

ANALISIS LITERATUR SISTEMATIS TENTANG PENGGUNAAN BUKU CERITA FABEL BERBASIS MULTIMODE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA KREATIF TEKS FABEL PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Zhian Nurajijah¹, Dudu Suhandi Saputra², Indani Damayanti³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Majalengka

zhiannurajijah@gmail.com¹, d.suhandi.s@gmail.com², indani@unma.ac.id³

ABSTRACT

Creative reading skills are essential in Indonesian language learning at the elementary school level as they involve students' abilities to comprehend, interpret, and develop ideas based on texts. This study aims to analyze research trends and the effectiveness of using multimodal fable storybooks in improving students' creative reading skills of fable texts in elementary schools. This study employed a Systematic Literature Review (SLR) method based on the Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) 2020 guidelines through the stages of identification, screening, eligibility, and inclusion. Literature searches were conducted using Google Scholar and Scopus databases, resulting in 15 selected articles for further analysis. The findings reveal that previous studies were predominantly conducted using the Research and Development (R&D) method with 4D and ADDIE development models. The developed media included flipbooks, digital books, e-books, and pop-up books that integrated text, images, audio, and interactive elements. The synthesis results indicate that multimodal fable storybooks effectively support students' creative reading skills by improving text comprehension, reading engagement, interpretation, and creative responses toward stories.

Keywords: Systematic Literature Review, fable storybook, multimodal, creative reading skills, elementary school.

ABSTRAK

Kemampuan membaca kreatif merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena melibatkan kemampuan memahami, menafsirkan, dan mengembangkan gagasan berdasarkan teks. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tren penelitian dan efektivitas penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode dalam meningkatkan keterampilan membaca kreatif teks fabel siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan pedoman PRISMA 2020 melalui tahapan identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi. Penelusuran literatur dilakukan melalui basis data Google Scholar dan Scopus, dengan hasil seleksi sebanyak 15 artikel yang dianalisis. Hasil kajian menunjukkan bahwa penelitian didominasi oleh metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D dan ADDIE. Media yang dikembangkan berupa *flipbook*, buku digital, *e-book*, dan *pop up book* yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, serta elemen interaktif. Penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode terbukti mendukung peningkatan keterampilan membaca kreatif melalui

peningkatan pemahaman teks, keterlibatan membaca, interpretasi, dan kemampuan memberikan respons kreatif terhadap cerita.

Kata Kunci: *Systematic Literature Review*, buku cerita fabel, multimode, membaca kreatif, sekolah dasar

A. PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual dan akademik siswa sekolah dasar. Melalui aktivitas membaca, siswa tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga mengembangkan kemampuan memahami, menafsirkan, mengevaluasi, serta menghasilkan gagasan baru berdasarkan informasi yang diperoleh dari teks. Oleh karena itu, pembelajaran membaca pada jenjang sekolah dasar perlu diarahkan tidak hanya pada kemampuan membaca secara mekanis, tetapi juga pada kemampuan membaca tingkat lanjut yang melibatkan proses berpikir kritis dan kreatif. Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membangun kemampuan kognitif, karakter, dan keterampilan dasar siswa sebagai fondasi perkembangan pembelajaran selanjutnya (Natacy et al., 2026).

Namun, dalam praktik pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, kemampuan membaca siswa masih menghadapi berbagai tantangan. Pembelajaran membaca sering kali masih berorientasi pada pemahaman informasi eksplisit dalam teks, sementara aspek membaca kreatif seperti kemampuan memberikan interpretasi,

menghubungkan pengalaman pribadi dengan isi bacaan, mengembangkan ide, dan menciptakan respons baru terhadap teks belum mendapatkan perhatian optimal. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses memahami teks. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai perantara penyampaian informasi yang dapat membantu guru menjelaskan materi serta meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa (Fitriya et al., 2024; Setiawaty et al., 2025).

