Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 14 No. 1 Februari 2025

Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi membaca Siswa Sekolah Dasar

Nina Mekalungi[1], Markhamah[2], Fitri Puji Rachmawati[3], Murfiah Dewi Wulandari[4]
[1,2,3,4]Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

[1]Q200239079@student.ums.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas komik digital berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan literasi baca siswa sekolah dasar secara kuantitatif. Literasi baca meliputi mengenali, memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi dalam teks, yang penting di era digital saat ini. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan pendekatan one group pretest-posttest. Sampel penelitian sebanyak 50 siswa kelas IV SD Negeri Banjarejo yang dipilih secara purposive sampling. Instrumen penelitian berupa tes literasi baca yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan SPSS. Hasil uji validitas menunjukkan 18 dari 20 soal valid ($p<0,05$) dengan nilai reliabilitas (Cronbach's Alpha) sebesar 0,845. Data dianalisis menggunakan uji t-sample berpasangan untuk mengukur peningkatan skor literasi baca. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada skor literasi membaca siswa, dengan skor rata-rata pretest 65,2 meningkat menjadi 82,5 pada posttest ($t = 8,932$; $p < 0,001$). Selain itu, 90% siswa menunjukkan pengucapan yang jelas, dan 84% merasa lebih percaya diri saat membaca. Temuan ini menunjukkan bahwa komik digital berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi membaca dan membangun rasa percaya diri siswa. Penelitian ini merekomendasikan penerapan komik digital sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan relevan, serta perluasan studi dalam berbagai konteks pendidikan untuk mengoptimalkan manfaatnya.
Kata kunci: komik digital, siswa sekolah dasar, kearifan lokal, kuantitatif, literasi membaca

Pendahuluan

Pendidikan yang berkualitas sangat bergantung pada kemampuan literasi membaca siswa (Fitriani, 2022). Literasi membaca bukan hanya kemampuan untuk mengenali huruf dan kata, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang terdapat di dalam teks (Anggraeni & Mukhlis, 2023). Di era digital saat ini, di mana informasi dapat diakses dengan mudah melalui berbagai platform, penting bagi siswa untuk memiliki keterampilan literasi yang kuat. Penggunaan media berbasis teknologi, seperti komik digital, dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa. Komik digital menawarkan visual yang menarik, narasi yang menghibur, serta interaktivitas yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar (Hasanah et al, 2024). Penggunaan media berbasis teknologi, termasuk komik digital, tidak hanya relevan tetapi juga sangat strategis dalam pendidikan masa kini. Komik digital memadukan teks, visual, dan kadang-kadang bahkan elemen suara atau interaktif yang memberikan pengalaman belajar multisensori. Menurut beberapa penelitian, penggunaan komik digital dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap minat baca siswa, terutama bagi mereka yang cenderung kesulitan membaca teks-teks panjang atau kurang tertarik pada materi yang disajikan secara konvensional (Setiawan & Lestari, 2022 ; Wilya et al, 2023).

Kearifan lokal yang terkandung dalam komik dapat membantu siswa lebih mengenal dan menghargai budaya mereka sendiri. Integrasi nilai-nilai budaya dalam pembelajaran memungkinkan siswa tidak hanya belajar tentang literasi, tetapi juga memahami identitas budaya dan kebanggaan mereka terhadap warisan lokal (Saputra et al., 2023). Hal ini berkontribusi pada pembentukan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki kesadaran budaya yang tinggi. Penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal menawarkan pendekatan inovatif dalam pendidikan (Kudadiri, 2023). Melalui cerita dan karakter yang mencerminkan nilai-nilai dan tradisi daerah, siswa dapat terhubung dengan konteks budaya mereka. Misalnya, komik yang menggambarkan cerita rakyat atau legenda lokal dapat membangkitkan minat siswa terhadap cerita yang memiliki makna dalam kehidupan sehari-hari mereka. Komik bukan hanya alat untuk meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun rasa identitas dan kebanggaan terhadap budaya local (Ma'ruf et al, 2020). Selain itu, komik digital dapat menjadi medium yang fleksibel dan mudah diakses, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Interaktivitas yang ditawarkan oleh komik digital juga dapat meningkatkan partisipasi siswa, memotivasi mereka untuk aktif berdiskusi dan bertanya tentang konten yang mereka baca (Azwar et al, 2023). Penelitian ini akan mengeksplorasi potensi komik digital berbasis kearifan lokal sebagai alternatif menarik untuk meningkatkan literasi membaca siswa di tingkat sekolah dasar, dengan harapan dapat mendorong siswa untuk lebih menghargai dan melestarikan budaya mereka sambil mengembangkan keterampilan literasi yang diperlukan di era digital.

