

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membaca menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peran penting dalam pengembangan pengetahuan dan berfungsi sebagai media komunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Chen et al., 2026). Membaca merupakan tindakan untuk menemukan makna dari suatu teks yang mengharuskan pembaca menguasai bahasa dan mengaktifkan proses mental dalam sistem kognisinya (Rahma et al., 2024). Keterampilan membaca yang efektif dengan kecepatan dan pemahaman yang baik memungkinkan seseorang untuk memahami, mengevaluasi, merefleksikan, mengembangkan pengetahuan, hingga berpartisipasi dalam masyarakat (Li et al., 2026). Sejalan dengan penelitian Cai dkk, yang mengungkapkan bahwa kemampuan membaca siswa memiliki pengaruh prediktif yang signifikan terhadap kompetensi kreativitas siswa (Cai et al., 2026). Dalam hal ini, keterampilan membaca sebagai salah satu aspek literasi menjadi kompetensi yang esensial bagi peserta didik terutama dalam konteks akademik (Sanulita et al., 2024). Dengan demikian, keterampilan ini berperan penting dalam membangun kemampuan literasi yang utuh.

Menurut survei *Program for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2022 Indonesia menempati peringkat bawah dalam hal literasi, yaitu menduduki 11 peringkat terbawah dari 81 negara yang didata (Indrasari, 2024). Hal ini menandakan bahwa masih banyak peserta didik yang perlu mengembangkan kemampuan membacanya. Menurut Mutadin (2024:11) banyak faktor yang memengaruhi minat baca peserta didik seperti ketersediaan fasilitas

bahan bacaan, peran guru, dukungan orang tua, dan kurikulum sekolah. Dalam proses pembelajaran, ketersediaan bahan bacaan berkaitan erat dengan penggunaan materi ajar yang mampu mendukung kebutuhan belajar peserta didik (Li et al., 2026). Dalam hal ini, materi ajar menjadi salah satu komponen yang penting karena berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu peserta didik memahami materi secara lebih terarah. Penggunaan materi ajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membantu meningkatkan motivasi belajar sekaligus keterampilan membaca peserta didik (Marín et al., 2024).

Namun pada praktiknya, penggunaan bahan ajar disekolah sering kali belum dapat memerhatikan kebutuhan peserta didik, seperti penggunaan buku yang sepenuhnya bersifat tekstual bagi jenjang pendidikan SMP/MTS kelas VII tanpa memerhatikan tingkat literasi membaca mereka (Maulana, 2025). Kemampuan pemahaman peserta didik terhadap objek konkret yang belum sepenuhnya tercapai, secara tidak langsung akan menghambat kemampuan literasi terhadap objek-objek yang bersifat abstrak. Dalam mendukung sekaligus memfasilitasi proses transformasi tersebut, pendidik perlu menyediakan bahan pembelajaran yang mengolaborasi elemen tekstual dan visual untuk membantu peserta didik memahami pengalaman-pengalaman yang abstrak (Abdala, 2024). Selain mendukung proses literasi membaca, upaya tersebut mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap bacaan.

Pada jenjang pendidikan fase D, pengembangan literasi membaca secara spesifik diimplementasikan pada materi cerita fantasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Cerita fantasi merupakan teks naratif yang pertama dimunculkan dalam standar materi ajar kurikulum merdeka fase D di kelas VII. Susunan tersebut

didasari pada upaya peningkatan minat baca peserta didik melalui membaca cerita fiksi (Lestari et al., 2025). Menurut Setiadi & Yuwita (2020:15) cerita fantasi merupakan bagian dari teks naratif karena memiliki unsur yang serupa, tetapi cerita fantasi cenderung menekankan pada hal yang bersifat imajinatif atau khayalan. Dalam hal ini, cerita fantasi menjadi fondasi awal peserta didik dalam mengembangkan daya imajinasi dan kemampuan literasi membaca (Hopkins & Weisberg, 2021).

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks fiksi, peserta didik tidak hanya arahkan untuk memahami isi cerita, namun juga dituntut untuk mengapresiasi cerita dengan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsiknya. Pengetahuan dalam mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dalam cerita dikenal dengan istilah membaca apresiatif (Larasati & Afnita, 2020). Dalam hal ini, penggunaan materi ajar cerita fantasi dapat mengolaborasikan elemen tekstual dan visual sebagai upaya dalam mengembangkan kemampuan membaca apresiatif mereka. Elemen visual dalam cerita fantasi sering kali lebih sulit untuk kembangkan karena sifat dari cerita fantasi itu sendiri yang berupa khayalan. Artinya, memvisualisasikan teks naratif dalam bentuk gambar yang sesuai menjadi tantangan baru dalam pengembangan materi ajar yang relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Dalam menghadapi dinamika ini, penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengembangkan materi ajar dengan memadukan elemen-elemen visual yang sebelumnya menjadi tantangan. Saat ini, teknologi Ai telah berkembang menjadi berbagai macam model, yang paling sering digunakan yaitu generatif AI yang meliputi ChatGPT, Gemini,

DeepSekk, dll. Banyak masyarakat memanfaatkan *tools* tersebut untuk menciptakan ilustrasi dengan berbagai tujuan. Di satu sisi fenomena ini memberikan dampak positif berupa kemudahan penciptaan gambar yang diinginkan, sedangkan di sisi lain fenomena ini berkaitan dengan keaslian karya, hak kekayaan intelektual, penyalahgunaan identitas visual, serta berpotensi menyebarkan mis-informasi melalui konten visual buatan AI (Smith & Southerton, 2025). Untuk meminimalisir dampak negatif tersebut, keunggulan fungsi ini dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan lain, khususnya di bidang pendidikan.