Salah satu bentuk teks yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan kemampuan membaca kreatif siswa sekolah dasar adalah teks fabel. Teks fabel merupakan cerita naratif yang menggunakan tokoh binatang dengan karakter menyerupai manusia dan biasanya mengandung pesan moral atau nilai kehidupan. Karakteristik fabel yang dekat dengan dunia imajinasi anak menjadikannya sesuai digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Melalui teks fabel, siswa dapat mengembangkan kemampuan memahami alur cerita, mengenali karakter tokoh, menemukan nilai

moral, serta menciptakan interpretasi atau pengembangan cerita berdasarkan kreativitas mereka. Dengan demikian, penggunaan teks fabel tidak hanya mendukung keterampilan membaca, tetapi juga berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Dalam mendukung pembelajaran membaca teks fabel, penggunaan buku cerita sebagai media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Buku cerita menyediakan kombinasi antara unsur verbal dan visual yang membantu siswa memahami isi cerita secara lebih konkret. Media berbasis cerita, seperti komik atau buku cerita bergambar, terbukti dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran karena penyajian informasi melalui ilustrasi dan narasi membuat konsep lebih mudah dipahami (Puspitasari et al., 2021). Selain itu, media cerita yang dirancang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran berbasis teks saja.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, konsep buku cerita mengalami transformasi melalui pendekatan multimode atau multimodal. Buku cerita berbasis multimode mengintegrasikan berbagai bentuk representasi, seperti teks, gambar, ilustrasi, simbol, warna, audio, maupun elemen digital interaktif untuk menyampaikan makna secara lebih komprehensif.

Pendekatan multimodal memungkinkan siswa memahami informasi melalui berbagai saluran sehingga dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan pengalaman belajar. Perkembangan media pembelajaran modern memungkinkan penyajian materi melalui berbagai format yang menggabungkan teks, gambar, audio, serta elemen interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan kontekstual (Oktavianti et al., 2026). Penggunaan media yang memadukan unsur visual dan verbal juga dapat membantu siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret.

Berbagai penelitian telah dilakukan mengenai pengembangan media cerita, media visual, maupun media digital untuk mendukung pembelajaran siswa sekolah dasar. Penelitian mengenai media komik dalam pembelajaran sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis cerita dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta mendukung pembentukan karakter melalui isi cerita yang disajikan (Puspitasari et al., 2021). Selain itu, penelitian Systematic Literature Review mengenai media digital di sekolah dasar menunjukkan bahwa berbagai bentuk media seperti video pembelajaran, komik digital, dan media interaktif memiliki kecenderungan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Natacy et al., 2026). Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki fokus yang

beragam dan belum secara khusus memetakan penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode dalam meningkatkan keterampilan membaca kreatif teks fabel siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kajian literatur sistematis untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai perkembangan penelitian terkait buku cerita fabel berbasis multimode. Pendekatan Systematic Literature Review (SLR) memungkinkan peneliti melakukan identifikasi, evaluasi, dan sintesis terhadap berbagai penelitian terdahulu berdasarkan kriteria yang sistematis sehingga dapat ditemukan pola penelitian, karakteristik media, serta efektivitas penggunaannya (Anjani et al., 2023). Melalui kajian ini, dapat diketahui sejauh mana buku cerita fabel berbasis multimode telah dikembangkan dan bagaimana kontribusinya terhadap peningkatan keterampilan membaca kreatif siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara sistematis penelitian terdahulu mengenai penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi tren dan karakteristik penelitian terkait penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode pada siswa sekolah dasar; dan (2) menganalisis efektivitas penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode dalam meningkatkan keterampilan membaca kreatif teks fabel siswa sekolah dasar.

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, rumusan pertanyaan penelitian (*Research Question/RQ*) dalam kajian ini adalah:

RQ1: Bagaimana tren dan karakteristik penelitian terkait penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode pada siswa sekolah dasar?

RQ2: Bagaimana efektivitas penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode terhadap peningkatan keterampilan membaca kreatif teks fabel siswa sekolah dasar?

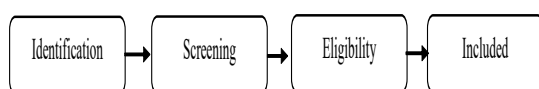
B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan mengacu pada pedoman Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) 2020. Metode ini dipilih untuk mengidentifikasi, menyeleksi, mengevaluasi, serta mensintesis berbagai hasil penelitian yang berkaitan dengan penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode dalam meningkatkan keterampilan membaca kreatif teks fabel siswa sekolah dasar secara sistematis dan terstruktur (Page et al., 2021).

