MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAERAH MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 5 PANJI, KECAMATAN SUKASADA, DESA PANJI, BULELENG, BALI

Dewa Made Puja Laksmana[1], I Gusti Made Budiarta[2], I Nyoman Rediasa[3]

[1,2,3]*Universitas Pendidikan Ganesha*
E-mail : [1]puja.laksmana@student.undiksha.ac.id, [2]made.budiarta@undiksha.ac.id, [3]nyoman.rediasa@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Memfokuskan pada latar belakang situasi siswa kelas VI SD Negeri 5 Panji yang masih menghadapi kesulitan dalam membaca, di tengah minimnya fasilitas membaca yang ada di sekolah. Materi pembelajaran yang digunakan telah dikembangkan untuk mengintegrasikan elemen budaya lokal, tetapi media pengajaran yang digunakan cenderung stagnan dari tahun ke tahun, sehingga dibutuhkan inovasi pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan perkembangan zaman. Studi ini berfokus pada pengembangan komik menggunakan teknik penjilidan dragon scale book binding sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan literasi budaya lokal pada siswa kelas VI SD, serta menganalisis respons siswa terhadap media ini. Pendekatan yang digunakan dalam studi ini adalah kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam studi ini memanfaatkan pendekatan Miles dan Huberman, yang meliputi empat langkah, yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Teori yang digunakan adalah Teori ADDIE menurut Sugiono, yang meliputi lima langkah yaitu, analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Efektivitas komik dinilai dengan instrumen skala penilaian untuk mengukur tingkat kepuasan dan peningkatan literasi budaya lokal siswa. Komik ini dianggap berhasil jika minimal 90% siswa yang terlibat merasa terbantu berdasarkan observasi dan wawancara langsung, serta didukung oleh hasil skala penilaian yang menunjukkan rata-rata penilaian dalam kategori baik sampai sangat baik.

Kata Kunci : *Komik Pembelajaran, Dragon Scale Book Binding, Literasi, Media Pembelajaran*

ABSTRACT

This study focuses on the background situation of sixth-grade students at SD Negeri 5 Panji, who still face difficulties in reading amid the limited reading facilities available at the school. The learning materials used have been developed to integrate local cultural elements however, the teaching media employed tend to remain stagnant from year to year, thus requiring learning innovation to meet the demands of the times. This study focuses on developing a comic using the dragon scale book binding technique as an alternative learning medium to improve local cultural literacy among sixth-grade elementary school students, as well as analyzing students' responses to this medium. The approach used in this study is descriptive qualitative. Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation. The data analysis in this study employs the Miles and Huberman approach, which consists of four steps: data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing or verification. The theory used is the ADDIE Theory according to Sugiyono, which consists of five steps analysis, design, development, implementation, and evaluation. The effectiveness of the comic was assessed using a rating scale instrument to measure the level of satisfaction and improvement in students' local cultural literacy. The comic is considered successful if at least 90% of the students involved feel helped, based on direct observation and interviews, and supported by rating scale results showing an average score in the good to very good category.

Keywords : *Instructional Comic, Dragon Scale Book Binding, Literacy, Learning Media.*

PENDAHULUAN

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, tantangan di dunia pendidikan menjadi semakin rumit. Kemajuan teknologi informasi seharusnya menjadi kesempatan untuk memperkaya proses pembelajaran, tetapi kenyataannya belum dimanfaatkan secara maksimal, terutama di tingkat pendidikan dasar di daerah dengan keterbatasan akses dan fasilitas. Pengalaman peneliti yang mengajar di SD Negeri 5 Panji, sekolah tempat peneliti menempuh pendidikan dasar, mengungkap sebuah ironi bahwa banyak siswa masih menghadapi kesulitan dalam membaca, ditambah dengan kurangnya fasilitas untuk mendukung literasi yang ada. Situasi ini jelas menjadi perhatian tersendiri, mengingat kemampuan membaca adalah dasar utama bagi siswa untuk menyerap dan memahami berbagai ilmu pengetahuan, termasuk nilai-nilai budaya lokal yang merupakan bagian tak terpisahkan dari identitas dan jati diri bangsa. Menarik untuk dicatat, sekolah ini telah berusaha menyusun materi pembelajaran sedemikian rupa agar nilai-nilai budaya daerah selalu ada dan terintegrasi dalam setiap proses belajar mengajar, sebagai wujud komitmen menjaga keberadaan budaya lokal di tengah arus budaya global.