Dalam memaksimalkan upaya tersebut, Ai dapat menjadi alat yang menjawab permasalahan pendidikan dengan kemampuannya dalam menciptakan animasi ilustrasi yang menarik minat baca peserta didik terhadap buku. Saat ini, teknologi Ai mampu menciptakan visualisasi yang menarik hanya dengan memasukkan perintah atau *prompt* untuk menghasilkan gambar sesuai dengan yang kita inginkan (Amalia et al., 2024). Kemampuan ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam meningkatkan minat belajar dan membaca peserta didik melalui penciptaan visualisasi yang menarik. Transformasi ini menuntut guru untuk menjadi adaptif dalam mengelola perubahan dalam konteks pendidikan modern (Rosyid, 2016).

Penerapan teknologi itu, dapat menjadi jawaban bagi dinamika kesenjangan digital yang terjadi di instansi pendidikan Indonesia. Kesenjangan digital artinya terdapat perbedaan akses layanan informasi antara masyarakat yang mampu mengakses perangkat komputer dengan masyarakat berpenghasilan rendah yang tidak mampu membeli komputer sehingga tidak memiliki akses

terhadap teknologi (Mantyastuti, 2017). Dalam hal ini, Mantyastuti melakukan penelitian mengenai kesenjangan digital pada kelompok masyarakat yang secara sengaja dibatasi untuk mengakses teknologi informasi (Mantyastuti, 2017). Menurutnya, kelompok masyarakat tersebut adalah santri yang tinggal di Pondok Pesantren, khususnya pondok pesantren salaf yang menggunakan sistem pembelajaran tradisional dan membatasi penggunaan teknologi digital (*smartphone*). Hal tersebut juga dikemukakan oleh Faizah (2024:23), bahwa sekolah berbasis asrama seperti pesantren dianggap cukup tertinggal dalam mengimplementasikan teknologi informasi saat melaksanakan proses pembelajaran karena pembatasan akses teknologi.

Kondisi ini menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap kesetaraan pendidikan di Indonesia. Seperti yang dikemukakan (Wang, 2025) dalam penelitiannya mengenai dampak kesenjangan teknologi terhadap kesetaraan pendidikan yaitu kesempatan belajar yang tidak merata, kesenjangan dalam hasil belajar siswa, dan menguatnya kelas sosial-ekonomi di masyarakat. Ia menegaskan bahwa keterbatasan akses teknologi pada peserta didik telah kehilangan kesempatan untuk mendapatkan berbagai pengetahuan tambahan yang tersedia secara daring, sehingga mempengaruhi hasil belajar dan prestasi akademik. Hal serupa juga diungkapkan oleh (Pietro & Muñoz, 2025) dalam penelitiannya bahwa penggunaan teknologi dengan baik dan benar dapat meningkatkan prestasi belajar, meskipun tidak besar namun tetap menunjukkan perubahan nyata.

Keterbatasan penggunaan teknologi digital di sekolah, menjadikan guru atau pendidik sebagai sumber belajar atau informasi utama dalam memperoleh

pengetahuan dan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Dalam hal ini, kualifikasi dan kompetensi guru menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Pembelajaran tanpa melibatkan teknologi digital tetap dapat berjalan dengan hasil yang maksimal apabila memperhatikan penggunaan berbagai strategi pembelajaran dan bahan ajar yang memadai, sehingga peserta didik tetap mendapatkan akses pengetahuan dan wawasan yang lebih luas melalui sumber belajar mereka (Purnasari & Sadewo, 2021).

Kondisi ini menuntut kreativitas guru dan sekolah untuk menyediakan banyak sumber belajar berbasis cetak sebagai alternatif yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam hal ini, guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat yang mampu mengatasi permasalahan tersebut (Juanda et al., 2024). Dengan demikian, pemanfaatan teknologi Ai dapat menjadi salah satu solusi guru dalam menciptakan buku fiksi atau buku cerita bergambar berbasis cetak sebagai bahan bacaan peserta didik karena keterbatasan akses teknologi di sekolah dan minimnya bahan bacaan peserta didik.