Melalui pendekatan SLR, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai tren penelitian yang telah dilakukan serta efektivitas penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode dalam meningkatkan keterampilan membaca kreatif teks fabel siswa sekolah dasar berdasarkan hasil penelitian yang telah dipublikasikan. Hasil sintesis

tersebut diharapkan dapat menjadi landasan ilmiah bagi guru, peneliti, dan pengembang pembelajaran dalam mengoptimalkan penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode untuk meningkatkan keterampilan membaca kreatif teks fabel siswa sekolah dasar.

Proses penelitian mengikuti empat tahapan utama dalam PRISMA, yaitu identification (identifikasi), screening (penyaringan), eligibility (kelayakan), dan included (inklusi). Tahapan-tahapan tersebut memungkinkan peneliti melakukan seleksi artikel secara transparan dan terukur sehingga literatur yang digunakan benar-benar relevan dengan fokus penelitian mengenai penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode dalam meningkatkan keterampilan membaca kreatif teks fabel siswa sekolah dasar. Dengan demikian, hasil kajian yang diperoleh menjadi lebih valid, sistematis, dan mudah direplikasi oleh peneliti lain (Tio, 2025). Alur pelaksanaan penelitian berdasarkan pedoman PRISMA 2020 disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Protokol Penelitian PRISMA

Identifikasi

Pada tahap ini, penelusuran literatur dilakukan melalui basis data Google Scholar dan Scopus. Pemilihan kedua basis data tersebut bertujuan untuk memperoleh artikel

ilmiah nasional maupun internasional yang relevan dengan topik penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode dalam meningkatkan keterampilan membaca kreatif teks fabel siswa sekolah dasar. Basis data Scopus digunakan untuk memperoleh artikel bereputasi internasional yang telah melalui proses *peer review*, sedangkan Google Scholar dimanfaatkan untuk menjangkau publikasi nasional maupun internasional yang sesuai dengan fokus penelitian.

Berdasarkan hasil penelusuran dan proses seleksi awal sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan, diperoleh artikel yang memenuhi syarat untuk dianalisis lebih lanjut. Artikel-artikel tersebut dipilih karena memiliki kesesuaian dengan tujuan penelitian, yaitu menganalisis karakteristik penelitian dan efektivitas penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode dalam meningkatkan keterampilan membaca kreatif teks fabel siswa sekolah dasar. Jumlah artikel yang terpilih dinilai telah mampu memberikan informasi yang memadai untuk melakukan sintesis temuan secara komprehensif serta mengidentifikasi kecenderungan hasil penelitian pada topik tersebut (Snyder, 2019). Penggunaan sumber data yang berasal dari basis data terpercaya juga diharapkan dapat meningkatkan validitas, reliabilitas, dan kredibilitas hasil kajian literatur yang dilakukan (lihat Tabel 1).

Tabel 1. Strategi Penelusuran Literatur

Kata kunci	Jurnal	Jumlah Artikel
" Multimodal Fable Story Book" AND "Creative Reading Skills" AND "Elementary School"	Google Scholar	200
" Buku Cerita Fabel Berbasis Multimode" AND "Keterampilan Membaca Kreatif" AND "Sekolah Dasar"	Google Scholar	200
" Multimodal Learning Media" AND "Fable Text" AND "Primary School"	Scopus	129
Jumlah Total Artikel		529

Penyaringan

Setelah seluruh artikel berhasil dikumpulkan, tahap berikutnya adalah proses penyaringan (*screening*) dengan menelaah judul dan abstrak artikel sesuai dengan fokus penelitian. Pada tahap ini, artikel diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan untuk memastikan kesesuaiannya dengan topik penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode dalam meningkatkan keterampilan membaca

kreatif teks fabel siswa sekolah dasar. Proses penyaringan dilakukan secara sistematis guna memperoleh artikel yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu menganalisis karakteristik penelitian serta efektivitas penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode terhadap keterampilan membaca kreatif teks fabel siswa sekolah dasar, sehingga mampu menjawab *Research Questions* (RQ) yang telah dirumuskan.

