan, yaitu layak, praktis, dan efektif. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan media *E-comic strip* yang mengintegrasikan pembelajaran literasi membaca dengan penguatan karakter *school well-being* dalam satu media pembelajaran berbasis cerita naratif. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar atau motivasi membaca, media yang dikembangkan dalam penelitian ini menggabungkan ilustrasi visual, narasi kontekstual, dan aktivitas reflektif (*Review Time*) sehingga tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi membaca, tetapi juga memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kesadaran diri, empati, ketangguhan, dan nilai-nilai karakter yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *E-comic strip* cerita naratif yang dikembangkan telah memenuhi tiga kriteria kualitas produk, yaitu layak, praktis, dan efektif. Ketiga aspek tersebut mengacu pada kriteria kualitas produk pengembangan yang dikemukakan oleh Nieveen (1999), yang menyatakan bahwa suatu produk hasil penelitian dan pengembangan dinyatakan berkualitas apabila memenuhi aspek *validity*, *practicality*, dan *effectiveness*. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kualitas secara teoretis, tetapi juga terbukti dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP.

Aspek kelayakan ditunjukkan melalui hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli literasi membaca, dan ahli *school well-being* yang menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak. Temuan ini mengindikasikan bahwa isi materi, penyajian cerita naratif, desain visual, penggunaan bahasa, serta integrasi nilai-nilai *school well-being* telah sesuai dengan karakteristik peserta didik dan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia. Proses validasi juga menghasilkan berbagai masukan yang digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk, meliputi perbaikan isi cerita, penyempurnaan ilustrasi, penggunaan bahasa yang lebih komunikatif, serta penguatan penyajian nilai-nilai karakter pada setiap bagian cerita. Proses revisi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media dilakukan secara sistematis sesuai tahapan *develop* dalam model *Four-D* yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan

Semmel (1974), sehingga produk yang dihasilkan telah melalui proses evaluasi dan penyempurnaan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Kelayakan media juga didukung oleh penerapan prinsip-prinsip media pembelajaran yang menekankan pentingnya kesesuaian antara tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi, dan penyajian media. Menurut Arsyad (2014), media pembelajaran berfungsi memperjelas penyampaian pesan sehingga mampu meningkatkan perhatian dan mempermudah peserta didik memahami materi. Pendapat tersebut diperkuat oleh Daryanto (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Prinsip tersebut diwujudkan melalui penyajian cerita naratif dalam bentuk panel komik yang mengintegrasikan ilustrasi visual, dialog, narasi, dan aktivitas reflektif sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Kepraktisan media ditunjukkan melalui hasil developmental testing yang memperoleh kategori praktis berdasarkan respons peserta didik dan sangat praktis berdasarkan respons guru. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik menilai bahwa ilustrasi visual, dialog, dan alur cerita yang sistematis membantu mereka memahami isi cerita naratif dengan lebih mudah, sedangkan guru menilai bahwa petunjuk penggunaan, penyajian materi, dan fitur pendukung seperti Quick Response (QR) Code memudahkan implementasi media di dalam kelas. Kemudahan penggunaan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat keterpakaian yang tinggi sehingga dapat digunakan tanpa memerlukan penyesuaian yang rumit dalam proses pembelajaran. Seperti gambar 1 berikut.

Gambar 1. QR E-comic Strip



Temuan tersebut sejalan dengan konsep kepraktisan yang dikemukakan oleh Nieveen (1999), yaitu bahwa suatu produk pengembangan dinyatakan praktis apabila dapat digunakan oleh pengguna sesuai dengan tujuan pengembangannya. Selain itu, penyajian media dalam bentuk E-comic strip memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan penggunaan media konvensional karena peserta didik tidak hanya membaca teks, tetapi juga menginterpretasikan ilustrasi, memahami dialog, dan menghubungkan isi cerita dengan pengalaman mereka. Karakteristik tersebut mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih berpusat pada peserta didik (student-centered learning).