Penerapan metode pengajaran yang sama tanpa memperhatikan perbedaan karakteristik siswa sebenarnya berisiko menyebabkan ketidaksesuaian antara materi yang disampaikan guru dan apa yang sebenarnya diperlukan serta dapat diterima oleh siswa. Setiap generasi pelajar memiliki cara belajar, minat, dan pengalaman yang bervariasi. Hampir pada seluruh materi yang disampaikan, ditemukan kecenderungan penggunaan metode ajar yang serupa dari tahun ke tahun, meski dihadapkan pada karakteristik siswa yang berbeda-beda. Kondisi ini sejatinya merupakan hal yang lumrah dalam praktik dunia pendidikan (Suartini, 2025). Namun, membiarkan hal tersebut berlangsung dalam jangka panjang tanpa adanya pembaruan tentu menjadi kekhawatiran tersendiri, terlebih di era perkembangan teknologi berkembang begitu cepat, sehingga inovasi dalam media pembelajaran bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah kebutuhan yang nyata untuk memenuhi tuntutan zaman (Nur Rahmah, 2025).

Berdasarkan kekhawatiran tersebut, komik yang dirancang oleh peneliti diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif solusi yang inovatif dan praktis dalam proses pembelajaran di kelas. Komik ini tidak sekadar menjadi bahan bacaan tambahan, melainkan dirancang secara khusus sebagai media pembelajaran yang memadukan unsur visual yang menarik dengan muatan budaya daerah yang kaya. Urgensi pengembangan media ini semakin kuat mengingat rendahnya tingkat literasi budaya daerah di kalangan siswa sekolah dasar, yang sebagian besar lebih familiar dengan konten budaya populer dari luar daerah dibandingkan dengan kekayaan budaya lokal mereka sendiri. Kondisi ini apabila dibiarkan berlarut-larut dapat berdampak pada memudarnya identitas budaya daerah di kalangan generasi muda (Rediasa, 2023).

Keunikannya terletak pada teknik penjilidan *dragon scale book binding* yang menghasilkan wujud gulungan tebal yang tidak lazim dijumpai pada buku komik biasa. Bentuk fisik yang tidak biasa inilah yang terbukti secara alami memantik rasa penasaran siswa terutama anak-anak kelas VI SD bahkan sebelum mereka mulai membuka dan membacanya. Daya tarik visual yang unik ini menjadi pintu masuk yang efektif untuk menumbuhkan minat baca siswa sekaligus memperkenalkan nilai-nilai budaya daerah secara menyenangkan dan tidak membebani (Megantari et al., 2021). Ini sesuai dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang mengutamakan pentingnya keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam proses belajar, guna mengukur sejauh mana efektivitas komik ini dalam meningkatkan literasi budaya daerah, diperlukan seperangkat indikator yang tepat dan terukur sebagai acuan analisis data penelitian (Rati et al., 2024).

Pentingnya pengukuran yang akurat ini tidak dapat diabaikan, mengingat keberhasilan sebuah media pembelajaran tidak cukup hanya dinilai dari aspek estetika semata, tetapi juga harus dibuktikan melalui data empiris yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

Penelitian ini menggunakan instrumen rating scale sebagai alat ukur utama untuk mengkaji respons siswa sekaligus mengetahui tingkat kepuasan dan peningkatan literasi budaya daerah yang dicapai oleh siswa kelas VI. Pemilihan instrumen ini didasarkan pada kemampuannya dalam menghasilkan data yang terstruktur, objektif, serta mudah dianalisis secara kualitatif. Komik ini akan dinyatakan berhasil apabila setidaknya 90% siswa yang berpartisipasi menyatakan merasa terbantu berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung, sekaligus didukung oleh hasil rating scale yang secara keseluruhan menunjukkan rata-rata penilaian pada kategori baik hingga sangat baik. Penetapan ambang batas keberhasilan sebesar 90% ini mencerminkan komitmen peneliti terhadap standar kualitas yang tinggi dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini tidak hanya bertujuan menghasilkan produk yang estetis, tetapi juga media yang benar-benar fungsional, berdampak nyata, dan dapat dijadikan referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya daerah di masa mendatang.

Penelitian ini didasarkan pada studi yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, yaitu (1) studi oleh Made Arya Dharma Laksana (2025) yang berjudul "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Seni Bali Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 SD Negeri 1 Banyuning". Penelitian ini mengkaji pengembangan media pembelajaran komik digital yang menitikberatkan pada seni Bali dalam pelajaran. Pendidikan Pancasila, terutama berkaitan dengan materi menghargai perbedaan di sekitar, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Negeri 1 Banyuning. Penelitian ini mencakup empat aspek utama, yaitu desain, validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang telah dikembangkan (Laksana, 2025). (2) studi oleh Jhoti Prabasari (2025) dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Etnomatematika Jejaitan Bali pada Materi Bangun Datar untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri VI Ubung Tahun Ajaran 2024/2025". Studi ini mengkaji rendahnya prestasi belajar matematika siswa dalam topik bangun datar, serta bertujuan untuk menjelaskan desain, kelayakan, dan efektivitas dari media komik digital yang telah dikembangkan. Media ini dirancang dengan menggunakan model ADDIE dan melibatkan 31 siswa sebagai objek penelitian, serta mengaplikasikan metode pengumpulan data seperti wawancara, observasi, kuesioner, dan pengujian.(Prabasari, 2025).