Artikel yang memenuhi kriteria kemudian dipilih untuk dianalisis lebih lanjut. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik dan tren penelitian yang telah dipublikasikan serta mengkaji efektivitas penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode dalam meningkatkan keterampilan membaca kreatif teks fabel siswa sekolah dasar. Hasil analisis tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menyusun sintesis temuan yang komprehensif mengenai tren penelitian serta aspek keterampilan membaca kreatif siswa yang mengalami peningkatan setelah penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

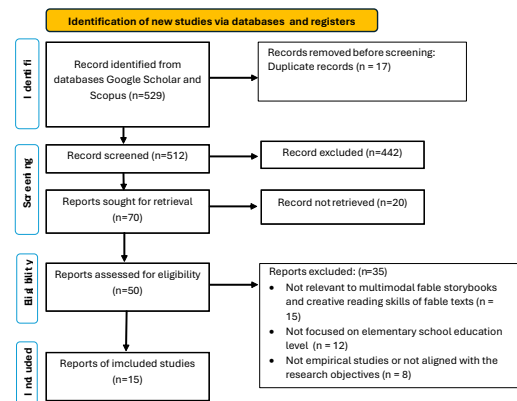
Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Kriteria	Penyertaan	Pengecualian
Periode Publikasi	2019–2026	Sebelum 2019
Jenis Dokumen	Artikel jurnal dan prosiding	Buku, skripsi, tesis, disertasi
Aksesibilitas	Tersedia full text	Tidak tersedia full text
Topik Penelitian	Buku cerita fabel berbasis multimode dan keterampilan membaca siswa SD	Tidak sesuai topik penelitian
Konteks Pendidikan	Sekolah Dasar (SD/MI)	SMP, SMA/SMK, perguruan tinggi
Bahasa	Indonesia dan Inggris	Selain bahasa Indonesia dan Inggris

Kelayakan

Pada tahap ini, artikel yang lolos proses penyaringan diperiksa lebih mendalam melalui pembacaan teks lengkap (*full-text review*). Tahap ini bertujuan untuk menilai kualitas metodologis dan relevansi setiap artikel terhadap fokus penelitian, yaitu penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode dalam meningkatkan keterampilan membaca kreatif teks fabel siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, diperoleh artikel yang memenuhi

seluruh kriteria inklusi dan ditetapkan sebagai sampel akhir dalam tinjauan literatur. Proses pemilihan artikel disajikan dalam diagram alur PRISMA 2020 yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Alur PRISMA untuk Proses Tinjauan Literatur Sistematis

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tinjauan pustaka dilakukan terhadap 15 artikel yang berkaitan dengan tema penelitian ini. Berikut adalah daftar artikel yang ditinjau pada Tabel 3.

Tabel 3. Daftar artikel yang mencakup tinjauan pustaka dan temuan.

N o	Penulis (Tahun)	Metode	Hasil dan Pembahasan
1	Aliyah & Istiq'faroh (2022)	R&D 4D	Penelitian mengembangkan media flipbook pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi fabel siswa kelas IV SD. Hasil validasi menunjukkan media memperoleh kategori sangat

			baik dari ahli media (88%), ahli materi (92%), dan ahli bahasa (80%). Media flipbook dinyatakan layak digunakan karena mampu menyajikan cerita fabel dalam bentuk yang lebih menarik dibandingkan teks biasa.			membaca siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan literasi membaca dengan nilai N-Gain sebesar 0,74 kategori tinggi. Media mengintegrasikan unsur cerita, visual, dan fitur multimedia sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.	
2	Nuha, Pratiwi, & Nurchasanah (2019)	R&D 4D	Penelitian menghasilkan buku pengayaan cerita fabel berbasis literasi untuk siswa sekolah dasar. Produk dikembangkan dengan memperhatikan tema cerita, karakter tokoh, nilai pendidikan karakter, latihan pemahaman, penggunaan bahasa sesuai siswa SD, serta ilustrasi menarik. Hasil validasi dan uji coba menunjukkan produk layak digunakan sebagai media pembelajaran literasi membaca.	4	Sholikha h, Dewi, & Nurhayati (2025)	R&D 4D	Penelitian mengembangkan media Flipbook Lakon Fauna pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Media menyajikan cerita fabel dengan kombinasi teks, gambar, dan suara sehingga lebih menarik bagi siswa. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.
3	Yolanita, Sarimanah, & Yani (2025)	R&D ADDIE	Penelitian mengembangkan media flipbook cerita dongeng untuk meningkatkan literasi	5	Laia et al. (2024)	R&D ADDIE	Penelitian mengembangkan Pop Up Sound Book cerita fabel. Media menerapkan konsep