Dinamika tersebut terjadi di salah satu sekolah menengah yang berbasis asrama atau pesantren di Kediri yaitu MTS Al-Islah Kediri. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, penulis mendapatkan berbagai informasi terkait tantangan-tantangan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Permasalahan utama yang ditemukan yaitu minimnya kemampuan membaca apresiatif peserta didik kelas VII yang secara spesifik merupakan kelas Bahasa. Berdasarkan hasil Tes Membaca Apresiatif, sebagian peserta didik kelas VII Bahasa tidak dapat mengidentifikasi gaya bahasa, sudut pandang, dan penokohan dalam cerita fiksi sederhana berbasis teks penuh. Penulis yang baik adalah pembaca yang baik,

sehingga keterampilan membaca menjadi pondasi utama dalam meningkatkan keterampilan menulis (Larasati & Afnita, 2020). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks naratif, peserta didik juga dituntut untuk mampu menulis cerpen dengan baik di jenjang berikutnya, sehingga keterampilan membaca apresiatif menjadi hal yang penting dalam menciptakan ide cerita yang kreatif dan inovatif.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, pertama yaitu keterbatasan akses teknologi digital pada peserta didik yang tidak diiringi oleh ketersediaan bahan bacaan. Keterbatasan akses teknologi digital menjadi permasalahan yang kompleks apabila tidak diiringi dengan penggunaan bahan ajar berbasis cetak yang bervariasi sebagai sumber belajar peserta didik (Olanrewaju et al., 2021) Namun pada praktiknya, di MTS Al-Islah tetap memiliki keterbatasan penggunaan buku ajar sebagai bahan belajar yang dimiliki masing-masing peserta didik.

Keterbatasan penggunaan teknologi digital sebagai sumber belajar seharusnya diiringi dengan penggunaan bahan ajar berbasis cetak yang bervariasi sebagai sumber belajar peserta didik. Hal itu bertujuan untuk meningkatkan minat baca dan pengetahuan peserta didik meskipun minimnya akses teknologi digital. Peserta didik mendapatkan akses digital hanya pada saat penugasan proyek tertentu dan berdasarkan pada instruksi guru mata pelajaran. Sekolah memberikan akses peserta didik untuk memenuhi proyek tersebut dengan tetap memberikan pengawasan pada peserta didik yang mengakses komputer di sekolah.

Faktor kedua yaitu kesenjangan antara minat baca peserta didik dengan jumlah bahan bacaan yang dimiliki oleh peserta didik. Pada observasi yang telah

dilakukan, peserta didik kelas VII sejumlah 27 anak, sebagian besar peserta didik menunjukkan kesadaran akan pentingnya membaca, namun memiliki kendala pada minat membaca dan minimnya bahan bacaan yang ada. Jumlah bahan bacaan yang disediakan guru bahasa Indonesia, hanya sebatas buku ajar saja yaitu buku Airlangga. Selain itu, perpustakaan di MTS Al-Islah sedang dalam proses perbaikan pada sistem manajerialnya, sehingga perpustakaan belum dapat digunakan dan berfungsi dengan baik. Dalam konteks struktural, MTS Al-Islah Kediri sedang memasuki masa transisi kepengurusan struktural sekolah yaitu pergantian Kepala Sekolah, sehingga kesediaan dan kesiapan perpustakaan dalam menunjang kebutuhan belajar siswa belum sepenuhnya tercapai. Artinya faktor mendasar yang terpotret yaitu disfungsi perpustakaan sebagai penyedia bahan bacaan siswa dan jumlah bacaan yang dapat diakses oleh siswa. Padahal, dalam sistem struktural pendidikan, kehadiran perpustakaan menjadi hal yang krusial untuk diperhatikan.

Dengan demikian, penelitian ini berupaya menjawab permasalahan tersebut dengan mengembangkan materi ajar cerita fantasi berbasis cetak yang dapat membantu sekaligus memfasilitasi kebutuhan primer peserta didik sebagai seorang pembelajar. Berdasarkan perhitungan pada angket minat baca, 89% peserta didik menunjukkan minat pada bacaan cerita fiksi dan 85% peserta didik lebih menyukai buku cerita yang dikolaborasikan dengan elemen visual berupa gambar. Dalam hal ini, pengembangan materi ajar cerita fantasi berbasis cetak dilengkapi dengan cerita bergambar dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan membaca apresiatif peserta didik kelas VII MTS Al-Islah Kediri. Cerita bergambar yang dikembangkan oleh peneliti merupakan hasil

adaptasi novel berjudul *Sagaras* karya Tere Liye. Pemilihan novel ini didasari pada kebutuhan peserta didik dalam proses perkembangan imajinasi yang sesuai pada jenjang usianya.

Novel *Sagaras* merupakan novel ke-13 dalam serial novel “Bumi” karya Tere Liye yang diterbitkan pada tahun 2022. Novel bergenre fantasi ini menceritakan kisah petualangan dan penjelajahan tiga remaja bersahabat yaitu Ali, Raib, dan Seli bersama dengan petarung dan pengintai ternama di dunia paralel yang bernama Batozar. Perjalanan mereka dilakukan untuk mengungkap misteri asal-usul orang tua kandung Ali, yang telah lama hilang dan tidak diketahui identitasnya. Nilai moral, nilai perjuangan, nilai persahabatan, dan nilai keluarga menjadi pesan inti dalam cerita yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca (Mubarok, 2025). Dalam hal ini, keberadaan nilai kasih sayang dalam keluarga menjadi alasan pemilihan dari novel ini. Lingkungan pendidikan pesantren mengajarkan nilai-nilai tersebut, sehingga pemilihan novel ini berkorelasi pada kebutuhan sekolah yang mengintegrasikan nilai tersebut.