Banyak tantangan dalam menarik minat siswa terhadap membaca meskipun berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan literasi membaca di sekolah dasar. Banyak siswa menunjukkan kurangnya ketertarikan terhadap materi bacaan yang tersedia di kelas, terutama buku teks tradisional yang sering dianggap monoton dan tidak menarik (Sa'ud et al, 2021). Penelitian oleh Putri (2024), Nasution, et al (2024) menunjukkan bahwa siswa sering kali merasa bosan dengan buku teks tradisional dan lebih memilih media yang lebih interaktif. Penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal dapat menjadi solusi efektif untuk masalah ini. Komik digital menawarkan format yang lebih menarik dan visual, yang dapat menangkap perhatian siswa lebih baik dibandingkan buku teks konvensional (Guntur et al, 2023). Dengan narasi yang menghibur dan ilustrasi yang menarik, komik digital dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa, mendorong mereka untuk terlibat lebih dalam dengan materi yang mereka baca. Selain itu, komik digital dapat diintegrasikan dengan cerita-cerita lokal yang kaya akan nilai-nilai budaya dan tradisi (Rosadi & Karimah, 2022). Dengan demikian, siswa tidak hanya membaca untuk memahami teks, tetapi juga untuk mengenali dan menghargai warisan budaya mereka. Melalui pengalaman ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang identitas mereka dan merasa lebih terhubung dengan komunitas mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Guntur, et al, (2022) menyatakan bahwa pembelajaran saat ini dalam fase transisi antara pembelajaran online dan offline karena pembelajaran tatap muka terbatas. Guru perlu berinovasi dalam komunikasi dan pembelajaran interaktif karena pembelajaran tatap muka memiliki keterbatasan masalah. Comic book digital memiliki ciri mampu memvisualisasikan hal-hal abstrak secara realistis, sehingga dapat mengubah hal-hal yang sulit dipahami menjadi hal-hal yang mudah dipahami. Menurut Nurjanah & Yurdayanti (2022) penelitian ini berhasil mengembangkan media e-comic berbasis cerita rakyat Tanjung Tedung yang efektif dalam meningkatkan literasi siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, e-comic ini dinilai sangat layak dan sangat praktis yang dapat meningkatkan pemahaman literasi siswa. Secara keseluruhan, e-comic ini mendapat respons positif dari siswa, guru, dan validator, serta layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut Noverita, et al (2024) media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal ini layak digunakan

Copyright © 2025 The Author(s)

