



Model media komik pada mata pelajaran seni budaya berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan minat belajar siswa SD

Noviea Varahdilah Sandi¹, Ujang Khiyarusoleh^{1*}, Eca Putriyanti¹ Rima Sri Ervina¹

Universitas Peradaban¹

e-mail: ujang606bk@gmail.com*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian yaitu menganalisis efektivitas media komik dalam meningkatkan minat belajar siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran seni budaya. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran yang dapat diimplementasikan oleh para guru di tingkat sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian menerapkan model ADDIE. Populasi yang menjadi fokus penelitian adalah siswa kelas SD. Metode pengambilan data yang digunakan mencakup observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media komik sebagai alat bantu pembelajaran sangat diperlukan oleh siswa dan guru. Penerapan metode komik yang dijabarkan dengan pendekatan berbasis kearifan lokal dianggap bisa diterapkan dalam mata pelajaran yang berkaitan dengan budaya yang relevan dengan kearifan lokal siswa kelas V SD. Penilaian terhadap media komik menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan rata-rata skor validasi dari validator materi sebesar 76%, ahli media 75%, dan ahli bahasa 70%. Selanjutnya, Salah satu cara untuk mengetahui seberapa efektif media komik adalah dengan membandingkan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakannya. Hasil uji coba menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media komik adalah 68, tetapi nilai mereka meningkat menjadi 84 setelah menggunakannya. Berdasarkan hasil survei, media komik ini dianggap valid dan efektif, dengan 92 persen guru dan 93 persen siswa memberikan tanggapan positif. Produk pengembangan yang dibuat dapat didistribusikan kepada guru dan sekolah-sekolah lainnya untuk memperluas pemanfaatan media komik ini.

Kata Kunci: Media komik, kearifan lokal, minat, siswa SD

PENDAHULUAN

Pendidikan seni budaya di Indonesia memiliki peran penting dalam pengenalan dan pelestarian kebudayaan lokal. Namun, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini sering kali berada pada tingkat yang rendah, yang mungkin disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media komik sebagai alat bantu pembelajaran. Media komik tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami. Menurut penelitian oleh Suparmi, S., Rahmawati, P., Widakdo, R.,

Gusparenady, R., & Fathina, R. (2024) dan Haerana, H., Kaso, N., & Aswar, N. (2025) Mengemukakan bahwa pemanfaatan komik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa, terutama dalam konteks pendidikan yang berkaitan dengan budaya lokal.

Sejak lama, pendidikan seni budaya di Indonesia telah mengalami berbagai perkembangan, mulai dari pengenalan seni tradisional hingga seni kontemporer. Pada tahun 2000-an, kurikulum pendidikan mulai mengintegrasikan unsur-unsur kearifan lokal dalam pembelajaran seni budaya. Hal ini bertujuan untuk memperkuat identitas budaya di kalangan generasi muda. Namun, meskipun ada upaya ini, metode pengajaran yang diterapkan sering kali tidak efektif dalam menarik perhatian siswa. Menurut data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020), hanya 35% siswa yang menunjukkan minat tinggi terhadap seni budaya, yang menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pengajaran.

Beberapa studi sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual, seperti komik, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Misalnya, penelitian oleh Hidayah dan Sari (2019), Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan komik sebagai media pembelajaran mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep seni budaya, dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode tradisional. Selain itu, penelitian oleh Marcheta, N., & Kareem, R. A. (2023) menunjukkan bahwa komik berbasis kearifan lokal dapat membantu siswa untuk lebih menghargai dan memahami budaya mereka sendiri, sehingga meningkatkan minat belajar mereka. Penelitian terdahulu yang mendukung penggunaan media komik dalam pendidikan, penelitian oleh morrison, bryan, dan chilcoat (2002) dan Ni Made Santi Ayuni, I Made Suarjana, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (2023) Media komik dapat berperan penting dalam meningkatkan minat serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penyajian informasi yang kompleks dalam format yang lebih mudah dipahami dan menarik, komik mampu menjadi alat yang efektif dalam mendukung pendidikan. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran, Suastra (2017) dan Kadek Icahayati, Kadek Yudiana, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (2024) menemukan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman

siswa terhadap nilai-nilai budaya dan meningkatkan rasa bangga terhadap budaya mereka sendiri. Pemanfaatan media pembelajaran inovatif, Hwang, Wu, dan Chen (2012) dan Fauza, M. R., Baiduri, B., Inganah, S., Sugianto, R., & Darmayanti, R. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti komik, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Selain itu, penelitian oleh Rahmawati (2020) dan Nina Mekalungi, Markhamah, Fitri Puji Rachmawati, & Murfiah Dewi Wulandari. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media komik berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi seni budaya. Dalam studinya, Rahmawati melibatkan 100 siswa dari beberapa sekolah dasar di Yogyakarta dan menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan media komik dapat menjelaskan konsep seni budaya dengan lebih baik dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Penelitian lain oleh Lustia Martin, Nugroho NAD, & Auzy Madona Adoma. (2024) dan Restiani, P. E., Ahzan, S., & Prasetya, D. S. B. (2015) juga mendukung temuan di atas, di mana ia menemukan Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis komik menunjukkan peningkatan signifikan dalam tingkat kreativitas mereka saat menciptakan karya seni. Penelitian ini dilakukan di beberapa sekolah dasar di Bandung dan melibatkan observasi serta wawancara dengan siswa dan guru.

Meskipun ada potensi besar dalam penggunaan media komik, masih banyak guru yang ragu untuk mengimplementasikannya dalam pembelajaran seni budaya. Beberapa masalah yang dihadapi termasuk kurangnya pengetahuan tentang cara membuat komik yang efektif dan keterbatasan sumber daya. Selain itu, kurangnya pelatihan bagi guru dalam menggunakan media ini juga menjadi penghalang. Hal ini menciptakan kesenjangan antara potensi yang ada dan praktik yang dilakukan di lapangan.

Topik ini dipilih karena pentingnya meningkatkan minat belajar siswa SD terhadap seni budaya, yang merupakan bagian integral dari identitas nasional. Dengan mengintegrasikan media komik yang berbasis kearifan lokal, diharapkan siswa tidak hanya belajar tentang seni, tetapi juga terlibat secara emosional dengan budaya mereka. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi praktis yang dapat diimplementasikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media komik dalam meningkatkan minat belajar siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran seni budaya. Selain itu, penelitian ini juga akan memfokuskan perhatian pada pengembangan model pembelajaran yang dapat diimplementasikan oleh para guru di sekolah dasar. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap praktik pembelajaran di kelas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini akan menambah khazanah ilmu pengetahuan mengenai penggunaan media komik dalam pendidikan. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai panduan bagi para pendidik dalam mengintegrasikan media komik ke dalam pembelajaran seni budaya, dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Meskipun telah ada beberapa penelitian mengenai penggunaan media komik dalam pendidikan, masih terdapat kesenjangan dalam konteks spesifik seni budaya dan kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan tersebut dengan menekankan pemanfaatan media komik secara efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya dalam konteks seni budaya yang berlandaskan kearifan lokal. Jika masalah rendahnya minat belajar siswa terhadap seni budaya tidak ditangani, maka akan ada risiko hilangnya pemahaman dan apresiasi generasi muda terhadap budaya lokal. Hal ini dapat berakibat pada penurunan identitas budaya dan nilai-nilai kearifan lokal yang seharusnya diwariskan. Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting untuk dilakukan agar dapat memberikan kontribusi positif terhadap pendidikan seni budaya di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model produk komik dalam mata pelajaran seni budaya yang berlandaskan kearifan lokal, guna meningkatkan minat belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar. Desain penelitian yang diterapkan adalah Research and Development (penelitian dan pengembangan). Konsep serta prinsip penelitian dan pengembangan telah dijelaskan secara mendetail oleh Borg dan Gall (2007). Siklus dari penelitian dan pengembangan mencakup studi hasil penelitian untuk