Keefektifan media dibuktikan melalui hasil validation testing menggunakan desain Pretest–Posttest Nonequivalent Control Group Design. Hasil analisis MANOVA menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap kemampuan literasi membaca dan karakter school well-being. Hasil uji Tests of Between-Subjects Effects juga menunjukkan bahwa penggunaan media E-comic strip memberikan pengaruh yang signifikan terhadap masing-masing variabel secara parsial. Temuan tersebut

menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap penguatan karakter school well-being peserta didik.

Peningkatan kemampuan literasi membaca dapat dijelaskan melalui Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2009). Teori tersebut menjelaskan bahwa peserta didik memproses informasi melalui dua saluran, yaitu saluran visual dan saluran verbal. Ketika informasi disajikan melalui kombinasi ilustrasi, teks, dan dialog yang saling melengkapi, peserta didik lebih mudah membangun representasi mental terhadap isi bacaan sehingga pemahaman terhadap struktur, alur, dan pesan cerita menjadi lebih baik. Pada media E-comic strip yang dikembangkan, perpaduan antara ilustrasi visual, narasi, dan dialog membantu peserta didik memahami hubungan sebab-akibat dalam cerita naratif, mengidentifikasi karakter tokoh, serta menarik makna dari isi bacaan secara lebih mendalam.

Selain meningkatkan kemampuan literasi membaca, media yang dikembangkan juga memberikan pengaruh terhadap penguatan karakter school well-being. Hal tersebut ditunjukkan melalui penyajian tokoh, konflik, dan penyelesaian masalah yang dekat dengan kehidupan peserta didik serta aktivitas Review Time yang mendorong peserta didik melakukan refleksi terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam cerita. Proses refleksi tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kesadaran diri, empati, tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, serta kepedulian terhadap lingkungan sekolah. Temuan ini sejalan dengan konsep school well-being yang dikemukakan oleh Konu dan Rimpelä (2002), yang menekankan bahwa kesejahteraan peserta didik di sekolah dibangun melalui lingkungan belajar yang mendukung, hubungan sosial yang positif, kesempatan untuk mengembangkan diri, serta terciptanya suasana belajar yang aman dan nyaman.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media E-comic strip tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mengintegrasikan pengembangan kemampuan akademik dengan pembentukan karakter peserta didik. Integrasi tersebut menjadi penting karena pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan memahami teks, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan berkarakter melalui pengalaman membaca yang bermakna.

Kebaruhan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan media E-comic strip berbasis cerita naratif yang secara terpadu mengintegrasikan peningkatan kemampuan literasi membaca dengan penguatan karakter school well-being dalam satu media pembelajaran digital. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada penggunaan komik digital untuk meningkatkan motivasi atau hasil belajar, media yang dikembangkan dalam penelitian ini memadukan cerita naratif kontekstual, ilustrasi visual, aktivitas Review Time, pedoman penggunaan bagi guru, akses digital melalui Quick Response (QR) Code, serta internalisasi nilai-nilai yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila. Integrasi tersebut menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi literasi membaca, tetapi juga memfasilitasi perkembangan aspek sosial, emosional, dan karakter peserta didik sehingga memberikan kontribusi baru terhadap pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMP.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media E-comic strip cerita naratif yang memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan karakter school well-being peserta didik SMP. Pengembangan media melalui model Four-D menghasilkan produk yang telah divalidasi oleh para ahli, memperoleh respons positif dari guru dan peserta didik, serta terbukti memberikan pengaruh yang signifikan

terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca dan karakter school well-being. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi cerita naratif, ilustrasi visual, dialog, aktivitas reflektif (Review Time), dan akses digital melalui Quick Response (QR) Code mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam mengintegrasikan peningkatan kemampuan literasi membaca dan penguatan karakter school well-being ke dalam satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran di jenjang SMP.