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan reaksi siswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis komik dalam meningkatkan literasi budaya lokal. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Panji yang berlokasi di Desa Panji, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, Bali. Tempat penelitian ini terletak sekitar 8,3 km dari Kota Singaraja dan memerlukan waktu sekitar 17 menit jika menggunakan sepeda motor. Penentuan lokasi ini didasarkan pada pengamatan awal yang menunjukkan bahwa SD Negeri 5 Panji telah memasukkan elemen budaya lokal dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, terdapat siswa yang menghadapi kesulitan dalam kemampuan membaca. Karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik untuk membantu meningkatkan keterampilan literasi siswa, khususnya siswa kelas VI.

Data penelitian ini bersumber dari data primer dan sekunder. Sumber data primer diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu informan utama dan informan pendukung. Informan utama mencakup dari wali kelas VI dan kepala sekolah SD Negeri 5 Panji, sedangkan informan tambahan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 5 Panji, yang merupakan subjek langsung dari penelitian ini dan menjadi pihak yang paling merasakan dampak dari penerapan media pembelajaran yang digunakan. Selama proses wawancara berlangsung peneliti melakukan pencatatan secara manual dan recording, agar data yang dikumpulkan lebih akurat. Sementara sumber data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui dua sumber utama, yakni jurnal ilmiah dan dokumen sekolah.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Proses pengumpulan data dilakukan secara bertahap hingga data yang diperoleh memiliki tingkat keakuratan dan kedalaman yang tinggi. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan metode Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, yang merupakan langkah memilih, menyederhanakan, dan mengatur data mentah yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penyajian data yang merupakan tahap di mana data yang telah melalui proses pemilahan dan penyederhanaan kemudian disusun secara sistematis ke dalam berbagai bentuk penyajian yang lebih terstruktur dan mudah dipahami, baik berupa uraian naratif, gambar, maupun bentuk penyajian lainnya yang dianggap paling sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh. Penarikan kesimpulan atau verifikasi yang adalah tahap akhir dari proses analisis yang telah dilalui, mulai dari pengurangan data hingga penyajian data, di mana peneliti mulai menginterpretasikan dan memberikan makna pada data yang telah disajikan secara terstruktur untuk mendapatkan hasil penelitian yang signifikan dan dapat menjawab pertanyaan yang telah ditentukan sejak awal. Proses penafsiran ini tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan dilandasi oleh pemahaman yang mendalam terhadap data yang telah dikumpulkan, sehingga setiap kesimpulan yang ditarik benar-benar mencerminkan kondisi nyata yang ditemukan di lapangan selama penelitian berlangsung.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori model pengembangan (ADDIE) yang diungkapkan oleh Sugiono. Teori model pengembangan ini meliputi lima tahap yaitu, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Analisis (*analysis*), Pada tahap ini, pengembang perlu menganalisis 3 hal memahami guna mengidetifikasi kebutuhan pembelajaran yakni karakteristik peserta didik, kebutuhan materi pembelajaran, serta media yang tepat untuk menyampaikan bahan ajar. Desain (*design*), Tahap perancangan merupakan langkah penyusunan media atau bahan ajar yang didasarkan pada hasil analisis sebelumnya, meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan strategi, serta perancangan tampilan media yang akan digunakan. Pengembangan (*development*), tahap pengembangan dimana tahap produksi media atau bahan ajar secara nyata berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Implementasi (*implementation*), tahap implementasi dimana tahap penerapan media atau bahan ajar kepada peserta didik secara langsung di kelas. terakhir evaluasi (*evaluation*) merupakan tahap penilaian terhadap efektivitas media atau bahan ajar yang telah diterapkan, baik secara formatif maupun sumatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pendidikan dasar adalah dasar penting dalam membangun karakter dan pengetahuan siswa, termasuk penanaman nilai-nilai budaya daerah sebagai bagian dari identitas bangsa. Meskipun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran budaya daerah masih menghadapi banyak hambatan, salah satunya adalah kurangnya minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Minimnya ketertarikan ini pada akhirnya menyebabkan efektivitas proses pembelajaran menurun, karena peserta didik cenderung bersikap pasif, cepat merasa bosan, dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran yang tidak menarik jelas akan berdampak besar pada hasil belajar siswa, dan masalah ini berkaitan erat dengan pemilihan dan penerapan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang monoton, satu arah, dan kurang bervariasi cenderung menyulitkan siswa untuk mengembangkan minat terhadap materi yang diajarkan, terutama pada aspek budaya daerah yang sering kali disajikan hanya secara teks dan lisan. Kondisi ini semakin parah karena ketidakcocokan media pembelajaran yang dipakai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, terutama siswa sekolah dasar yang secara psikologis masih berada pada tahap perkembangan kognitif konkret operasional, di mana mereka lebih gampang memahami hal-hal yang disampaikan secara visual, konkret, dan naratif dibandingkan dengan penjelasan yang bersifat abstrak.

