

PENGEMBANGAN MEDIA FABEL DIGITAL BERBANTUAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

¹Ahmad Sofyan, ²Dr. Ahmad Susanto, M.Pd,

Program Magister Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

Program Magister Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

E-mail korespondensi: ayutahu21@gmail.com

Abstrak

Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa sekolah dasar sebagai fondasi keberhasilan belajar. Namun, masih banyak siswa kelas II yang mengalami kesulitan mengenal huruf, membaca kata, membaca kalimat sederhana, dan memahami isi bacaan. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh kurang menariknya media pembelajaran dan belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran literasi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media fabel digital berbantuan Artificial Intelligence (AI) yang layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian berjumlah 106 siswa kelas II dari SD Perguruan Buddhi dan SDN Gebang Raya 1. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, angket, dan dokumentasi, sedangkan instrumen penelitian meliputi tes membaca permulaan, lembar validasi ahli, lembar observasi, dan angket respons siswa serta guru. Kelayakan media dinilai melalui validasi ahli materi dan ahli media, sedangkan efektivitasnya diuji menggunakan desain one-group pretest-posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media fabel digital berbantuan AI dinyatakan layak digunakan dan efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan berdasarkan peningkatan hasil pretest dan posttest. Media juga memperoleh respons positif dari siswa dan guru karena menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Kata Kunci: kecerdasan buatan, fabel digital, kemampuan membaca permulaan, media pembelajaran, sekolah dasar.

Abstract

Early reading is a fundamental skill that elementary school students must master, as it forms the basis for successful learning across subjects. However, many second-grade students still experience difficulties in recognising letters, reading words and simple sentences, and understanding short texts. These challenges are associated with the limited use of engaging instructional media and the underutilisation of technology in literacy instruction. This study aimed to develop an Artificial Intelligence (AI)-assisted digital fable medium that is both valid and effective in improving early reading skills among second-grade elementary school students. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The participants were 106 second-grade students from SD Perguruan Buddhi and SDN Gebang Raya 1. Data were collected through tests, observations, questionnaires, and documentation. The research instruments included early reading tests, expert validation sheets, observation sheets, and student and teacher response questionnaires. The developed media were evaluated through expert validation and a one-group pretest-posttest design. The findings indicated that the AI-assisted digital fable medium was valid and effective in improving students' early reading skills, as demonstrated by the improvement in pretest and posttest scores. The media also received positive responses from both students and teachers due to its engaging, interactive, and age-appropriate design. Therefore, the developed media can serve as an innovative instructional alternative for enhancing early reading skills in elementary schools.

Keywords: Artificial Intelligence, digital fable, early reading, elementary school, instructional media

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca permulaan merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa sekolah dasar (SD) karena menjadi fondasi bagi perkembangan literasi dan keberhasilan belajar pada berbagai mata pelajaran. Membaca permulaan meliputi kemampuan mengenal huruf, membaca suku kata, kata, kalimat sederhana, serta memahami isi bacaan sederhana. Penguasaan kemampuan tersebut sangat menentukan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pada jenjang berikutnya. Namun demikian, kemampuan membaca peserta didik Indonesia masih menjadi perhatian. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa kemampuan membaca peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara anggota Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), sehingga penguatan literasi sejak jenjang sekolah dasar menjadi kebutuhan yang mendesak (OECD, 2023).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas rendah masih mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Handayani (2025) melaporkan bahwa sebagian siswa masih mengalami hambatan dalam mengenali huruf, membaca suku kata, serta memahami kata dan kalimat sederhana. Selain itu, Andini dan Ahmadi (2024) menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar, keterbatasan media pembelajaran, dan kurangnya dukungan belajar menjadi faktor yang memengaruhi kemampuan membaca permulaan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran membaca tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan siswa, tetapi juga oleh strategi pembelajaran dan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi yang dilakukan di SD Perguruan Buddhi dan SDN Gebang Raya 1 pada akhir semester genap tahun ajaran 2025/2026 menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa kelas I yang akan memasuki kelas II masih memerlukan perhatian. Penelitian dilakukan terhadap 106 siswa yang berasal dari empat kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum lancar membaca, membaca dengan terbata-bata, serta belum mampu memahami isi bacaan sederhana sesuai dengan tingkat perkembangannya. Di samping itu, pembelajaran membaca masih didominasi oleh penggunaan buku teks, lembar kerja, dan metode membaca bersama sehingga kurang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu teknologi yang berkembang pesat adalah Artificial Intelligence (AI), yaitu teknologi yang mampu membantu menghasilkan konten, ilustrasi, maupun desain media pembelajaran secara lebih efektif. Dalam penelitian ini, AI dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk menyusun cerita fabel, menghasilkan ilustrasi, dan mendukung pengembangan media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media yang dikembangkan berupa fabel digital karena cerita fabel memiliki alur sederhana, menggunakan tokoh hewan yang dekat dengan dunia anak, serta mengandung nilai-nilai karakter yang dapat mendukung pembelajaran literasi. Penyajian fabel dalam bentuk digital diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan siswa untuk membaca melalui perpaduan teks, ilustrasi, dan tampilan visual yang lebih menarik.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengembangkan media digital, multimedia interaktif, maupun cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Akan tetapi, penelitian yang mengintegrasikan teknologi AI dalam pengembangan media fabel digital untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD masih sangat terbatas. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian (research gap) antara perkembangan teknologi AI yang semakin pesat dengan pemanfaatannya dalam pengembangan media pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media fabel digital berbantuan AI yang dirancang menggunakan model ADDIE sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan mendukung pembelajaran membaca permulaan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media fabel digital berbantuan Artificial Intelligence (AI) bagi siswa kelas II SD, (2) menganalisis tingkat kelayakan media yang dikembangkan melalui validasi ahli, dan (3) menganalisis efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan mengembangkan media fabel digital berbantuan Artificial Intelligence (AI) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009). Penelitian