			multimodal dengan menggabungkan unsur linguistik, visual, gambar, pop up, dan audio dalam satu buku. Hasil validasi menunjukkan media layak digunakan sebagai bahan ajar.			dengan Canva dan FlipBuilder. Media dilengkapi ilustrasi, animasi semi-gerak, dan audio serta memperoleh kategori sangat layak.
6	Komlasari & Syafrudin (2022)	R&D 4D	Penelitian mengembangkan media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat baca siswa SD. Hasil validasi menunjukkan media sangat valid dan memperoleh respons positif dari siswa.	9	Fadillah & Misbah (2025)	R&D ADDIE Penelitian mengembangkan media Scrapbook DoFa (Dongeng Fabel) untuk meningkatkan minat literasi membaca siswa SD. Media memperoleh validasi dan respons positif dari pengguna.
7	Aisyah & Septiana (2024)	R&D ADDIE	Penelitian mengembangkan buku fabel Audio Movable sebagai bahan ajar berbasis multimodal. Media menggabungkan unsur visual, linguistik, pop up, movable, dan audio serta meningkatkan hasil belajar siswa.	10	Kasmiati, Akbar, & Ummah (2025)	Kuantitatif Penelitian menganalisis pengaruh buku cerita fabel bergambar terhadap keterampilan bercerita siswa SD. Hasil menunjukkan peningkatan nilai dan pengaruh signifikan berdasarkan uji paired sample t-test.
8	Ramadhani & Sutarini (2025)	R&D 4D	Penelitian mengembangkan buku dongeng fabel digital berbasis kearifan lokal	11	Oktaviani & Rukmi (2023)	R&D ADDIE Penelitian mengembangkan media buku cerita bergambar untuk keterampilan menulis teks dongeng fabel siswa SD. Media dinyatakan valid dan efektif

			meningkatkan kemampuan siswa.	efektif digunakan.
12	Wati & Istiq'faroh (2025)	R&D ADDIE	Penelitian mengembangkan buku digital cerita fabel bergambar menggunakan PicsArt untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa SD.	RQ1. Tren dan Karakteristik Penelitian Penggunaan Buku Cerita Fabel Berbasis Multimode pada Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan hasil kajian terhadap 15 artikel, penelitian mengenai penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode pada siswa sekolah dasar menunjukkan kecenderungan menggunakan metode pengembangan (<i>Research and Development/R&D</i>). Sebagian besar penelitian bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran berupa buku cerita fabel, <i>flipbook</i>, buku digital, <i>e-book</i>, dan media cerita interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian pengembangan media <i>flipbook</i> fabel menunjukkan bahwa media berbasis cerita dapat dirancang sebagai bahan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa SD (Aliyah & Istiq'faroh, 2022). Ditinjau dari model pengembangan, penelitian terdahulu banyak menggunakan model 4D dan ADDIE sebagai pendekatan dalam menghasilkan serta menguji kelayakan produk pembelajaran. Model 4D digunakan dalam pengembangan buku pengayaan cerita fabel berbasis literasi yang mencakup tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran produk (Nuha et al., 2019). Sementara itu, model ADDIE digunakan dalam pengembangan media <i>flipbook</i> cerita yang
13	Arwanda, Iswara, & Isrok'atun (2023)	R&D	Penelitian mengembangkan e-book fabel Nusantara untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas V SD. E-book dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.	
14	Agustina, Wibowo, & Kasmilawati (2026)	R&D 4D	Penelitian mengembangkan buku cerita fabel digital berorientasi kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD. Produk memperoleh validasi tinggi dan respons positif.	
15	Gustiawati, Arief, & Zikri (2020)	R&D 4D	Penelitian mengembangkan bahan ajar membaca permulaan menggunakan cerita fabel untuk siswa SD. Bahan ajar dinyatakan valid, praktis, dan	

mengintegrasikan unsur visual dan multimedia untuk mendukung kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar (Yolanita et al., 2025).