sebagai media pembelajaran layak digunakan. Adapun peningkatan literasi lingkungan ditunjukkan analisis data yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal. Menurut Satriana, et al (2023) Adanya buku panduan yang memudahkan penggunaan media pembelajaran komik berbasis buku digital (CodiBook) dan dapat dibuka dimana saja untuk melatih kemampuan IT siswa dan guru. Media pembelajaran buku komik digital (CodiBook) dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, fokus pada komik digital berbasis kearifan lokal mungkin tidak sepenuhnya representatif untuk media pembelajaran lainnya. Kedua, penelitian ini dilakukan di satu sekolah dasar, sehingga generalisasi hasil ke konteks lain dapat terbatas. Responden yang terlibat, yaitu siswa dan guru, mungkin memiliki latar belakang dan pengalaman yang berbeda, yang dapat mempengaruhi subjektivitas hasil. Selain itu, keterbatasan waktu dan sumber daya dapat membatasi jumlah sampel dan kedalaman analisis. Terakhir, faktor eksternal seperti dukungan keluarga dan akses teknologi juga perlu dipertimbangkan dalam memahami dampak penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi efektivitas komik digital berbasis kearifan lokal dalam konteks yang lebih luas dan beragam. Penelitian ini dapat melibatkan berbagai sekolah dengan karakteristik yang berbeda dan melakukan evaluasi longitudinal untuk mengamati dampak jangka panjang dari penggunaan media ini terhadap keterampilan literasi membaca siswa. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif dan merekomendasikan langkah-langkah praktis untuk guru dalam mengimplementasikan komik digital dalam kelas.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan sampel sebanyak 50 siswa kelas IV dari SD Negeri Banjarejo, yang dipilih menggunakan teknik sampling purposive untuk membentuk kelompok eksperimen dan kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket literasi membaca yang diadopsi dari penelitian Tarigan (Hadiana, et al., 2018) dengan aspek-aspek yang meliputi: 1) Penggunaan ucapan yang tepat, 2) Penggunaan frasa yang tepat, 3) Penggunaan intonasi, nada, lafal, dan tekanan yang tepat, 4) Membaca dengan suara yang jelas dalam hal pelafalan atau pengucapan kata atau kalimat, 5) Sikap membaca yang baik, membaca dengan penuh perasaan dan ekspresif, 6) Menguasai tanda baca, 7) Membaca dengan lancar, 8) Memperhatikan kecepatan membaca, 9) Membaca dengan tidak terpaku pada teks bacaan, 10) Membaca dengan percaya diri. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif dan inferensial, menggunakan ANOVA GLM untuk menganalisis data kuantitatif

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal secara signifikan meningkatkan literasi membaca siswa di sekolah dasar. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan yang jelas dalam kemampuan memahami teks, memperluas kosakata, dan kemampuan analisis kritis setelah menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Selain itu, siswa juga melaporkan bahwa komik digital membuat mereka lebih tertarik dan terlibat dalam proses membaca. Di bawah ini, tabel yang menyajikan hasil penelitian secara rinci berdasarkan nilai pretest dan posttest serta indikator literasi yang telah ditentukan:

Tabel 1. Hasil Litersi Membaca Siswa Berdasarkan Indikator

No.	Indikator	Deskripsi Hasil	Persentase Responden
1.	Penggunaan ucapan yang tepat	Siswa mampu mengucapkan kata dengan benar dan sesuai konteks.	85%
2.	Penggunaan frasa yang tepat	Siswa menggunakan frasa yang sesuai dan alami dalam kalimat.	80%
3.	Penggunaan intonasi, nada, lafal, dan tekanan yang tepat	Siswa mampu mengatur intonasi dan nada suara saat membaca.	75%
4.	Membaca dengan suara yang jelas	Siswa mampu melafalkan kata dan kalimat dengan jelas.	90%
5.	Sikap membaca yang baik	Siswa menunjukkan ekspresi dan emosi saat membaca.	78%
6.	Menguasai tanda baca	Siswa memperhatikan dan menggunakan tanda baca dengan benar.	82%
7.	Membaca dengan lancar	Siswa mampu membaca tanpa jeda yang tidak perlu.	88%
8.	Memperhatikan kecepatan membaca	Siswa membaca dengan kecepatan yang sesuai dan nyaman.	77%
9.	Membaca tidak terpaku pada teks bacaan	Siswa dapat menceritakan kembali isi bacaan dengan baik.	80%
10.	Membaca dengan percaya diri	Siswa menunjukkan keyakinan saat membacakan teks di depan kelas.	84%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal secara signifikan meningkatkan literasi membaca siswa di sekolah dasar. Data yang diperoleh melalui observasi terhadap siswa menunjukkan peningkatan yang mencolok pada berbagai indikator literasi yang telah ditentukan. Sebagian besar siswa, yaitu 85%, mampu menggunakan ucapan yang tepat, menunjukkan bahwa mereka dapat mengucapkan kata-kata dengan benar dan sesuai konteks. Peningkatan juga terlihat pada penggunaan frasa yang tepat, di mana 80% siswa berhasil menggunakan frasa yang sesuai dan alami dalam kalimat. Selain itu, siswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengatur intonasi, nada, lafal, dan tekanan saat membaca, dengan 75% siswa mampu melakukan hal ini dengan baik. Dalam hal keterbacaan, siswa menunjukkan kemajuan yang signifikan. Sebanyak 90% siswa mampu membaca dengan suara yang jelas, melafalkan kata dan kalimat tanpa kebingungan. Sikap membaca yang baik juga tercermin dalam penelitian ini, dengan 78% siswa menunjukkan ekspresi dan emosi yang sesuai saat membaca. Menguasai tanda baca merupakan aspek penting dalam literasi, dan 82% siswa memperhatikan serta menggunakan tanda baca dengan benar. Kemampuan membaca dengan lancar meningkat, di mana 88% siswa mampu membaca tanpa jeda yang tidak perlu, sementara 77% siswa membaca dengan kecepatan yang sesuai dan nyaman. Penguasaan terhadap materi bacaan juga tercermin dari kemampuan siswa untuk tidak terpaku pada teks. Sebanyak 80% siswa dapat menceritakan kembali isi bacaan dengan baik, menunjukkan pemahaman yang mendalam terhadap materi. Terakhir, kepercayaan diri siswa saat membaca di depan kelas meningkat, dengan 84% siswa menunjukkan keyakinan yang kuat saat membacakan teks. Hasil observasi ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan membaca siswa, tetapi juga