mengembangkan produk, pelaksanaan uji lapangan, dan akhirnya perbaikan produk berdasarkan temuan yang diperoleh dari lapangan.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari Sekolah Dasar Pagojengan 03 yang terletak di Kecamatan Paguyangan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Model penelitian yang diterapkan adalah 4-D (Four D). Menurut Trianto, model pengembangan 4-D terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) Define (pendefinisian), (2) Design (perancangan), (3) Develop (pengembangan), dan (4) Disseminate (penyebaran), yang juga dapat diadaptasi menjadi model 4-P, yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran. Model pengembangan ini sangat sesuai untuk digunakan dalam pengembangan modul media pembelajaran yang akan digambarkan seperti berikut ini.

Objek penelitian adalah bahan utama dalam suatu penelitian sesuai dengan kegiatan penelitiannya (Martakim, 2019). Berdasarkan pengertian tersebut maka objek penelitian ini adalah pengembangan model model komik pada mata pelajaran seni budaya berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan minat belajar siswa SD. Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan agar penelitian dapat dilaksanakan dengan baik. Terdapat berbagai teknik dalam pengumpulan data, di antaranya yang umum dilakukan oleh peneliti adalah observasi, wawancara, dan angket. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menguji keefektifan model menggunakan desain penelitian *“One Group Pretest-Posttest Design”*. Desain ini melibatkan pengujian awal (pretest) sebelum perlakuan diberikan, dan pengujian akhir (posttest) setelah perlakuan dilakukan. Dengan pendekatan ini, hasil yang diperoleh menjadi lebih akurat, karena memungkinkan perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2015).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan kepala sekolah mengenai analisis kebutuhan guru menegaskan bahwa analisis harus dimulai dengan kebutuhan siswa terkait media pembelajaran yang mereka gunakan. Dari pengolahan informasi ini,

dapat disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan prestasi belajar siswa serta menarik minat mereka dalam proses belajar. Dalam konteks ini, komik yang mengangkat kearifan lokal menjadi media yang dituju. Dengan pemanfaatan media tersebut, diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien. Selain itu, media komik yang mengintegrasikan elemen kearifan lokal akan membantu siswa dalam mengerti makna yang ada di dalamnya. Oleh karena itu, sangat krusial untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran agar para guru bisa memahami jenis media yang diinginkan oleh siswa. Dengan pemahaman yang lebih dalam mengenai hal ini, diharapkan materi yang disampaikan melalui media tersebut akan lebih diterima oleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara, peneliti melanjutkan dengan penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa komik yang berbasis kearifan lokal, yang juga mendapatkan persetujuan dari para guru di SD Negeri Pagojengan 03. Media komik berbasis kearifan lokal ini dirancang dan dikembangkan melalui suatu model yang terdiri dari empat fase, berikut ini:

Pertama, *define* Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis terhadap kondisi siswa dalam proses belajar mengajar Seni Budaya, khususnya yang berkaitan dengan materi lingkungan dan budaya di SD Negeri Pagojengan 03, terdapat beberapa informasi penting yang perlu disampaikan sebagai berikut: a) Media pembelajaran yang digunakan saat ini masih sangat bergantung pada buku paket. Hal ini mencerminkan minimnya interaksi dan umpan balik antara guru dan siswa, yang juga terindikasi dari hasil lembar observasi. b) Kurikulum yang diterapkan di kelas V adalah Kurikulum 2013. Sebelum pengembangan bahan ajar dilakukan, sangat penting untuk menyesuaikannya dengan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut. Perhatian yang mendalam terhadap media pembelajaran dan kesesuaian kurikulum merupakan hal yang tidak dapat ditawar untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di SD Negeri Pagojengan 03. Langkah awal yang harus diambil adalah melakukan analisis mendalam terhadap siswa. Analisis ini bertujuan untuk memahami dan melatih karakteristik siswa agar sejalan dengan desain media yang akan diterapkan. Pada tahap ini, peneliti menemukan bahwa siswa kelas V SD Negeri Pagojengan 03 masih sangat bergantung pada media alat baca

tradisional seperti buku. Rata-rata usia siswa kelas V ini adalah 11-12 tahun, yang menunjukkan bahwa mereka masih memerlukan arahan dan bimbingan yang kuat dari guru selama proses belajar.