Dengan demikian, mengadaptasi novel *Sagaras* dalam bentuk buku cerita bergambar menjadi hal yang perlu untuk dilakukan sebagai pengembangan produk pembelajaran berupa materi sekaligus bacaan baru yang menarik dan dapat meningkatkan kemampuan membaca apresiatif peserta didik. Penyajian visual dalam cerita fantasi menjadi hal yang sulit karena tokoh dan benda yang tidak nyata atau tidak terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dalam penggambaran visual dalam cerita fantasi diperlukan teknologi yang mendukung proses penyajian visualnya. Dalam hal ini, peneliti memanfaatkan teknologi *Gemini AI (Artificial Intelligence)* untuk menciptakan visualisasi yang tidak

terdapat di dunia nyata. Dalam penelitian ini teknologi *Gemini AI* digunakan untuk menciptakan gambar-gambar yang sesuai dengan kebutuhan narasi cerita. Keterlibatan teknologi ini dapat menjadi bentuk pemanfaatan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan materi ajar cerita fantasi yang disertai cerita bergambar berbantuan *Gemini AI* dari adaptasi novel *Sagaras* karya Tere Liye untuk pembelajaran membaca apresiatif di MTS Al-Islah Kediri?
2. Bagaimana keefektifan materi ajar cerita fantasi yang disertai cerita bergambar berbantuan *Gemini AI* dari adaptasi novel *Sagaras* karya Tere Liye untuk pembelajaran membaca apresiatif di MTS Al-Islah Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan materi ajar cerita fantasi yang disertai cerita bergambar berbantuan *Gemini AI* dari adaptasi novel *Sagaras* karya Tere Liye untuk pembelajaran membaca apresiatif di MTS Al-Islah Kediri.
2. Untuk mendeskripsikan keefektifan materi ajar cerita fantasi yang disertai cerita bergambar berbantuan *Gemini AI* dari adaptasi novel *Sagaras* karya Tere Liye untuk pembelajaran membaca apresiatif di MTS Al-Islah Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk pembelajaran yang dikembangkan dengan judul *Materi Ajar Cerita Fantasi Bahasa Indonesia Kelas VII SMP/MTS* yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

1. Spesifikasi Isi Materi Ajar

a. Sampul

Sampul materi ajar berjudul “Materi Ajar Cerita Fantasi: Bahasa Indonesia Kelas VII SMP/MTS Fase D”. Di bawah judul tersebut bertuliskan secara spesifik kemampuan yang ingin dicapai yaitu membaca apresiatif, nama penulis, dan tambahan narasi judul cerita fantasi yaitu “dilengkapi kumpulan cerita bergambar hasil adaptasi novel *sagaras* karya tere liye” di bagian bawah sampul.

b. Halaman pertama

Halaman pertama berisi ungkapan selamat datang pada pembaca dengan visualisasi tokoh utama dan pertanyaan identitas yang bisa ditulis secara mandiri oleh pembaca. Kalimat yang digunakan merupakan kalimat yang komunikatif dan interaktif. Selain itu, di bagian atas terdapat identitas tim penyusun.

c. Kata pengantar

Halaman kedua berisi kata pengantar yang menjelaskan secara singkat isi produk pembelajaran yang meliputi materi ajar dan kumpulan cerita bergambar yang membantu peserta didik meningkatkan kemampuan membaca apresiatifnya.

d. Petunjuk penggunaan pada halaman kedua

Halaman kedua buku berisi petunjuk dari penulis untuk pembaca yang terdiri dari 4 perintah yaitu menyimak penjelasan dari guru terkait cerita fantasi, membaca materi, mengerjakan kuis sederhana, membaca cerita fantasi, dan mengerjakan latihan soal.

e. Daftar Isi

Halaman ketiga buku merupakan daftar isi buku secara keseluruhan, mulai dari kata pengantar, petunjuk buku, identitas pembelajaran, materi ajar, kumpulan cerita bergambar, latihan soal, daftar pustaka dan profil penulis.

f. Identitas Pembelajaran dan Materi ajar

Halaman lima dan enam berisi identitas pembelajaran yaitu capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, peta konsep materi, dan pemantik berbentuk dialog. Sedangkan materi ajar cerita fantasi terletak pada halaman tujuh hingga dua belas yang terdiri dari pengertian, kuis, unsur intrinsik cerita, dan merelevansikan isi cerita. Setiap materi tersebut diberikan contoh kontekstual yang memudahkan pemahaman siswa.