Keterbatasan

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian dilaksanakan hanya pada satu sekolah, yaitu SMP Negeri 15 Yogyakarta, dengan jumlah peserta didik yang relatif terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada seluruh jenjang atau konteks pendidikan yang berbeda. Kedua, pengembangan media difokuskan pada materi cerita naratif untuk peserta didik kelas VII SMP, sehingga efektivitas media pada materi Bahasa Indonesia lainnya belum dapat diketahui. Ketiga, penelitian hanya mengukur pengaruh media terhadap kemampuan literasi membaca dan karakter school well-being dalam jangka pendek selama pelaksanaan penelitian, sehingga belum memberikan gambaran mengenai keberlanjutan dampak penggunaan media terhadap perkembangan peserta didik dalam jangka panjang. Oleh karena itu, hasil penelitian perlu diinterpretasikan sesuai dengan ruang lingkup penelitian ini.

Saran

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penggunaan media E-comic strip pada materi, jenjang pendidikan, dan karakteristik peserta didik yang lebih beragam agar diperoleh bukti empiris yang lebih luas mengenai efektivitas media. Penelitian berikutnya juga dapat melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, menerapkan periode implementasi yang lebih panjang, serta mengintegrasikan variabel lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, atau keterampilan abad ke-21. Selain itu, penggunaan pendekatan analisis yang lebih komprehensif, seperti Structural Equation Modeling (SEM), pendekatan longitudinal, atau pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) dalam pengembangan media pembelajaran, dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai hubungan antarvariabel serta keberlanjutan dampak penggunaan media terhadap hasil belajar dan perkembangan karakter peserta didik.

Author Contributions

Penulis pertama bertanggung jawab atas konseptualisasi penelitian, perancangan dan pengembangan media pembelajaran E-comic strip, pengumpulan data, analisis data, interpretasi hasil penelitian, serta penyusunan naskah artikel. Penulis kedua berkontribusi dalam penyusunan kerangka teori dan kerangka konseptual, memberikan bimbingan akademik selama proses penelitian, melakukan telaah kritis terhadap isi naskah, serta memberikan masukan dalam proses revisi untuk memastikan kualitas ilmiah artikel. Kedua penulis telah membaca, menyetujui, dan menyatakan persetujuan terhadap versi akhir naskah yang diajukan untuk dipublikasikan.

REFERENCES

- Afflerbach, P., Pearson, P. D., & Paris, S. G. (2015). Skills and strategies: Their differences, their relationships, and why it matters. *Metacognition and Learning*, 10(2), 145–169. <https://doi.org/10.1007/s11409-014-9120-0>

- Concannon-Gibney, T., & McCarthy, M. J. (2012). The explicit teaching of reading comprehension strategies: A review of the literature. *Reading Psychology*, 33(3), 219–240. <https://doi.org/10.1080/02702711.2010.495633>
- Dalahmas, A., Aisah, S., & Evenddy, S. S. (2024). The influence of E-comic strip on students' narrative text writing skill at SMP Negeri 7 Kota Serang. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 5(4).
- Faradiba, D. G., & Budiningsih, C. A. (2021). Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 196–204. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.24758>
- Fidianingsih, A., & Priyana, J. (2022). Pengembangan materi membaca berbasis komik untuk kegiatan pengayaan bahasa Inggris di sekolah menengah pertama. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.39373>
- Fitri, M., Hasibuan, P. A., Nurzena, & Murny. (2023). The use of digital comics on students' reading comprehension of narrative texts. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(1), 263–270.
- Kemendikbudristek. (2022). *Indeks Pembangunan Kebudayaan Tahun 2022*. Kemendikbudristek.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing.
- Saputri, D. A., Sunardi, & Musadad, A. A. (2021). Digital comics as a media in EFL reading classrooms. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1096–1102.
- Sari, D. P., Gani, S. A., & Marhaban, S. (2021). The use of comic book as a media in teaching reading comprehension to improve students' vocabulary mastery. *English Education Journal*, 12(1), 56–70.
- Suparlan. (2021). *Pembelajaran membaca dan literasi bahasa*. Bumi Aksara.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. In J. van den Akker et al. (Eds.), *Design approaches and tools in education and training* (pp. 125–135). Springer.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Indiana University.
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran abad ke-21*. Gava Media.
- Konu, A. I., & Rimpelä, M. (2002). Well-being in schools: A conceptual model. *Health Promotion International*, 17(1), 79–87.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.