

## PENGUATAN PEMAHAMAN TEKS NARATIF MELALUI MEDIA GAMBAR DI SMA BINA WARGA 1 PALEMBANG

Asti Gumartifa\*, Indawan Syahri, Rini Susanti, Andriamella Elfarissyah, Indah Windra  
Dwie Agustiani, Sri Hartati

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Muhammadiyah Palembang

\*Email: asti\_gumartifa@um-palembang.ac.id

Naskah diterima: 07-05-2026, disetujui: 15-05-2026, diterbitkan: 31-05-2026

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v9i2.12041>

**Abstrak** – Pada kegiatan pengabdian kepada Masyarakat, terdapat tujuan yaitu untuk menguatkan pemahaman siswa dalam membaca teks naratif bahasa Inggris dengan pemanfaatan media gambar. Kegiatan tersebut dilaksanakan di SMA Bina Warga 1 Palembang yaitu pada akhir November 2023 dengan penggunaan materi fabel Mouse Deer and Crocodile. Metode pelaksanaan yang digunakan yaitu melalui pendekatan edukatif-partisipatif meliputi tahap persiapan materi, penyajian konsep narrative text, membaca terbimbing berbantuan gambar, latihan kosakata, diskusi, dan evaluasi reflektif. Data kegiatan diperoleh melalui observasi proses pembelajaran, respons siswa saat interaksi kelas, latihan kosakata, pertanyaan pemahaman, dan dokumentasi kegiatan. Hasil kegiatan pengabdian kepada Masyarakat menunjukkan bahwa melalui media gambar dapat membantu siswa membangun prediksi, memvisualisasikan alur cerita, mengenali tokoh dan peristiwa, menafsirkan kosakata baru, serta berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi membaca. Kegiatan ini menyimpulkan bahwa media visual sederhana dapat dijadikan pembelajaran membaca bahasa Inggris yang lebih kontekstual, menarik, dan mudah diikuti oleh siswa dengan memiliki keterbatasan kosakata. Selanjutnya, rekomendasi kegiatan adalah perlunya pengembangan variasi teks naratif, penggunaan pre-test dan post-test, serta pendampingan guru dalam merancang media gambar yang relevan dengan kebutuhan kelas EFL.

**Kata kunci:** kosakata, media gambar, pemahaman bacaan, pengabdian masyarakat, teks naratif.

### LATAR BELAKANG

Pemahaman dalam membaca adalah salah satu keterampilan dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris karena dengan kegiatan membaca siswa mampu memahami bahasa, kosakata, struktur teks, dan pengetahuan budaya. Dalam konteks *English as a Foreign Language* (EFL), membaca tidak hanya menuntut kemampuan dalam mengenali kata, tetapi juga kemampuan untuk membangun makna dari hubungan antarkalimat, pengalaman awal, konteks cerita, dan petunjuk visual yang menyertai teks (Erdiana et al., 2017; Parlindungan et al., 2022). Sehingga, pemahaman membaca penting untuk dirancang supaya siswa tidak hanya menerjemahkan kata demi kata, tetapi juga mampu memahami gagasan utama, urutan peristiwa, karakter, konflik, dan pesan moral dalam teks.

Terdapat kendala dalam memahami bacaan pada siswa sekolah menengah yang berkaitan dengan keterbatasan kosakata, rendahnya minat membaca, dan kebiasaan membaca yang masih berpusat pada penerjemahan literal. Nanda dan Azmy (2020) menyatakan bahwa permasalahan pemahaman bacaan di kelas EFL Indonesia dapat dilihat dari beberapa factor, seperti faktor penyebab, dampak, dan strategi pemecahan yang sesuai dengan kondisi siswa. Pada kegiatan pengabdian di SMA Bina Warga 1 Palembang, kebutuhan awal yang teridentifikasi ialah perlunya media yang dapat membantu siswa memahami alur cerita, kata-kata yang sulit, dan mengikuti kegiatan membaca secara lebih aktif.

Terdapat beberapa kelebihan dari pembelajaran membaca melalui teks naratif karena jenis teks ini dekat dengan pengalaman belajar siswa SMA. Narasi memuat orientasi, komplikasi, resolusi, tokoh, latar, konflik, dan

pesan moral. Fabel juga merupakan salah satu bentuk narasi yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran karena menghadirkan tokoh hewan dan peristiwa yang mudah divisualisasikan. Ismail (2016) menunjukkan bahwa materi berbasis cerita memberi peluang bagi siswa untuk memahami unsur kebahasaan dan konteks cerita secara lebih bermakna, sedangkan Kurniawan dan Hidayah (2020) menekankan bahwa rangkaian gambar dapat mendukung pemahaman struktur naratif.