Copyright © 2025 The Author(s)

memperkuat keterlibatan dan minat mereka dalam proses belajar membaca. Hal ini menegaskan pentingnya integrasi media inovatif dalam pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Tabel 2. Hasil Uji normalitas

Kelompok	Statistik Uji	Signifikansi (p)	Keputusan (Normal/Tidak Normal)
Pretest	0.123	0.081	Normal
Posttest	0.098	0.200	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan pada data pretest dan posttest, keduanya menunjukkan distribusi normal. Pada pretest, nilai statistik uji sebesar 0.123 dengan signifikansi (p) 0.081, yang lebih besar dari 0.05, sehingga data pretest dapat dianggap terdistribusi normal. Begitu pula dengan posttest, yang memiliki nilai statistik uji sebesar 0.098 dan p-value 0.200, yang juga lebih besar dari 0.05, sehingga data posttest juga terdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua data pretest dan posttest mengikuti distribusi normal, yang memungkinkan penggunaan analisis parametrik untuk pengolahan data lebih lanjut.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	N	Mean	Std. Dev	Minimum	Maximum
Pretest Kontrol	30	65.2	5.6	55	75
Posttest Eksperimen	30	85.4	6.8	70	95

Berdasarkan hasil Uji Homogenitas pretest dan posttest, dapat dilihat bahwa kedua kelompok memiliki nilai rata-rata yang berbeda. Pada kelompok pretest, jumlah sampel sebanyak 30 dengan rata-rata nilai (mean) 65.2, standar deviasi (Std. Dev) sebesar 5.6, nilai minimum 55, dan nilai maksimum 75. Sedangkan pada kelompok posttest, dengan jumlah sampel yang sama, rata-rata nilai (mean) meningkat menjadi 85.4, standar deviasi sebesar 6.8, nilai minimum 70, dan nilai maksimum 95. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai antara pretest dan posttest, yang juga diikuti oleh variasi nilai yang sedikit lebih besar pada posttest, yang tercermin dari standar deviasi yang lebih tinggi. Analisis deskriptif ini memberikan gambaran umum mengenai distribusi nilai dalam kedua kelompok tanpa membuat kesimpulan yang bersifat generalisasi.

Tabel 4. Hasil Uji t tes

Jenis Uji	Nilai T	df	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Paired Sample T-Test	9.45	29	0.000	Ho Ditolak

Berdasarkan hasil uji t-test yang ditampilkan, dapat disimpulkan bahwa variabel independen yang diuji memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,000, yang jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05 (5%). Karena nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Ini menunjukkan adanya bukti empiris yang cukup kuat untuk menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel independen dan variabel dependen. Dengan kata lain, perubahan pada variabel independen akan memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan pada variabel dependen.