Oleh sebab itu, dalam mata pelajaran seni dan budaya yang meliputi faktor lingkungan dan budaya, sangat krusial bagi seorang pengajar untuk mengembangkan suasana belajar yang tidak hanya mengasyikkan tetapi juga memotivasi siswa. Selain itu, pemilihan materi harus dilakukan dengan teliti dan disesuaikan dengan kebutuhan serta tingkat kemampuan peserta didik, sehingga bahan ajar tersebut dapat memberikan dampak yang optimal. Materi yang akan dibahas dalam pembelajaran ini adalah lingkungan dan budaya.

Kunci keberhasilan dalam pelaksanaan kurikulum sangat bergantung pada peran aktif guru. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas untuk menetapkan sasaran yang ingin dicapai berdasarkan analisis materi yang ada. Tujuan ini disusun sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Salah satu sasaran utama yang ingin dicapai adalah memudahkan siswa dalam memahami materi melalui penggunaan media komik. Dengan memanfaatkan media komik, diharapkan siswa dapat melakukan pengamatan yang mendalam dan mampu membedakan antara lingkungan dan adat yang ada. Dalam proses pembelajaran di kelas, peneliti memberikan tugas kepada siswa untuk menyebutkan adat yang ada di sekitar mereka serta lingkungan yang digambarkan dalam media komik. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap budaya lokal dan lingkungan mereka, serta menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual dan relevan. Dengan pendekatan yang lebih inovatif dan menyeluruh ini, diharapkan kualitas pendidikan di SD Negeri Pagojengan 03 dapat meningkat secara signifikan, memberikan manfaat yang lebih besar bagi siswa dalam memahami dan menghargai lingkungan serta budaya yang ada di sekitar mereka.

Kedua *design*, peneliti menyajikan dua desain media yang dirancang dengan tujuan yang spesifik: untuk menyampaikan materi mengenai lingkungan dan budaya secara ringkas dan mudah dipahami oleh siswa. Setelah siswa melakukan observasi terhadap media komik, mereka akan menghadapi ujian yang menggunakan gambar-gambar yang relevan dengan tema yang dibahas. Format penilaian ini akan

mempertimbangkan bagaimana siswa memanfaatkan media komik tersebut. Media ini berfungsi sebagai elemen penting dalam strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan materi siswa melalui pendekatan yang lebih menarik, mudah diakses, serta aman dan menarik bagi peserta didik.

Pengembangan bahan ajar yang mengintegrasikan kearifan lokal sangat penting, terutama dalam materi seni dan budaya yang berfokus pada lingkungan serta budaya setempat. Pada tahap awal, media ini disajikan dalam bentuk buku cetak yang berfungsi sebagai panduan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi, media ini telah dimodifikasi menjadi bentuk tiga dimensi yang lebih interaktif dan menarik.

Fokus utama pengembangan media ini adalah pada pembelajaran Seni Budaya, sehingga siswa dapat lebih mendalami dan merenungkan budaya yang ada di sekitar mereka. Media ini berlandaskan pada kearifan lokal, dan penggunaan bahasa yang tepat oleh narator akan sangat membantu siswa dalam memahami penjelasan yang disampaikan. Dengan pendekatan inovatif ini, diharapkan siswa tidak hanya belajar, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan tentang budaya dan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual, diharapkan siswa mampu menginternalisasi nilai-nilai budaya dan lingkungan yang ada, sehingga mereka dapat berkontribusi secara aktif dalam pelestarian dan pengembangan budaya lokal. Berikut desain media komiknya.

Ketiga Development Salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan penggunaan media yang dikembangkan adalah validasi yang dilakukan oleh para ahli. Proses pengembangan media dimulai dengan menganalisis kebutuhan di lapangan, yang melibatkan partisipasi guru dan siswa. Hal ini menghasilkan data mentah berupa skor maksimum dan minimum berdasarkan jumlah butir soal dan rentang pilihan penilaian yang ditetapkan dalam kuesioner. Data mentah tersebut kemudian dikonversi menjadi skala 100 poin dan dideskripsikan berdasarkan variabel yang relevan.