dilaksanakan di SD Perguruan Buddhi dan SDN Gebang Raya 1 Kota Tangerang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 hingga awal semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yang melibatkan 106 siswa kelas II, terdiri atas 42 siswa SD Perguruan Buddhi dan 64 siswa SDN Gebang Raya 1. Selain itu, penelitian melibatkan satu ahli materi, satu ahli media, dan satu guru kelas sebagai validator dan responden dalam uji kepraktisan media. Produk yang dikembangkan berupa media fabel digital berbantuan AI. Dalam proses pengembangannya, AI dimanfaatkan untuk membantu penyusunan cerita, pembuatan ilustrasi, dan desain media digital. Selanjutnya, media disusun menggunakan aplikasi Canva dan dipublikasikan dalam bentuk buku digital melalui FlipHTML5.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran membaca permulaan dan kebutuhan media pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi, validasi ahli media, respons guru, dan respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Variabel penelitian terdiri atas media fabel digital berbantuan AI sebagai variabel bebas dan kemampuan membaca permulaan siswa sebagai variabel terikat. Kemampuan membaca permulaan diukur berdasarkan indikator mengenal kata, membaca kalimat sederhana, dan memahami isi bacaan sederhana.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Tingkat kelayakan media dianalisis berdasarkan hasil validasi ahli menggunakan persentase, sedangkan kepraktisan media dianalisis berdasarkan angket respons guru dan siswa. Efektivitas media dianalisis melalui perbandingan hasil pretest dan posttest menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro–Wilk, kemudian dilanjutkan dengan Paired Sample t-Test apabila data berdistribusi normal atau Wilcoxon Signed Rank Test apabila data tidak berdistribusi normal. Besarnya peningkatan kemampuan membaca permulaan dianalisis menggunakan skor Normalized Gain (N-Gain). Seluruh analisis statistik dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Isi bagian hasil dan pembahasan ditulis ringkas. Hasil penelitian dapat disajikan dengan dukungan tabel, grafik atau gambar sesuai kebutuhan, untuk memperjelas hasil penyajian secara verbal. Pembahasan dikaitkan dengan teori yang digunakan.

Penelitian ini menghasilkan media fabel digital berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada tahap *analysis* dilakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengetahui kondisi pembelajaran membaca permulaan. Tahap *design* menghasilkan rancangan isi media, *storyboard*, instrumen penelitian, dan desain antarmuka. Pada tahap *development*, media dikembangkan dengan memanfaatkan ChatGPT untuk membantu penyusunan cerita, Gemini AI untuk menghasilkan ilustrasi, Canva untuk desain visual, dan FlipHTML5 sebagai media publikasi buku digital. Produk yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Tahap *implementation* dilakukan melalui pembelajaran menggunakan media pada siswa kelas II SD Perguruan Buddhi dan SDN Gebang Raya 1, sedangkan tahap *evaluation* dilakukan berdasarkan hasil validasi, kepraktisan, dan efektivitas media.

Produk akhir berupa media fabel digital yang memuat halaman sampul, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, cerita fabel, ilustrasi, glosarium kosakata, latihan membaca, evaluasi, dan profil pengembang. Produk telah direvisi berdasarkan masukan validator sehingga memenuhi kriteria untuk diimplementasikan dalam pembelajaran membaca permulaan.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Fabel Digital Berbantuan AI

Validator	Persentase	Kategori
Ahli materi	93,33%	Sangat Layak
Ahli media	94,29%	Sangat Layak
Rata-rata	93,81%	Sangat Layak

Hasil validasi pada Tabel 1 menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata persentase sebesar 93,81% dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, penyajian, kebahasaan, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan. Materi yang disajikan telah disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka serta menggunakan bahasa dan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD.