Dengan media gambar yang dipilih merupakan solusi secara pedagogis karena pengajaran berbasis visual dapat menghadirkan konteks makna yang nyata. Gambar memiliki fungsi sebagai stimulus untuk membangun skemata, mengaktifkan prediksi, mengurangi beban kognitif ketika siswa menghadapi kosakata baru, dan meningkatkan keterlibatan belajar. Temuan Pazaer dan Wang (2023) menyatakan bahwa komik berbahasa Inggris dapat membantu calon guru untuk melihat potensi visual dalam pembelajaran bahasa. Sadin (2019) juga setuju bahwa media audio-visual dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, sementara Yanti (2024) berkata bahwa adanya manfaat media gambar dalam penguatan keterampilan membaca permulaan.

Kajian tentang media visual telah banyak dilakukan, tetapi dokumentasi pengabdian masyarakat yang secara khusus menguraikan penggunaan media gambar untuk memperkuat pemahaman teks naratif bahasa Inggris di tingkat SMA masih perlu diperluas. Sebagian kegiatan literasi bahasa Inggris lebih banyak menekankan pelatihan umum, sedangkan uraian teknis mengenai cara gambar membantu prediksi cerita, penafsiran kosakata, diskusi, dan refleksi pembelajaran masih terbatas. Kegiatan ini mengisi celah tersebut dengan menyajikan praktik pendampingan membaca

naratif berbantuan gambar pada materi fabel *Mouse Deer and Crocodile*.

Dalam kegiatan pengabdian, media edukatif perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta dan karakteristik sekolah mitra. Mayoni et al. (2026) menegaskan bahwa media edukatif dalam program pemberdayaan lebih efektif ketika materi disusun sesuai kebutuhan lokal dan disertai pendampingan. Prinsip tersebut sejalan dengan kegiatan di SMA Bina Warga 1 Palembang karena media gambar tidak hanya digunakan sebagai hiasan, tetapi sebagai alat bantu membaca, memantik diskusi, dan memfasilitasi pemahaman makna.

Secara pedagogis, kegiatan ini juga memanfaatkan prinsip *scaffolding*. Fasilitator tidak langsung meminta siswa memahami teks secara mandiri, tetapi memberi bantuan melalui gambar, pertanyaan pemantik, diskusi kosakata, dan latihan memahami alur cerita. Fauziati (2014) menjelaskan pentingnya metode pengajaran bahasa yang memberi dukungan bertahap, sedangkan Rahmawati (2021) menekankan bahwa *scaffolding* dapat membantu siswa EFL mengembangkan pemahaman bacaan. Berdasarkan dasar tersebut, artikel ini bertujuan mendeskripsikan desain, pelaksanaan, hasil, dan kontribusi media gambar dalam penguatan pemahaman teks naratif bahasa Inggris di SMA Bina Warga 1 Palembang.

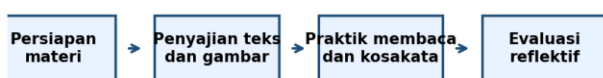
## **METODE PELAKSANAAN**

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMA Bina Warga 1 Palembang pada bulan November 2023. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas XI yang mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan fokus pada pemahaman teks naratif. Tim pelaksana berasal dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang. Tim dosen terdiri

atas Asti Gumartifa sebagai ketua serta Indawan Syahri, Rini Susanti, Andriamella Elfarissyah Indah Windra Dwie Agustiani, dan Sri Hartati sebagai anggota. Dalam kegiatan itu juga melibatkan mahasiswa pendamping untuk membantu pelaksanaan aktifitas dikelas.

Desain pengabdian menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif. Pendekatan ini digunakan karena kegiatan tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dan kreatif dalam membaca, mengamati gambar, berdiskusi, menebak makna kosakata, dan menyimpulkan isi cerita. Materi utama yang digunakan adalah teks fabel Mouse Deer and Crocodile. Teks tersebut dipilih karena memiliki alur yang sederhana yang sesuai dengan kemampuan murid disekolah tersebut, tokoh yang mudah dikenali, konflik yang jelas, dan pesan moral yang sesuai untuk pembelajaran narrative text.