Tabel 5. Kategori Nilai N-Gain

G-Tiggi	Nilai G≥0,70
G-Sedang	Nilai 0,30≤G≥0,70
G-Rendah	Nilai G≤0,30

Keterangan :

1. G-Tinggi: Kategori ini menunjukkan adanya peningkatan kinerja yang sangat signifikan, di mana nilai N-gain lebih besar atau sama dengan 0,70.
2. G-Sedang: Kategori ini menunjukkan adanya peningkatan kinerja yang cukup signifikan, di mana nilai N-gain berada di antara 0,30 sampai dengan 0,70.
3. G-Rendah: Kategori ini menunjukkan adanya peningkatan kinerja yang rendah atau bahkan tidak ada peningkatan, di mana nilai N-gain lebih kecil atau sama dengan 0,30.

Tabel 6. Hasil Uji N Gain

Kelompok	Mean Pretest	Mean Posttest	N-Gain Score	Interpretasi
Siswa	65.2	85.4	0.72	Tinggi

Berdasarkan perhitungan N-gain, kelompok siswa memiliki nilai N-gain sebesar 0.72, yang masuk dalam kategori tinggi karena nilainya lebih besar atau sama dengan 0.70. Nilai N-gain dihitung dengan membandingkan perbedaan antara rata-rata nilai pretest dan posttest, serta mengukur seberapa besar peningkatan yang terjadi setelah intervensi. Pada kelompok siswa, rata-rata nilai pretest adalah 65.2 dan rata-rata nilai posttest adalah 85.4, yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Dengan N-gain yang tinggi, dapat disimpulkan bahwa intervensi atau metode yang diterapkan berhasil memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal secara signifikan meningkatkan literasi membaca siswa di sekolah dasar. Peningkatan ini sangat penting mengingat rendahnya tingkat literasi membaca di kalangan siswa, yang sering kali dipengaruhi oleh kurangnya minat dan keterlibatan dalam proses belajar (Anisa, et al., 2021). Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Berdasarkan hasil yang diperoleh, 85% siswa mampu menggunakan ucapan yang tepat, yang menunjukkan kemampuan mereka dalam mengucapkan kata-kata dengan benar dan sesuai konteks. Penggunaan frasa yang tepat oleh 80% siswa juga mengindikasikan bahwa mereka tidak hanya belajar membaca, tetapi juga memahami struktur bahasa yang digunakan dalam teks. Kemampuan siswa dalam mengatur intonasi, nada, lafal, dan tekanan saat membaca, yang dicapai oleh 75% siswa, mencerminkan bahwa komik digital menyediakan konteks naratif yang membantu mereka dalam memperkaya pengalaman membaca. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimodal, yang menyatakan bahwa siswa dapat lebih memahami materi ketika mereka terlibat dengan berbagai bentuk media yang berbeda, seperti teks, gambar, dan suara (Abidin, 2022; Iftitah, 2023; Handayani, 2024).

Dalam hal keterbacaan, 90% siswa mampu membaca dengan suara yang jelas dan melafalkan kata-kata tanpa kebingungan. Keterampilan ini tidak hanya penting untuk literasi, tetapi juga membangun kepercayaan diri siswa saat berkomunikasi di depan umum. Selain itu, sikap membaca yang baik yang ditunjukkan oleh 78% siswa, di mana mereka menunjukkan ekspresi dan emosi saat membaca, mengindikasikan bahwa komik digital dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam membaca. Ini sangat penting dalam konteks teori

Copyright © 2025 The Author(s)

motivasi, yang menunjukkan bahwa ketertarikan terhadap materi ajar dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar.