g. Kumpulan cerita bergambar *Petualangan Sagaras*

Halaman 13 hingga 71 berisikan empat cerita yang ditulis berdasarkan hasil adaptasi novel *Sagaras* karya Tere Liye. Setelah narasi cerita, masing-masing judul cerita akan disajikan lima latihan soal uraian yang berkaitan dengan relevansi cerita di kehidupan sehari-hari siswa. secara keseluruhan, isi cerita bergambar memuat tiga komponen utama yaitu narasi cerita, dialog, dan glosarium mini. Cerita bergambar pertama berjudul *Petualangan Sagaras* yang terletak di halaman 13 hingga 30. Cerita pertama ini merupakan adaptasi novel yang paling mirip dengan novel aslinya yang berjudul *Sagaras*. Cerita kedua yaitu *Alam Sakral Sagaras* yang terletak di halaman 33 hingga 49 dengan narasi alur yang jauh berbeda dengan novel aslinya karena mengangkat tema budaya dan lingkungan. Cerita ketiga berjudul jantung pelindung sagaras yang terletak

di halaman 51 hingga 69 dengan narasi alur yang berbeda namun masih berkorelasi dengan nilai kekeluargaan seperti dalam novel aslinya. Cerita keempat berjudul Jalan Pulang yang terletak di halaman 71-89 dengan narasi alur yang berbeda namun masih berkorelasi dengan nilai kekeluargaan dan perjuangan seperti dalam novel aslinya.

h. Latihan soal unsur intrinsik

Materi ajar ini dilengkapi dengan latihan soal yang berkaitan dengan identifikasi unsur intrinsik dalam cerita yang meliputi tema, alur, latar, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat.

i. Bagian akhir

Bagian akhir materi ajar ini berisi daftar pustaka yang menjadi sumber referensi materi dan profil penulis secara singkat dalam bentuk narasi. Selain itu, sampul belakang materi ajar juga menjelaskan secara singkat isi dari materi ajar cerita fantasi yang terdiri dari materi, kumpulan cerita bergambar, dan latihan soal membaca apresiatif.

2. Spesifikasi Visual Materi Ajar

a. Sampul

Berdasarkan tampilan visualnya, sampul materi ajar menampilkan ilustrasi animasi tokoh-tokoh utama dalam cerita yang terdiri dari Ali, Seli, dan Raib dengan tampilannya yang khas seperti petualang. Selain itu latar belakang gambar menampilkan visualisasi Sagaras sebagai tempat utama yang akan menjadi fokus cerita. Ilustrasi ini dibuat menggunakan *Gemini AI*, sedangkan elemen lainnya menggunakan aplikasi *Canva*. Dominasi warna yang digunakan dalam sampul ini yaitu kombinasi hijau toska gelap

dengan kode warna #036c8b dan #043339. Kemudian, tampilan huruf dalam sampul menggunakan font *Vidaloka* dengan ukuran 39 dan 13 serta berwarna putih. Kemudian tulisan materi ajar, nama penulis, dan membaca apresiatif ditampilkan dengan latar kuning serta warna font hitam berukuran 8,5. Pada bagian bawah terdapat narasi bertuliskan kelengkapan buku dengan kumpulan cerita bergambar divisualisasikan dengan kolom kombinasi hijau toska dan hitam, serta menggunakan jenis huruf *Poppins* berukuran 7 dan berwarna putih.

b. Halaman pertama buku

Halaman pertama berisi sambutan atau ucapan selamat datang kepada pembaca divisualisasikan oleh tiga tokoh utama yaitu Ali, Seli, dan Raib yang berdiri sejajar sambil tersenyum dan melambaikan tangan ke arah pembaca dengan mengenakan rompi petualang, sabuk perlengkapan, dan sepatu boot cokelat yang memperkuat tema petualangan dan eksplorasi alam. Ilustrasi ini dibuat menggunakan *Gemini AI* sedangkan elemen lainnya menggunakan aplikasi *Canva*. Jenis huruf yang digunakan dalam penulisan halaman ini adalah *HelloFont ID Fishtail* pada aplikasi *Canva* dengan ukuran 9,6. Sedangkan dalam penulisan tim penyusun, menggunakan jenis huruf *Times New Roman* dengan ukuran 9,9 berwarna hitam dan latar belakang berwarna putih. Latar belakang gambar memperlihatkan pemandangan alam terbuka dengan padang rumput hijau luas yang dipenuhi bunga-bunga warna-warni. Di kejauhan tampak perbukitan dan langit berwarna jingga keemasan, yang memotret matahari terbenam.

c. Kata pengantar, petunjuk buku, dan daftar isi

Visualisasi kata pengantar, daftar isi, dan petunjuk buku memiliki kesamaan, serta dibuat sepenuhnya dengan aplikasi Canva. Dalam penulisan judul menggunakan jenis huruf *Kapsalon* berukuran 33,2 dengan warna biru tua. Latar belakang dibuat sederhana yaitu dengan berwarna putih polos dan dua elemen tambahan untuk memberikan nilai estetika. Narasi kata pengantar, daftar isi, dan petunjuk buku dibuat menggunakan jenis huruf *Times New Roman* berukuran 9,9 serta menggunakan warna hitam.