Terdapat beberapa prosedur kegiatan yang terdiri dari empat tahap. Tahap pertama ialah persiapan, yaitu dengan melakukan penyusunan teks, pemilihan gambar, penyusunan media presentasi, dan penyiapan latihan kosakata. Tahap kedua adalah pelaksanaan, yaitu pengenalan masalah membaca, penjelasan manfaat gambar, penyajian teks naratif berbasis gambar, dan pembacaan cerita secara bertahap. Tahap ketiga ialah praktik, yaitu siswa membaca bagian-bagian cerita, menghubungkan gambar dengan peristiwa, menuliskan makna kosakata, dan menjawab pertanyaan pemahaman. Tahap keempat ialah evaluasi reflektif, yaitu pengamatan terhadap respons siswa, diskusi hasil latihan, serta identifikasi kendala dan peluang tindak lanjut.



**Gambar 1.** Skema pelaksanaan kegiatan pengabdian

Instrumen kegiatan meliputi lembar observasi partisipasi siswa, daftar kosakata, pertanyaan pemahaman isi cerita, dan dokumentasi kegiatan. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Analisis difokuskan pada respons siswa selama kegiatan, kemampuan memahami alur cerita, kemampuan mengaitkan gambar dengan isi teks, dan kemampuan menafsirkan kosakata melalui konteks visual.

Keberhasilan kegiatan dilihat dari beberapa indikator, yaitu meningkatnya perhatian siswa ketika gambar ditampilkan, kemampuan siswa mengurutkan peristiwa cerita, kemampuan menebak makna kosakata berdasarkan konteks, dan meningkatnya keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan atau mengemukakan pendapat. Indikator tersebut dipilih karena sesuai dengan tujuan pengabdian yang menekankan penguatan pemahaman, bukan pengujian hasil belajar secara eksperimental.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa media gambar dapat menarik perhatian awal siswa. Ketika fasilitator menampilkan gambar yang berkaitan dengan tokoh kancil, buaya, sungai, kayu, dan rumput, siswa lebih mudah memprediksi isi cerita sebelum membaca teks secara lengkap. Respons ini menunjukkan bahwa gambar berfungsi sebagai jembatan awal untuk membangun skemata siswa terhadap teks. Dalam situasi kelas EFL, keberadaan skemata awal penting karena siswa sering menghadapi hambatan ketika bertemu kosakata atau struktur kalimat yang belum familier.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih mudah mengikuti pembelajaran pemahaman teks bacaan Bahasa Inggris dengan mengikuti urutan peristiwa dalam cerita Mouse

Deer and Crocodile. Pada bagian awal, siswa memahami bahwa kancil ingin minum tetapi harus berhati-hati karena ada buaya di sungai. Pada bagian berikutnya, siswa dapat mengikuti strategi kancil menggunakan kayu untuk mengecoh buaya. Pada bagian akhir, siswa memahami bahwa kancil menggunakan

kecerdikan untuk menyeberangi sungai dengan cara meminta buaya berbaris. Rangkaian peristiwa tersebut menjadi lebih mudah dipahami karena siswa tidak hanya membaca kalimat, tetapi juga mengaitkannya dengan representasi visual.

**Tabel 1.** Hasil observasi kegiatan pembelajaran

Aspek	Kondisi awal	Respons setelah media gambar	Indikator hasil
Minat membaca	Sebagian siswa kurang tertarik pada teks tertulis.	Siswa lebih memperhatikan cerita ketika gambar ditampilkan.	Perhatian dan keikutsertaan meningkat.
Pemahaman alur	Siswa cenderung membaca kata demi kata.	Siswa mampu mengurutkan peristiwa berdasarkan gambar.	Alur cerita lebih mudah dipahami.
Kosakata	Beberapa kata sulit belum dipahami.	Siswa menebak makna kata melalui konteks visual.	Kosakata baru lebih mudah diingat.
Diskusi kelas	Respons siswa masih terbatas.	Siswa lebih aktif bertanya dan menjawab.	Interaksi pembelajaran meningkat.

Tabel 1 memperlihatkan bahwa perubahan respons siswa tampak pada empat aspek utama, yaitu minat membaca, pemahaman alur, penguasaan kosakata, dan diskusi kelas. Peningkatan minat terlihat dari perhatian siswa saat gambar ditampilkan. Gambar memberikan stimulus yang lebih cepat dipahami dibandingkan teks tertulis saja, sehingga siswa dapat memasuki aktivitas membaca dengan rasa ingin tahu yang lebih tinggi.

Dari sisi pembelajaran teks naratif, gambar memiliki peran dalam memperjelas struktur cerita. Siswa tidak hanya mengetahui bahwa cerita memiliki orientasi, komplikasi, dan resolusi, tetapi juga melihat bagaimana bagian-bagian tersebut muncul dalam rangkaian peristiwa. Orientasi tampak pada pengenalan kancil dan sungai, komplikasi tampak pada ancaman buaya, sedangkan

resolusi tampak pada strategi kancil menyeberangi sungai. Visualisasi struktur ini menjadikan konsep narrative text lebih mudah dipahami daripada penjelasan definisional semata.