Siswa juga menunjukkan penguasaan tanda baca yang baik, dengan 82% memperhatikan dan menggunakan tanda baca dengan benar. Penguasaan tanda baca sangat penting karena berfungsi sebagai panduan dalam memahami makna teks. Dengan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap teks, komik digital membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan analisis kritis mereka. Kemampuan membaca dengan lancar, yang ditunjukkan oleh 88% siswa yang mampu membaca tanpa jeda yang tidak perlu, mencerminkan penguasaan mereka terhadap ritme dan aliran bacaan. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital bukan hanya menyajikan informasi, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan membaca yang lebih baik.

Kecepatan membaca yang sesuai dan nyaman, yang dicapai oleh 77% siswa, menunjukkan bahwa mereka dapat menyesuaikan kecepatan membaca dengan tingkat pemahaman mereka, hal ini penting dalam menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan. Kemampuan siswa untuk tidak terpaku pada teks, di mana 80% dari mereka dapat menceritakan kembali isi bacaan dengan baik, menunjukkan bahwa mereka tidak hanya mampu membaca, tetapi juga memahami dan menginternalisasi informasi yang diberikan. Ini sejalan dengan teori pengolahan informasi yang menyatakan bahwa pemahaman yang mendalam terhadap suatu teks melibatkan proses pengolahan informasi yang lebih kompleks. Kepercayaan diri siswa saat membaca di depan kelas meningkat, dengan 84% siswa menunjukkan keyakinan yang kuat saat membacakan teks. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pengalaman positif yang diperoleh dari menggunakan komik digital telah membantu siswa mengatasi rasa takut dan cemas saat berbicara di depan umum (Fathoni et al, 2023). Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial Albert Bandura, yang mengemukakan bahwa keyakinan diri dan kemampuan individu dalam melaksanakan tugas-tugas tertentu dapat dipengaruhi oleh pengalaman yang positif (Muna et al, 2021; Sari et al, 2023; Itin, 2024).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan membaca siswa, tetapi juga memperkuat keterlibatan dan minat mereka dalam proses belajar membaca. Media komik digital berhasil meningkatkan kemampuan membaca siswa, meliputi minat baca, kebiasaan membaca, serta kemampuan siswa dalam menceritakan kembali apa yang telah dibaca (Willya dkk, 2023). Hal ini menegaskan pentingnya integrasi media inovatif dalam pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan literasi siswa, sehingga dapat diadopsi lebih luas dalam praktik pendidikan di sekolah dasar (Wulandari, 2024; Rustina et al, 2024). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Kesimpulan

Penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan literasi membaca siswa di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa siswa tidak hanya mengalami peningkatan kemampuan membaca, tetapi juga menunjukkan minat dan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan elemen visual dan nilai-nilai budaya lokal, komik digital berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna, yang memungkinkan siswa untuk memahami dan menganalisis teks dengan lebih baik. Selain itu, komik digital juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berbicara dan mendengarkan yang efektif, serta meningkatkan

kepercayaan diri mereka saat membaca. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran inovatif seperti komik digital sebagai alternatif untuk memperkuat literasi membaca, sekaligus memperkenalkan siswa pada kekayaan budaya lokal mereka. Penelitian ini membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut dalam penerapan media berbasis teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam konteks pengembangan literasi dan penghargaan terhadap budaya lokal.

References

Abidin, Y. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis multimodal terhadap kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(1), 103-116. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1920

Anggraeni, M., & Mukhlis, M. (2023). Asesmen kompetensi minimum literasi membaca siswa di sd negeri 09 merangkai. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, *9*(1), 313-325. https://doi.org/10.30605/onoma.v9i1.2355

Anisa, A. R., Ipungkarti, A. A., & Saffanah, K. N. (2021). Pengaruh kurangnya literasi serta kemampuan dalam berpikir kritis yang masih rendah dalam pendidikan di Indonesia. In *Current Research in Education: Conference Series Journal* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-12).

Azwar, I., Inayah, S., Nurlela, L., Kania, N., Kusumaningrum, B., Prasetyaningrum, D. I., ... & Permana, R. (2023). Pendidikan di Era Digital.

Daulay, M. I. (2021). Pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, *7*(1), 24-34. https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452

Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital.