Survei yang dilakukan terhadap 32 siswa menunjukkan bahwa 32 siswa (91%) merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran di kelas ketika guru menggunakan buku komik sebagai alat bantu mengajar. Siswa lainnya memberikan respons rata-rata.

Penting untuk diingat bahwa setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda. Siswa kelas lima SD, yang umumnya memiliki kemampuan belajar yang lebih rendah, cenderung lebih memahami melalui benda konkret benda yang dapat mereka lihat, dengar, cium, sentuh, dan rasakan. Dalam hal peningkatan pemahaman setelah menggunakan media buku komik, 91% atau 32 siswa menyatakan antusiasme belajar mereka meningkat. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik penting untuk mencegah kebosanan selama pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa buku komik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan baik.

Pengembangan media komik berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru Sekolah Dasar menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran komik belum optimal. Oleh karena itu, pengembangan media komik sangat diperlukan sebagai alat bantu pembelajaran, khususnya dalam materi penguraian pesan dalam dongeng. Validitas media komik yang dikembangkan ditentukan melalui evaluasi dari para validator ahli, termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif untuk menghitung persentase.

Penilaian terhadap materi desain dilakukan oleh para pakar materi yang menilai sepuluh komponen indikator. Berdasarkan hasil survei validasi, kualitas media komik menurut dua pakar materi memperoleh skor rata-rata sebesar 76%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya, para pakar media menilai dua puluh indikator. Validasi dari pakar media pertama menunjukkan skor 80%, sedangkan pakar media kedua memberikan skor 70%. Rata-rata hasil validasi dari kedua pakar media mencapai 75%, yang menandakan kualitas yang sangat valid dan menjadikan media tersebut sangat pantas untuk digunakan.

Penilaian terhadap produk komik oleh para ahli bahasa melibatkan tiga komponen utama, yaitu (1) penerapan Ejaan Bahasa Indonesia, (2) pemilihan kata, dan (3) struktur kalimat yang terdapat dalam komik, yang diukur melalui sembilan indikator. Menurut para ahli bahasa, kualitas media komik dinyatakan layak untuk diterapkan di lapangan dengan rata-rata skor mencapai 70%, yang tergolong sangat baik. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada satu siswa dengan tingkat kompetensi terendah, menggunakan

angket respon siswa dengan skala Likert. Hasil dari uji coba terhadap enam butir instrumen menunjukkan skor 21, yang setara dengan persentase 70%. Oleh karena itu, media komik dapat dianggap layak dan siap untuk digunakan dalam uji coba lapangan berskala besar.

Tahap akhir pengembangan media komik melibatkan uji coba skala besar untuk mengevaluasi kelayakan media tersebut. Uji coba ini dilaksanakan pada 32 siswa (responden) dengan tujuan untuk menilai media komik dari berbagai aspek, dan hasilnya menunjukkan persentase sebesar 84%. Ini menunjukkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal yang berkaitan dengan materi lingkungan dan budaya tergolong dalam kategori layak dan dapat diterapkan sebagai media pembelajaran di SD Negeri Pagojengan 03.

Keefektifitasan penggunaan media komik dievaluasi melalui kuesioner yang diisi oleh guru-guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kuesioner yang diisi oleh para guru memperoleh persentase sebesar 92%, sedangkan respons dari siswa mencapai angka 93,75%. Di samping itu, nilai rata-rata siswa sebelum memanfaatkan media tersebut adalah 68, dan setelah penerapan media komik, nilai rata-rata melonjak menjadi 84. Temuan ini mengindikasikan bahwa media komik dapat dinyatakan efektif dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Efektivitas media komik dalam pendidikan terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa, yang menciptakan suasana belajar yang mendukung. Ini membuktikan bahwa media komik tersebut sangat valid, efektif, dan siap digunakan tanpa perlu adanya perbaikan lebih lanjut. Berdasarkan informasi yang tersedia, dapat disimpulkan bahwa media komik yang berlandaskan kearifan lokal pada materi penguraian pesan dalam dongeng sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat dikembangkan sebagai alat belajar bagi siswa kelas V di SD Negeri Pagojengan 03.