Latihan kosakata memperlihatkan bahwa penggunaan gambar membantu siswa menafsirkan kata-kata seperti mouse deer, thirsty, underwater, wood, grab, pull, sharp, grass, dan rise. Siswa tidak hanya menerjemahkan kata, tetapi menghubungkan kata tersebut dengan adegan dalam gambar. Dengan demikian, kosakata dipahami dalam konteks cerita, bukan sebagai daftar kata terpisah. Kondisi ini relevan dengan gagasan pembelajaran membaca strategis karena siswa dilatih menggunakan petunjuk sekitar ketika menemukan kata yang belum dikenal (Erdiana et al., 2017).

**Tabel 2.** Contoh kosakata dan fungsi visual dalam teks

<b>Kosakata</b>	<b>Makna</b>	<b>Peran gambar</b>
Mouse deer	Kancil	Menunjukkan tokoh utama cerita.
Thirsty	Haus	Mengaitkan kebutuhan minum dengan adegan sungai.
Wood	Kayu	Membantu memahami strategi kancil mengecoh buaya.
Grab	Mencengkeram/menyambar	Menggambarkan tindakan buaya terhadap kayu.
Sharp	Tajam	Menjelaskan karakter visual gigi buaya.

Tabel 2 menunjukkan bahwa gambar membantu siswa membangun hubungan antara bentuk kata, makna, dan peristiwa dalam cerita. Kata *thirsty*, misalnya, tidak hanya dipahami sebagai terjemahan 'haus', tetapi dikaitkan dengan adegan kancil yang berada di dekat sungai. Kata *grab* juga lebih mudah dipahami ketika siswa melihat tindakan buaya yang berusaha menyambar objek. Hubungan antara kata dan adegan seperti ini mendukung retensi kosakata karena siswa memproses informasi melalui saluran verbal dan visual.

Temuan kegiatan ini mendukung pandangan bahwa media visual dapat meningkatkan keterlibatan dan memperkuat pemahaman. Pazaer dan Wang (2023) menjelaskan bahwa komik dan media visual memberikan peluang bagi siswa untuk memahami konteks bahasa secara lebih konkret. Zahara dan Yuliati (2025) juga memperlihatkan bahwa media video interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar bahasa melalui dukungan visual. Dalam kegiatan ini, fungsi visual tampak ketika siswa menghubungkan gambar buaya, sungai, kayu, dan kancil dengan peristiwa dalam teks.

Dari perspektif pembelajaran, media gambar memperkuat interaksi kelas. Siswa yang pada awalnya pasif menjadi lebih berani menjawab pertanyaan karena gambar memberi petunjuk yang dapat diamati bersama. Fasilitator dapat mengajukan pertanyaan seperti 'What animal is in the picture?', 'Where does the story happen?', atau 'What will the

mouse deer do next?' Pertanyaan sederhana tersebut memudahkan siswa untuk masuk ke diskusi sebelum membaca kalimat yang lebih panjang. Pendekatan ini sejalan dengan gagasan pembelajaran partisipatif karena siswa dilibatkan sebagai pembangun makna, bukan sekadar penerima penjelasan.

Kegiatan ini juga menghasilkan produk pembelajaran berupa teks naratif berbasis gambar, daftar kosakata, dan latihan pemahaman. Produk tersebut dapat digunakan kembali oleh guru dalam pembelajaran *narrative text* atau dimodifikasi untuk cerita lain dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Guru dapat menggunakan cerita lokal, fabel Nusantara, atau cerita pendek lain agar pembelajaran lebih dekat dengan pengalaman siswa. Dalam konteks sekolah dengan keterbatasan teknologi, gambar cetak atau gambar sederhana pada lembar kerja tetap dapat digunakan secara efektif.

Walaupun hasil kegiatan menunjukkan respons positif, pengabdian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, evaluasi masih bersifat deskriptif dan belum menggunakan pengukuran kuantitatif pre-test dan post-test. Kedua, materi yang digunakan masih terbatas pada satu teks fabel sehingga variasi tingkat kesulitan teks belum tergambarkan. Ketiga, kegiatan dilakukan dalam satu pertemuan sehingga dampak jangka panjang terhadap kemampuan membaca belum dapat dipastikan. Oleh sebab itu, kegiatan lanjutan perlu melibatkan lebih banyak kelas, beberapa jenis

teks naratif, dan instrumen evaluasi terukur agar peningkatan pemahaman siswa dapat dianalisis secara lebih objektif.