d. Identitas Pembelajaran Dan Materi Ajar

Identitas pembelajaran dan materi ajar memiliki visualisasi yang sama. Pada bagian sub judul yang bertuliskan *Identitas Pembelajaran* dan *Materi Ajar Cerita Fantasi* penulis menggunakan jenis huruf *Vidaloka* berukuran 11,5 dan berwarna putih, sedangkan latar tulisan menampilkan kolom dengan warna yang kontras yaitu biru tua. Selain itu, tampilan sub-sub judul yang terdiri dari capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator ketercapaian tujuan pembelajaran, peta konsep, dialog pemantik, mengenal cerita fantasi, mengidentifikasi unsur intrinsik, dan menyimpulkan isi cerita divisualisasikan dengan jenis huruf *HelloFont IDE Fishtail* berwarna putih serta berukuran 12,3. Kemudian isi materi dan narasi secara keseluruhan menggunakan jenis huruf *Times New Roman* berukuran 10 serta menggunakan warna hitam. Setiap materi yang disampaikan disertai dengan contoh konkret yang dapat memudahkan siswa memahami konteks materi.

e. Kumpulan Cerita Bergambar

Cerita bergambar yang disajikan dalam materi ajar ini yaitu sebanyak empat judul cerita. Masing-masing cerita memiliki korelasi dengan novel aslinya seperti tokoh, latar, dan alur. Secara keseluruhan, tampilan cerita bergambar dalam satu halaman terdiri dari narasi cerita, dialog, glosarium mini, dan gambar animasi. Narasi cerita divisualisasikan menggunakan jenis huruf *Times New Roman* dengan ukuran 10 dan berwarna hitam. Latar belakang narasi cerita divisualisasikan dengan warna yang berbeda-beda menyesuaikan warna yang dominan dalam gambar animasi. Kemudian, dialog dalam cerita divisualisasikan serupa yaitu menggunakan jenis huruf *Times New Roman* dengan ukuran 10 dan berwarna hitam. Latar belakang dialog merupakan kolom berwarna putih. Sedangkan kolom glosarium mini divisualisasikan menggunakan jenis huruf *Times New Roman* dengan ukuran 8,6 dan berwarna hitam. Selain itu, latihan soal yang terdapat pada masing-masing cerita divisualisasikan dengan tampilan yang sederhana menggunakan jenis, warna, dan ukuran huruf yang sama dengan narasi cerita.

f. Latihan soal unsur intrinsik

Latihan soal pada bagian unsur intrinsik cerita divisualisasikan dengan sederhana yaitu dengan bentuk tabel dan menggunakan jenis huruf *Times New Roman* berukuran 10 dan berwarna hitam.

g. Bagian akhir

Bagian akhir materi ajar ini yang daftar pustaka dan profil penulis divisualisasikan dengan sederhana yaitu menggunakan latar belakang

warna putih. Jenis huruf yang digunakan yaitu *Times New Roman* berukuran 10 dan berwarna hitam. Pada bagian profil penulis, ditambahkan foto formal dari penulis.

3. Spesifikasi bentuk buku

- a. Buku cerita dibuat dengan ukuran 18 cm x 25 cm.
- b. Jumlah halaman buku yaitu sebanyak 92 halaman mulai dari halaman pengenalan hingga profil penulis.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Hasil pengembangan buku diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dalam penelitian atau pengembangan buku bacaan berikutnya.

2. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam membaca karya fiksi dan memahami unsur intrinsik di dalamnya.

3. Bagi Pendidik

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar tambahan bagi pendidik dalam meningkatkan kompetensi membaca apresiatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

4. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik untuk mencapai kompetensi kurikulum merdeka.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi dari pengembangan materi ajar ini yaitu dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran peserta didik dalam pelajaran bahasa Indonesia materi teks narasi terkhusus cerita fantasi sehingga dapat meningkatkan minat baca peserta didik dan pemahaman identifikasi unsur-unsur cerita melalui membaca apresiatif.
2. Keterbatasan pengembangan buku ini terletak pada proses menciptakan elemen visual berupa ilustrasi yang menggunakan AI. Proses tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama karena penciptaan ilustrasi dengan kata kunci yang sama terkadang menghasilkan gambar yang berbeda.

G. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi berjudul “Pengembangan Materi Ajar Cerita Fantasi Berbantuan Komik Digital pada Siswa Kelas VII” yang ditulis oleh Gultom bertujuan untuk mengembangkan materi ajar cerita fantasi berbantuan komik digital pada siswa kelas VII (Gultom, 2024). Penelitian tersebut berfokus menjawab permasalahan mengenai analisis kebutuhan subjek penelitian, proses pengembangan, dan hasil kelayakan produk. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan kriteria “Sangat Baik” dengan rata-rata 94,88%. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang saat ini dilakukan penulis adalah bentuk produk, proses pembuatan, dan arah penelitian. Penelitian tersebut menggunakan komik digital sebagai pelengkap materi ajar, sedangkan penelitian yang saat ini dilakukan memanfaatkan cerita bergambar berbasis cetak dari hasil adaptasi novel. Selain itu, penelitian tersebut hanya mengukur tingkat kelayakan

produk, sedangkan penelitian yang akan dilakukan tidak hanya mengukur kelayakan produk tapi juga memastikan keefektifan produk melalui uji *pretest* dan *posttest*. Penelitian yang akan dilakukan juga mengintegrasikan peran teknologi AI yaitu Gemini untuk menciptakan ilustrasi yang sesuai narasi cerita.