Karakteristik media yang dikembangkan menunjukkan adanya penggunaan pendekatan multimode melalui kombinasi berbagai bentuk representasi, seperti teks, gambar, ilustrasi, audio, animasi, dan elemen interaktif. Pengembangan *Flipbook Lakon Fauna* menunjukkan bahwa penyajian cerita fabel melalui kombinasi teks, gambar, dan suara mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa (Sholikhah et al., 2025). Selain itu, pengembangan *Pop Up Sound Book* cerita fabel menunjukkan bahwa integrasi unsur visual, linguistik, *pop up*, dan audio menjadi salah satu bentuk penerapan pembelajaran multimodal dalam media literasi anak (Laia et al., 2024).

Berdasarkan konteks penggunaannya, buku cerita fabel banyak diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mendukung kemampuan membaca, literasi, pemahaman teks, dan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. Media fabel berbasis kearifan lokal menunjukkan bahwa penyajian cerita yang dekat dengan kehidupan siswa dapat meningkatkan minat baca dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual (Komlasari & Syafruddin, 2022). Pengembangan buku fabel *Audio Movable* juga menunjukkan bahwa media dengan berbagai unsur multimodal mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses

pembelajaran (Aisyah & Septiana, 2024).

Selain media berbentuk cetak dan *pop up*, penelitian terbaru menunjukkan adanya pergeseran menuju media digital. Buku cerita fabel digital yang dikembangkan menggunakan platform seperti Canva dan FlipBuilder menunjukkan karakteristik media yang lebih interaktif melalui penggunaan ilustrasi, animasi, dan audio (Ramadhani & Sutarini, 2025). Pengembangan buku digital cerita fabel bergambar menggunakan aplikasi PicsArt juga memperlihatkan bahwa teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran membaca pemahaman siswa sekolah dasar (Wati & Istiq'faroh, 2025).

Secara keseluruhan, tren penelitian menunjukkan bahwa pengembangan buku cerita fabel berbasis multimode masih didominasi oleh penelitian pengembangan produk (*Research and Development*) dengan fokus utama pada validasi, kepraktisan, dan efektivitas media. Penelitian mengenai bahan ajar membaca menggunakan cerita fabel menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas dan efektivitas yang baik dalam mendukung pembelajaran membaca siswa sekolah dasar (Gustiawati et al., 2020). Dengan demikian, karakteristik penelitian terdahulu menunjukkan bahwa buku cerita fabel berbasis multimode memiliki potensi sebagai media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar.

RQ2. Bagaimana efektivitas penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode dalam meningkatkan keterampilan membaca kreatif teks fabel siswa sekolah dasar?

Berdasarkan Berdasarkan hasil kajian terhadap artikel yang dianalisis, penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode menunjukkan efektivitas dalam mendukung peningkatan keterampilan membaca siswa sekolah dasar, khususnya melalui penyajian teks yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Integrasi berbagai mode penyajian seperti teks, gambar, ilustrasi, audio, dan elemen digital membantu siswa memperoleh pemahaman cerita melalui berbagai bentuk representasi. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik membaca kreatif yang tidak hanya menekankan kemampuan memahami informasi dalam teks, tetapi juga melibatkan kemampuan menginterpretasikan cerita, mengembangkan gagasan, memberikan tanggapan, serta menghubungkan isi bacaan dengan pengalaman siswa.

Penggunaan media *flipbook* fabel menunjukkan bahwa penyajian cerita melalui kombinasi teks dan elemen visual mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam membaca. Media *flipbook* yang dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi fabel dinyatakan layak digunakan karena mampu menyajikan cerita secara lebih menarik dibandingkan bahan bacaan konvensional sehingga mendukung

pemahaman siswa terhadap isi cerita (Aliyah & Istiq'faroh, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa visualisasi dalam buku cerita fabel dapat membantu siswa memahami tokoh, alur, dan pesan moral yang terdapat dalam teks fabel.