Secara praktis, kegiatan ini memberikan kontribusi bagi sekolah mitra karena guru memperoleh contoh pembelajaran yang sederhana, murah, dan mudah direplikasi. Media gambar tidak selalu memerlukan teknologi kompleks. Gambar yang relevan dengan cerita sudah cukup untuk memulai diskusi, membangun prediksi, memperjelas kosakata, dan mengarahkan siswa pada pemahaman alur. Dengan demikian, penguatan pemahaman teks naratif melalui media gambar dapat menjadi alternatif strategi membaca yang sesuai untuk kelas EFL di sekolah menengah.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA Bina Warga 1 Palembang menunjukkan bahwa media gambar dapat digunakan sebagai strategi yang efektif untuk menguatkan pemahaman teks naratif bahasa Inggris. Media gambar membantu siswa memvisualisasikan cerita, memahami alur, menafsirkan kosakata, dan berpartisipasi dalam diskusi membaca. Kegiatan ini juga menghasilkan model pendampingan membaca naratif yang sederhana dan dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran narrative text di kelas EFL.

Saran untuk kegiatan berikutnya adalah menggunakan desain evaluasi yang lebih terukur melalui pre-test dan post-test, memperluas variasi teks naratif, serta melibatkan lebih banyak kelas agar dampak kegiatan dapat dianalisis secara lebih komprehensif. Sekolah dan guru juga disarankan mengembangkan bank media gambar berbasis teks naratif agar kegiatan membaca bahasa Inggris menjadi lebih kontekstual, menarik, dan berkelanjutan.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terimakasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Kepala SMA Bina Warga 1 Palembang, guru, siswa, serta mahasiswa pendamping yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Penghargaan juga disampaikan kepada seluruh anggota tim PkM atas kontribusi dalam penyusunan materi, pelaksanaan kegiatan, dan dokumentasi program.

## DAFTAR PUSTAKA

- Erdiana, N., Kasim, U., & Sari, D. F. (2017). QAR strategy implementation for reading comprehension of recount texts. *Studies in English Language and Education*, 4(2), 247-256.
- Fauziati, E. (2014). *Methods of teaching English as a foreign language*. Era Pustaka Utama.
- Hidayati, T., & Diana, S. (2019). Students' motivation to learn English using mobile applications: The case of Duolingo and Hello English. *JEELS (Journal of English Education and Linguistics Studies)*, 6(2), 189-213.
- Ismail, N. M. (2016). Pedagogical values of movies in EFL classrooms. *Studies in English Language and Education*, 3(2), 147-159.
- Kurniawan, D., & Hidayah, R. (2020). The use of picture series to improve students' narrative writing ability. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 5(1), 73-84.
- Mayoni, M. G., Ningsih, I. M., Umam, M. L. K., & Tryanasari, D. (2026). Pemberdayaan literasi kesehatan masyarakat guna mencegah stunting dan PTM di Desa Kertobanyon dan Desa

Tirak. *MARTABE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 9(3), 863-869.

- Nanda, D. W., & Azmy, K. (2020). Poor reading comprehension issue in EFL classroom among Indonesian secondary school students: Scrutinizing the causes, impacts and possible solutions. *Englisia: Journal of Language, Education, and Humanities*, 8(1), 12-24.
- Parlindungan, F., Rifai, I., & Safriani, A. (2022). Texts used in the English language arts classroom of an American Islamic school. *Studies in English Language and Education*, 9(2), 597-613.
- Pazaer, N., & Wang, L. (2023). Pre-service teachers' views on using English comics to teach English. *Studies in English Language and Education*, 10(1), 231-249.
- Rahmawati, F. (2021). Scaffolding strategy in teaching reading comprehension in EFL classrooms. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(2), 91-100.
- Sadin. (2019). Penggunaan media audio-visual sebagai upaya peningkatan prestasi belajar siswa pada pelajaran IPS. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2), 56-65.
- Solihah, I. (2020). Reading strategies in Indonesian EFL classroom: A review of recent studies. *Indonesian EFL Journal*, 6(2), 165-174.
- Yanti, S. (2024). Peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan menerapkan media gambar pada peserta didik. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 16(1), 101-112.
- Zahara, N. E., & Yuliati. (2025). Using Edpuzzle interactive video to enhance listening skills. *ELT Forum*, 14(Special Issue), 335-347.