2. Artikel penelitian berjudul “Developing a Fantasy Text Module for Indonesian Secondary Schools: A Research and Development Study” yang ditulis oleh Saputra dkk bertujuan untuk mengembangkan modul materi teks fantasi untuk kompetensi menulis cerita fantasi pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMP dengan model pengembangan Borg and Gall (Saputra et al., 2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan modul materi ini memang dibutuhkan guru dan siswa di SMPN 12 Bengkulu. Selain itu, hasil validasi ahli secara keseluruhan memperoleh skor 70%-80%. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang saat ini dilakukan adalah bentuk produk, proses pembuatan, kompetensi yang dikembangkan, dan arah penelitian. Produk penelitian tersebut berupa modul yang berfokus pada kompetensi menulis cerita fantasi, sedangkan penelitian yang saat ini dilakukan yaitu berbentuk materi ajar yang dilengkapi contoh cerita fantasi bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca apresiatif. Selain itu, penelitian tersebut hanya mengukur tingkat kelayakan produk, sedangkan penelitian yang akan dilakukan tidak hanya mengukur kelayakan produk tapi juga memastikan keefektifan produk melalui uji *pretest* dan *posttest*. Penelitian yang akan dilakukan juga mengintegrasikan peran teknologi AI yaitu Gemini untuk menciptakan ilustrasi yang sesuai narasi cerita.

3. Artikel penelitian berjudul “Pengembangan Materi Ajar Teks Fantasi Berbantuan *Google Sites* Pada Siswa Kelas VII” yang ditulis oleh Sitorus dan Wasilah bertujuan untuk mengembangkan materi ajar teks fantasi berbantuan *Google Site* pada siswa kelas VII SMP dan mengukur kelayakan produk yang dihasilkan (Sitorus & Wasilah, 2025). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan menghasilkan skor kelayakan “Sangat Baik” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang saat ini dilakukan penulis adalah bentuk produk, proses pembuatan, dan arah penelitian. Penelitian tersebut mengembangkan materi ajar berbasis digital, sedangkan penelitian yang saat ini dilakukan memanfaatkan cerita bergambar berbasis cetak dari hasil adaptasi novel. Selain itu, penelitian tersebut hanya mengukur tingkat kelayakan produk, sedangkan penelitian yang akan dilakukan tidak hanya mengukur kelayakan produk tapi juga memastikan keefektifan produk melalui uji *pretest* dan *posttest*. Penelitian yang akan dilakukan juga mengintegrasikan peran teknologi AI yaitu Gemini untuk menciptakan ilustrasi yang sesuai narasi cerita.
4. Skripsi berjudul “Pengembangan Buku Ilustrasi Pembelajaran Cerita Fantasi Kelas VII di SMP Negeri 9 Tarakan” oleh (Pramita, 2023) untuk buku mengembangkan buku ilustrasi pembelajaran cerita fantasi yang menarik dan meningkatkan minat baca siswa kelas VII. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model *Borg and Gall* yang kemudian diujikan di SMPN 9 Tarakan. Hasil uji validasi terhadap buku ilustrasi ini memiliki rata-rata kelayakan sebesar 84%. Sedangkan hasil uji coba lapangan memperoleh

persentase sebesar 84% dengan kualifikasi sangat efektif dari kriteria keefektifan 81%-100%. Perbedaannya dengan penelitian yang saat ini dilakukan terletak capaian kompetensi dan proses pembuatan produk. Penelitian tersebut mengembangkan buku cetak maupun digital yang dilengkapi ilustrasi menggunakan aplikasi *Autodesk Sketchbook*, sedangkan penelitian yang saat ini dilakukan yaitu berbentuk materi ajar yang dilengkapi contoh cerita bergambar genre fantasi untuk meningkatkan kemampuan membaca apresiatif. Penelitian yang akan dilakukan juga mengintegrasikan peran teknologi AI yaitu Gemini untuk menciptakan ilustrasi yang sesuai narasi cerita.

5. Artikel penelitian berjudul “Pengembangan Materi Ajar Teks Fabel Berbantuan Media ICT (*Information And Communication Technology*) Kelas VII UPT SMP Negeri 8 Medan” yang ditulis oleh Ramadhani, Wuriyanti, dan Ritonga bertujuan untuk mengembangkan materi ajar teks fabel berbantuan media ICT dalam bentuk Flipbook bagi siswa kelas VII SMPN 8 Medan (D. R. Ramadhani et al., 2025). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan skor efektivitas uji coba perorangan sebesar 87%, uji coba kelompok kecil sebesar 90%, dan uji coba kelompok besar sebanyak 91%. Secara keseluruhan, produk yang dikembangkan efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap teks fabel sebagai salah satu jenis atau bagian dari teks fantasi. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang saat ini dilakukan adalah bentuk dan jenis materi ajar, kompetensi yang akan ditingkatkan, dan proses pembuatannya. Penelitian tersebut mengembangkan materi ajar yang spesifik untuk teks fabel

berbasis digital, sedangkan penelitian yang saat ini dilakukan yaitu berfokus pada pengembangan materi ajar teks cerita fantasi secara umum berbasis cetak untuk meningkatkan kemampuan membaca apresiatif. Selain itu, penelitian yang akan dilakukan juga mengintegrasikan peran teknologi AI yaitu Gemini untuk menciptakan ilustrasi yang sesuai narasi cerita.