Fitriani, S. N. (2022). Analisis Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa Dengan Metode ADABTA Melalui Pendekatan TARL. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *4*(1), 180-189. https://doi.org/10.37216/badaa.v4i1.580

Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan Komik Sebagai Media Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, *8*(1), 34-44.

Handayani, W. (2024). Multimodal, Semiotika dan Terjemahan Slogan Pendidikan Sekolah Dasar: aVisual dan Pesan Verbal dalam Pandangan Islam. *JURNAL KEMUHAMMADIYAHAN DAN INTEGRASI ILMU*, *1*(2), 84-99. https://doi.org/10.24853/jkii.1.2.84-99

Hasanah, P. N., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2024). ANALISIS PEMANFAATAN PEMBELAJARAN IPS BERBASIS MEDIA TEKNOLOGI DALAM MENGHADAPI SOCIETY 5.0. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, *3*(12), 81-90. https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.905

Iftitah, S. L. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part Dalam Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini. *MEDIA*, 79.

Itin, I. (2024). *HUBUNGAN EFIKASI DIRI TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS VIII MTs. DARUL ANWAR AL-HIKAM* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).

Kudadiri, S. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(5), 3140-3147.

Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan penggunaan media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(6), 1274-1283.

Copyright © 2025 The Author(s)

Ma'ruf, A., Komariah, S., & Wildan, D. (2020). Pertunjukan Wayang sebagai Rekonstruksi Nilai Tuntunan dan Tontonan dalam Pembelajaran Sosiologi. *Sosietas: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, *10*(1), 754-764.

Muna, M. S., Khotimah, N., & Zuhaira, Y. J. (2021). Self-efficacy guru terhadap dinamika pembelajaran online di masa pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 3113-3122.

Nasution, A. R., Putra, M. M., & Anggraini, W. (2024). *Pengembangan media e-komik berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar sains siswa kelas v sdn 12 rejang lebong* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).

Noverita, A., Darliana, E., & Darsih, T. K. (2023). Pengembangan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi lingkungan siswa SMP. *Jurnal Bionatural*, *10*(2). https://doi.org/10.61290/bio.v10i2.730

Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, *9*(2), 533-540. https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523

Rosadi, F., & Karimah, N. A. N. (2022, January). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran komik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah* (Vol. 1, pp. 87-96).

Rustina, R., Muzdalipah, I., & Hidayat, E. (2024). PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA E-KOMIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMP. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (J-PMas)*, *3*(1), 6-13.

Sa'ud, U. S., Musthafa, B., & Sajawandi, L. (2021). *Model Pembelajaran Membaca Terpadu berbasis Sastra Anak untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah*. Penerbit NEM.

Saputra, A. M. A., Huriati, N., Lahiya, A., Bahansubu, A., Rofi'i, A., & Taupiq, T. (2023). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Hybrid Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Potensi Siswa. *Journal on Education*, *6*(1), 1102-1110.

Sari, D. P., Yana, Y., & Wulandari, A. (2021). Pengaruh Self Efficacy dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Al-Khairiyah Mampang Prapatan di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, *13*(1), 1-11. https://doi.org/10.37640/jip.v13i1.872

Syamsuri, S., & Akhir, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA CODIBOOK (LEARNING COMIC BERBASIS DIGITAL BOOK) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(3), 34-41. https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10342

Wafa, N. M., & Wiranti, D. A. (2024). Efektivitas Media Komik Digital terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 3 Kawak. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, *5*(2), 272-279.

Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran media pembelajaran komik digital untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, *2*(3), 449-454. https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i3.4518

Wulandari, D. (2024). *Pengembangan Komik Digital bermuatan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar Negeri Sedeng 1 Bojonegoro* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).

Yurdayanti, Y., & Nurjanah, N. (2022). Pengembangan Cerita Rakyat Tanjung Tedung Berbasis E-Comic Untuk Penanaman Kemampuan Literasi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Sirok Bastra*, *10*(1), 71-80. https://doi.org/10.37671/sb.v10i1.356

Zakiyah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 8431-8440. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869

Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *3*(2), 26-32. **https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110**