Peningkatan kemampuan membaca juga terlihat pada penggunaan media cerita digital berbasis multimode. Pengembangan *flipbook* cerita dongeng menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi membaca siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,74 kategori tinggi. Media tersebut menggabungkan unsur cerita, visual, dan fitur multimedia yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses membaca (Yolanita et al., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan berbagai mode penyampaian informasi dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap teks cerita.

Selain mendukung pemahaman bacaan, buku cerita fabel berbasis multimode juga berpotensi meningkatkan kemampuan siswa dalam memberikan respons kreatif terhadap teks. Media *Audio Movable* fabel yang mengintegrasikan unsur visual, linguistik, *pop up*, *movable*, dan audio mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui interaksi dengan berbagai bentuk informasi (Aisyah & Septiana, 2024). Melalui pengalaman membaca yang lebih kaya, siswa dapat lebih mudah mengembangkan imajinasi, menafsirkan karakter tokoh, serta

menghasilkan gagasan baru berdasarkan cerita yang dibaca.

Penggunaan unsur multimodal dalam buku cerita fabel juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan minat membaca siswa. Penelitian mengenai *Pop Up Sound Book* cerita fabel menunjukkan bahwa kombinasi unsur teks, gambar, dan audio mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendukung pemahaman siswa terhadap isi cerita (Laia et al., 2024). Hal ini relevan dengan keterampilan membaca kreatif karena siswa tidak hanya membaca teks secara literal, tetapi juga mengeksplorasi makna melalui berbagai stimulus yang tersedia.

Efektivitas buku cerita fabel berbasis multimode juga terlihat pada peningkatan keterampilan literasi membaca dan kemampuan berbahasa siswa. Buku cerita fabel digital berbasis kearifan lokal yang dilengkapi ilustrasi, animasi, dan audio memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi serta memberikan respons positif dari guru dan siswa (Ramadhani & Sutarini, 2025). Sementara itu, penggunaan buku digital cerita fabel bergambar menunjukkan bahwa media digital mampu membantu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar melalui penyajian cerita yang lebih menarik dan kontekstual (Wati & Istiq'faroh, 2025).

Berdasarkan hasil sintesis literatur, penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode memiliki efektivitas dalam meningkatkan keterampilan membaca kreatif siswa

sekolah dasar melalui tiga aspek utama, yaitu (1) meningkatkan pemahaman terhadap isi teks fabel melalui kombinasi teks dan visual, (2) meningkatkan keterlibatan dan motivasi membaca melalui penyajian media yang menarik, serta (3) mendorong kemampuan berpikir kreatif melalui aktivitas interpretasi, imajinasi, dan pemberian respons terhadap cerita. Dengan demikian, buku cerita fabel berbasis multimode dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan membaca kreatif teks fabel pada siswa sekolah dasar.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui metode Systematic Literature Review (SLR) terhadap 15 artikel terkait penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode pada siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai media tersebut didominasi oleh pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D dan ADDIE. Produk yang dikembangkan meliputi *flipbook*, buku digital, *e-book*, *pop up book*, dan media cerita interaktif yang mengintegrasikan berbagai unsur multimodal seperti teks, gambar, ilustrasi, audio, animasi, serta elemen digital. Hasil kajian menunjukkan bahwa buku cerita fabel berbasis multimode memiliki karakteristik sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu menyajikan pengalaman membaca lebih menarik dan sesuai dengan

kebutuhan belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan analisis efektivitas penggunaan media, buku cerita fabel berbasis multimode terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan membaca kreatif teks fabel siswa sekolah dasar. Integrasi berbagai mode penyajian membantu siswa memahami isi cerita, menginterpretasikan tokoh dan alur, mengembangkan imajinasi, serta memberikan respons kreatif terhadap teks yang dibaca. Media berbasis multimode juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi membaca siswa karena penyajian cerita tidak hanya menggunakan teks, tetapi diperkaya dengan unsur visual, audio, dan interaktif.

Dengan demikian, penggunaan buku cerita fabel berbasis multimode dapat menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan membaca kreatif siswa sekolah dasar. Namun, hasil kajian juga menunjukkan bahwa penelitian terdahulu masih banyak berfokus pada pengembangan dan uji kelayakan produk, sehingga diperlukan penelitian lanjutan yang mengkaji penerapan media secara lebih luas dengan desain eksperimen untuk mengetahui dampaknya terhadap kemampuan membaca kreatif siswa secara lebih mendalam.