Keempat *disseminate*, tahap keempat dari proses diseminasi saat ini masih berada dalam fase uji coba terbatas. Kendala ini muncul akibat kebutuhan untuk melakukan uji coba yang lebih luas terhadap materi ajar yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, dalam fase penyebaran ini, peneliti mengambil inisiatif untuk mendistribusikan materi ajar secara langsung dalam pertemuan, serta memperkenalkan media yang telah

dirancang kepada para guru kelas 5 di SD Negeri Pagojengan 03. Penting untuk kita pahami bahwa keberhasilan diseminasi ini sangat bergantung pada evaluasi dan umpan balik dari uji coba yang lebih ekstensif. Upaya ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi ajar yang diperkenalkan tidak hanya relevan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui pendekatan yang sistematis dan terencana, diharapkan materi ajar ini dapat diterima dengan baik oleh para pengajar dan siswa, serta memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di lingkungan sekolah. Oleh sebab itu, langkah-langkah selanjutnya akan difokuskan pada pengembangan strategi yang lebih komprehensif untuk melaksanakan uji coba yang lebih luas, sehingga hasil yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas bahan ajar yang telah dikembangkan. Kami berkomitmen untuk terus berinovasi dan melakukan perbaikan demi mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang mendalam, kami dengan tegas menyimpulkan bahwa baik siswa maupun guru secara jelas mengungkapkan kebutuhan mendesak akan pengembangan media komik sebagai alat pembelajaran yang efektif. Penggunaan media komik yang berakar pada kearifan lokal terbukti sangat sesuai untuk diterapkan dalam pengajaran materi yang berkaitan dengan lingkungan dan budaya, khususnya untuk murid di kelas V Sekolah Dasar. Media komik yang menekankan pada seni dan budaya ini menunjukkan potensi yang besar dalam proses belajar, berdasarkan penilaian dari validator materi yang mencapai skor rata-rata 76% (valid), ahli media 75% (valid), dan ahli bahasa 70% (valid). Efektivitas media komik ini dapat diukur dengan membandingkan nilai akademik siswa sebelum dan setelah penggunaan media tersebut.

Hasil percobaan menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan media komik adalah 68, sementara setelah penerapan media tersebut, nilai tersebut meningkat secara signifikan menjadi 84. Selain itu, melalui angket yang disebar, kami memperoleh respon positif dari guru dengan persentase 92% dan respon siswa yang luar

biasa mencapai 93,75%. Persentase yang mengesankan ini menegaskan bahwa media komik tidak hanya diperlukan, tetapi juga sangat valid dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan pemanfaatan media ini secara luas, kami merekomendasikan agar produk pengembangan media komik ini disosialisasikan kepada para pendidik dan sekolah-sekolah lainnya. Ini merupakan langkah strategis yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa serta mendukung pengembangan pendidikan yang lebih inovatif dan relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, R.W. & Gall, M.D. (2007). *Educational Research and Introduction The*. Eight Edition. Sydney: Pearson Education, Inc.
- Dinas Pendidikan Kabupaten Brebes. (2022). *Laporan Kinerja Dinas Pendidikan Kabupaten Brebes Tahun 2021*. Brebes: Dinas Pendidikan Kabupaten Brebes. <https://dindikpora.brebeskab.go.id>
- Fauza, M. R., Baiduri, B., Inganah, S., Sugianto, R., & Darmayanti, R. (2023). Urgensi Kebutuhan Komik: Desain Pengembangan Media Matematika Berwawasan Kearifan Lokal di Medan. *Delta-Phi: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 130–146. <https://doi.org/10.61650/dpjp.v1i2.41>
- Irmayanti Nur Aini, Agus Nuryatin (2019). Pengembangan Buku Komik Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Hikayat, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 8 No. 2, 2019. <https://journal.unnes.ac.id/sju/jpbsi/article/view/24222>
- Haerana, H., Kaso, N., & Aswar, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kearifan Lokal Materi Ghibah dan Tabayun Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 433–444. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i1.2606>
- Hidayah, N., & Sari, R. (2019). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Seni Budaya. **Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya**, 5(2), 45-56. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/48641>
- Kadek Icahayati, Kadek Yudiana, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (2024). Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 310–317. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.78017>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Statistik Pendidikan Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://www.bps.go.id/id/publication/2020/11/27/347c85541c34e7dae54395a3/statistik-pendidikan-2020.html>
- Hwang, G. J., Wu, P. H., & Chen, C. C. (2012). An online game approach for improving students' learning performance in web-based problem-solving activities.