Hasil tersebut sejalan dengan Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman belajar. Selain itu, Branch (2009) menjelaskan bahwa

validasi merupakan tahapan penting dalam model ADDIE untuk memastikan produk memenuhi standar sebelum diimplementasikan. Dengan demikian, media yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan dan layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.

Kepraktisan Media

Kepraktisan media dinilai melalui angket respons guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Media

Responden	Persentase	Kategori
Guru	98,00%	Sangat Praktis
Peserta didik	97,30%	Sangat Praktis
Rata-rata	97,65%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, media memperoleh nilai kepraktisan sebesar 97,65% dengan kategori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan, membantu penyampaian materi, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, peserta didik memberikan respons positif terhadap tampilan ilustrasi, alur cerita, dan aktivitas membaca yang disajikan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Temuan tersebut mendukung pendapat Majid (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mudah digunakan dan mampu membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran secara efektif. Pendapat tersebut diperkuat oleh Arsyad (2019) yang menjelaskan bahwa media dengan tampilan menarik dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik. Tingginya tingkat kepraktisan pada dua sekolah menunjukkan bahwa media dapat diterapkan pada karakteristik peserta didik yang berbeda.

Efektivitas Media

Efektivitas media dianalisis melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan membaca permulaan peserta didik.

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Membaca Permulaan

Komponen	Pretest	Posttest
Jumlah peserta didik	106	106
Rata-rata	66,70	83,06
Peningkatan	-	16,36

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata kemampuan membaca permulaan meningkat dari 66,70 pada *pretest* menjadi 83,06 pada *posttest* atau meningkat sebesar 16,36 poin setelah penggunaan media fabel digital berbantuan AI. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik.

Untuk mengetahui signifikansi peningkatan tersebut dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil uji *Shapiro–Wilk* menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal sehingga pengujian dilanjutkan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test. Selain itu, peningkatan kemampuan membaca dianalisis menggunakan *Normalized Gain* (*N-Gain*).

Tabel 4. Hasil Uji Statistik Efektivitas Media

Analisis	Hasil
Uji normalitas (<i>Shapiro–Wilk</i>)	Data tidak normal (Sig. < 0,05)
Uji Wilcoxon	Sig. = 0,000
Rata-rata <i>N-Gain</i>	0,48
Kategori <i>N-Gain</i>	Sedang

Hasil pada Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji Wilcoxon sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,48 termasuk kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik secara nyata.

Peningkatan kemampuan membaca permulaan tersebut dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik usia 7–8 tahun berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui ilustrasi, pengalaman visual, dan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Media fabel digital yang memadukan teks sederhana, ilustrasi menarik, dan latihan membaca bertahap sesuai dengan karakteristik perkembangan tersebut. Selain itu, teori *scaffolding* Vygotsky menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai bantuan belajar yang memfasilitasi peserta didik mencapai kemampuan yang sebelumnya belum dapat dicapai secara mandiri. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Tarigan (2015) yang menyatakan bahwa membaca permulaan merupakan proses penguasaan kemampuan dasar membaca melalui pengenalan huruf, kata, kalimat sederhana, hingga pemahaman isi bacaan.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak, hasil uji kepraktisan menunjukkan kategori sangat praktis, dan hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan yang signifikan setelah penggunaan media. Dengan demikian, media fabel digital berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran membaca permulaan bagi siswa kelas II sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media fabel digital berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak, sedangkan uji kepraktisan menunjukkan respons sangat praktis dari guru dan peserta didik. Media yang dikembangkan dinilai menarik, mudah digunakan, sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar, serta selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara signifikan, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 66,70 pada *pretest* menjadi 83,06 pada *posttest*, nilai signifikansi uji Wilcoxon sebesar 0,000 ($p < 0,05$), dan nilai N-Gain sebesar 0,48 dengan kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media fabel digital berbantuan AI merupakan alternatif media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

Guru disarankan memanfaatkan media fabel digital berbantuan AI sebagai alternatif pembelajaran membaca permulaan yang dipadukan dengan strategi pembelajaran aktif dan menyenangkan. Sekolah diharapkan mendukung implementasi media digital melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media dengan fitur AI yang lebih interaktif, seperti penilaian otomatis dan umpan balik adaptif, serta menguji efektivitasnya pada jenjang pendidikan, materi, dan karakteristik sekolah yang lebih beragam dengan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA (Heading 1)

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Rev. ed.). Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.

-
- Dalman. (2017). *Keterampilan membaca*. Rajawali Pers.
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.
- Luckin, R. (2018). *Machine learning and human intelligence: The future of education for the 21st century*. UCL Institute of Education Press.
- Majid, A. (2017). *Perencanaan pembelajaran: Mengembangkan standar kompetensi guru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nurdiyanto, B. (2018). *Sastra anak: Pengantar pemahaman dunia anak*. Gadjah Mada University Press.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2015). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa* (Rev. ed.). Angkasa.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16, Article 39. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>