6. Artikel penelitian berjudul “Pengembangan Materi Ajar Teks Fabel Berbentuk Leaflet Berbantuan Canva Kelas VII SMP” yang tulis oleh Ardhian dan Lubis untuk mengembangkan materi ajar cerita fabel berbentuk leaflet berbantuan canva untuk kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan skor kelayakan produk sebesar 86,2% dengan kualifikasi “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran teks fabel yang termasuk dalam teks cerita fantasi. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang saat ini dilakukan adalah jenis materi ajar, kompetensi yang akan ditingkatkan, dan proses pembuatannya. Penelitian tersebut mengembangkan materi ajar yang spesifik untuk teks fabel, sedangkan penelitian yang saat ini dilakukan yaitu berfokus pada pengembangan materi ajar teks cerita fantasi secara umum untuk meningkatkan kemampuan membaca apresiatif. Selain itu, penelitian yang akan dilakukan juga mengintegrasikan peran teknologi AI yaitu Gemini untuk menciptakan ilustrasi yang sesuai narasi cerita.
7. Artikel penelitian berjudul “*Development of Teaching Materials for Writing Fantasy Story Text Integrated with Character and Local Wisdom*” yang ditulis oleh Emelfa dan Ramadhan bertujuan untuk mengembangkan materi ajar berbasis pendidikan karakter dan kearifan lokal untuk meningkatkan

pemahaman dan keterampilan menulis cerita fantasi di SMPN 4 Tambang (Emelfa & Ramadhan, 2024). Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis dengan skor 0,2% pada aktivitas siswa, 88,9% pada sikap belajar siswa, 89,4% pada kompetensi pengetahuan, dan 89,5% pada kompetensi keterampilan. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang saat ini dilakukan yaitu bentuk bahan ajar, kompetensi yang akan ditingkatkan, dan proses pembuatannya. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dikembangkan yaitu keunggulan produk dan kompetensi yang ingin dicapai. Produk dalam penelitian tersebut terintegrasi dengan pendidikan karakter dan kearifan lokal serta digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis, sedangkan produk yang saat ini dikembangkan digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca apresiatif, sehingga disertai dengan kumpulan cerita bergambar sebagai bahan bacaan peserta didik. Selain itu, penelitian yang akan dilakukan juga mengintegrasikan peran teknologi AI yaitu Gemini untuk menciptakan ilustrasi yang sesuai narasi cerita.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Materi Ajar

Materi ajar merupakan seperangkat alat penunjang kebutuhan belajar yang berisi materi dari sebuah bidang keilmuan dari proses penulisan teoritis dan adaptif untuk dijadikan acuan pembelajaran, sehingga isinya tidak hanya materi, namun juga latihan soal dan kuis untuk mengembangkan kompetensi di bidang tersebut.

2. Cerita bergambar

Cerita bergambar merupakan salah satu jenis cerita yang menggabungkan teks dan ilustrasi untuk menyampaikan cerita dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, terutama bagi anak-anak atau pembaca pemula yang mengandung pesan moral atau edukatif, seperti nilai-nilai persahabatan, kejujuran, atau keberanian.

3. Adaptasi Novel

Adaptasi merupakan perubahan-perubahan dalam karya sastra atau seni dari satu bentuk ke bentuk lainnya untuk menyesuaikan medium yang berbeda serta kebutuhan audiens yang lebih luas tanpa kehilangan esensi utamanya, sehingga memperluas jangkauan sasaran dari karya tersebut.

4. Novel *Sagaras* karya Tere Liye

Novel *Sagaras* merupakan novel bergenre fantasi ke-13 karya Tere Liye yang menceritakan kisah petualangan dan penjelajahan tiga remaja bersahabat yaitu Ali, Raib, dan Seli bersama dengan petarung ternama di dunia paralel yang bernama Batozar untuk mengungkap misteri asal-usul orang tua kandung Ali, yang telah lama hilang dan tidak diketahui identitasnya.

5. Gemini AI

Gemini adalah AI generatif yang diciptakan oleh perusahaan Google yang memiliki keunggulan dalam percakapan sehari-hari, memahami berbagai jenis data seperti teks, gambar, audio, dan video secara bersamaan, dapat berbicara secara langsung (live), dan merangkum dokumen yang kompleks dengan lebih mudah.

6. Cerita Fantasi

Cerita fantasi merupakan jenis cerita yang mengandung unsur imajinasi dan hal-hal yang tidak nyata, seperti dunia ajaib, makhluk mitos, atau kekuatan di luar logika, yang bertujuan membawa pembaca masuk ke dalam dunia khayalan yang seru dan penuh petualangan.

7. Membaca Apresiatif

Membaca apresiatif adalah jenis kegiatan membaca yang bertujuan untuk memahami, menikmati, dan menghayati isi suatu teks secara mendalam, terutama dalam karya sastra seperti cerpen, novel, atau puisi.