- *Computers & Education*, 59(4), 1246-1256.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131512001303>
- Lustia Martin, Nugroho NAD, & Auzy Madona Adoma. (2024). Penerapan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran seni budaya di kelas xi sma negeri 1 sungai rotan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 500 - 511.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.3444>
- Marcheta, N., & Kareem, R. A. (2023). Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 222-229. Retrieved from
<https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2935>
- Morrison, T. G., Bryan, G., & Chilcoat, G. W. (2002). Using student-generated comic books in the classroom. **Journal of Adolescent & Adult Literacy**, 45(8), 758-767.
<https://www.jstor.org/stable/40012828>
- Mulyani. Pengaruh Penggunaan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Tempat Tinggalku di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, Vol. 3 No. 1, 2017.
<https://media.neliti.com/media/publications/253941-pengaruh-penggunaan-media-grafis-terhada-dc1a8b34.doc>
- Ni Made Sunaryan Niriavidya, D., & Werang, B. R. . (2023). Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 71–80.
<https://doi.org/10.23887/jpgsd.v11i1.55580>
- Nina Mekalungi, Markhamah, Fitri Puji Rachmawati, & Murfiah Dewi Wulandari. (2025). Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi membaca Siswa Sekolah Dasar . *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 1215-1224.
<https://doi.org/10.58230/27454312.1788>
- Ni Made Santi Ayuni, I Made Suarjana, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (2023). Media Komik Digital Matematika Berbasis Kearifan Lokal Jejaitan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 119–128.
<https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.60821>
- Rahmawati, D. (2020). Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Seni Budaya. **Jurnal Pendidikan Seni**, 5(3), 78-85.
https://www.academia.edu/download/102553195/6._Nur_Ngazizah_2C_dkk_-_Pengembangan_Media_Komik_Berbasis_Kearifan_Lokal_dalam_Pembelajaran_Tematik_Terpadu.pdf_filename_UTF-86._Nur_Ng.pdf
- Restiani, P. E., Ahzan, S., & Prasetya, D. S. B. (2015). Desain Media Pembelajaran Komik Berbasis Kearifan Lokal Dan Penerapannya Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar. *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika*, 3(1), 239–243.
<https://doi.org/10.33394/j-lkf.v3i1.375>
- Suparmi, S., Rahmawati, P., Widakdo, R., Gusparenady, R., & Fathina, R. (2024). Peran Buku Komik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(01), 58-70.
<https://doi.org/https://doi.org/10.53977/ps.v4i01.1684>
- Sudjana Nana dan Rifai Ahamd. *Media Pengajaran*. Bandung: SBAIgensindo, 2019.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sumarni. Media Grafis Kartu pada Materi Menghargai Jasa dan Peranan Tokoh untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. Pendidikan Indonesia, Vol. 3 No. 2, 2017.
- Suastra, I. W. (2017). Integrating local wisdom into science learning to build character and increase students' scientific literacy. *Journal of Physics: Conference Series*, 812(1), 012063.
https://www.researchgate.net/publication/331171294_Integrating_Local_Wisdom_in_Natural_Science_Learning
- Yaumi Muhammad. Media & Teknologi Pembelajaran. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2018.
- Yoga Anjas Pratama (2018). "Media Komik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung", Jurnal Mudarrisuna, Vol. 8 No. 2 (Juli 2018), 350-351. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/4123>