REFERENCE

- Agustina, L., Wibowo, D. E., & Kasmilawati, I. (2026). Pengembangan buku cerita fabel digital berorientasi kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD. *Jurnal Basataka (JBT)*, 9(1), 777–786.
- Aisyah, K. E. S., & Septiana, H. (2024). Pengembangan buku fabel *Audio Movable* sebagai bahan ajar penguasaan kosakata anak *slow learner* di Akasa Center Surabaya. *BAPALA*, 11(1), 88–97.
- Aliyah, A., & Istiq'faroh, N. (2022). Pengembangan media *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi fabel pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–
- Anjani, S., Fatmasari, D., Nuha, S. A. P., Fauziah, L., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic literature review: Pengaruh penggunaan media video untuk pembelajaran di sekolah dasar. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 2(5), 875–
- Arwanda, D., Iswara, P. D., & Isrok'atun. (2023). Pengembangan *e-book* fabel Nusantara untuk meningkatkan kecepatan membaca pada siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2145–2153. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.73>
- Fadillah, F., & Misbah. (2025). Pengembangan media pembelajaran Scrapbook DoFa (Dongeng Fabel) untuk meningkatkan minat literasi baca siswa kelas II SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 221–230.
- Gustiawati, R., Arief, D., & Zikri, A. (2020). Pengembangan bahan ajar membaca permulaan dengan menggunakan cerita fabel pada

- siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 355–360.
- Kasmianti, Akbar, M. R., & Ummah, R. (2025). Pengaruh penggunaan buku cerita fabel bergambar sebagai media pembelajaran terhadap keterampilan bercerita siswa kelas IV SDN 15 Ntobo Kota Bima. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 250–258.
- Komlasari, D. N., & Syafruddin. (2022). Pengembangan media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat baca siswa kelas 2 SDN Inpres Kalampa 2. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 8–16.
- Laia, A., Anugeraheni, N. M. L. P., Susanti, N. K. S., Nalle, H. M., Sarumaha, J. B., & Lestari, P. I. (2024). Pengembangan *Pop Up Sound Book* cerita fabel Jali Si Jalak Bali. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 477–486.
- Natacy, T. D., Handoyo, E., Aricindy, A., & Armaidi, I. E. (2026). Systematic literature review: Media digital kearifan lokal dalam meningkatkan hasil kognitif siswa SD. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 10(1), 201–228.
- Nuha, M. F., Pratiwi, Y., & Nurchasanah. (2019). Buku pengayaan pembelajaran cerita fabel berbasis literasi untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(2), 156–161.
- Oktavianti, S., Hendratno, & Subrata, H. (2026). Kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar: Tinjauan literatur sistematis tentang media pembelajaran untuk teks. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 16(1), 573–584.
- Oktaviani, T. N., & Rukmi, A. S. (2023). Pengembangan media buku cerita bergambar untuk keterampilan menulis teks dongeng fabel siswa kelas III sekolah dasar. *JPGSD*, 11(10), 2261–2273.
- Puspitasari, W. D., Santoso, E., & Rodiyana, R. (2021). Systematic literature review: Media komik dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 737–743.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1202>
- Ramadhani, M., & Sutarini. (2025). Pengembangan media pembelajaran buku dongeng fabel digital berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 101797 Delitua. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 338–347.
- Setiawaty, R., Ardilla, R., Yusuf, M., Ilma, F. N., & Zahra, F. F. (2025). Pemanfaatan media game edukasi pembelajaran bagi siswa di sekolah dasar: Systematic literature review. *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 159–170.
- Sholikhah, M. A., Dewi, G. K., & Nurhayati, E. (2025). Pengembangan media *Flipbook Lakon Fauna* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPSD)*.
- Wati, N. H., & Istiq'faroh, N. (2025). Pengembangan media buku digital cerita fabel bergambar menggunakan aplikasi PicsArt untuk keterampilan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(12), 3145–3157.
- Yolanita, C., Sarimanah, E., & Yani, I. (2025). Flipbook media improves elementary students' reading literacy in fairy tales. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3), 1–10.