Menyikapi permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah inovasi dalam media pembelajaran yang dapat menghubungkan kesenjangan antara materi budaya daerah yang abstrak dengan karakter siswa yang menyukai visual dan narasi. Sehingga, penggunaan media pembelajaran yang berbasis komik dianggap sebagai alat yang efektif dalam proses pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi kepada siswa dengan cara yang komunikatif, menarik, dan mudah dimengerti. Komik memiliki kelebihan dalam menggabungkan gambar dan narasi teks yang dapat mengubah konsep budaya yang rumit menjadi lebih jelas, sekaligus menyuguhkan hiburan yang dapat menambah semangat belajar siswa.

Maka dari itu penerapan media pembelajaran komik merupakan sarana dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian materi kepada peserta didik secara komunikatif dan mudah dipahami. Komik dalam penelitian ini memuat cerita dan nilai-nilai budaya daerah sebagai media pembelajaran guna meningkatkan literasi pada siswa kelas VI SD Negeri 5 Panji, dengan menerapakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (Vika Yusniar, Dewi Fitria, 2024).

Analisis (*analysis*) bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini, pengembang perlu menganalisis 3 hal memahami guna mengidetifikasi kebutuhan pembelajaran yakni karakteristik peserta didik, kebutuhan materi pembelajaran, serta media yang tepat untuk menyampaikan bahan ajar. Desain (*design*) merupakan langkah penyusunan media atau bahan ajar yang didasarkan pada hasil analisis sebelumnya, meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan strategi, serta perancangan tampilan media yang akan digunakan. Pengembangan (*development*) merupakan tahap produksi media atau bahan ajar secara nyata berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Implementasi (*implementation*) merupakan tahap penerapan media atau bahan ajar kepada peserta didik secara langsung di kelas. Terakhir Evaluasi (*evaluation*) yang merupakan tahap penilaian terhadap efektivitas media atau bahan ajar yang telah diterapkan, baik secara formatif maupun sumatif. Lima tahapan tersebut dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan sebagai berikut.

Tahap pertama analisis (*analysis*), pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan (*need assessment*) terhadap proses pembelajaran budaya daerah yang berlangsung selama ini. Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas VI SD Negeri 5 Panji menunjukkan bahwa pembelajaran muatan lokal budaya daerah masih didominasi oleh metode ceramah dan buku teks yang bersifat verbal-tekstual, sehingga siswa cenderung kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami serta menginternalisasi nilai-nilai budaya daerah (Prabawa & Restami, 2020).

Tahap pertama analisis, pada tahap ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di kelas VI SD Negeri 5 Panji, yang mencakup karakteristik siswa kelas VI. Hasil tersebut berada pada tahap operasional konkret menuju formal, di mana siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan secara visual dan naratif. Temuan inilah yang menjadi dasar pemilihan komik sebagai media pembelajaran, karena komik memadukan unsur gambar dan teks naratif yang dapat menyederhanakan konsep budaya daerah yang abstrak menjadi lebih konkret dan menarik.

Tahap kedua desain (*design*), berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang desain media komik yang mencakup penyusunan garis besar isi (*storyline*), pemilihan tokoh dan latar cerita yang bernuansa budaya daerah setempat, penyusunan naskah dialog, serta rancangan tata letak (*layout*) panel komik (I Gusti Made Budiarta, 2024). Desain juga mempertimbangkan kesesuaian materi dengan kompetensi dasar muatan lokal budaya daerah untuk kelas VI, sehingga isi komik tidak hanya bersifat hiburan tetapi juga sarat muatan edukatif mengenai adat istiadat, kesenian, bahasa, dan kearifan lokal daerah setempat (Sudatha et al., 2025).



Gambar 1. Merancang Desain Media Komik
Foto oleh Dewa Made Puja Laksmana, 2026

Tahap ketiga pengembangan (*development*), tahap ini adalah saat desain diwujudkan menjadi produk komik yang siap dipakai. Peneliti menciptakan ilustrasi, mewarnai, menyusun teks, dan menata panel komik dengan menggunakan aplikasi ibis paint x. Tahap keempat implementasi (*implementation*), tahap ini, media komik telah divalidasi dan diterapkan secara langsung dalam pembelajaran budaya daerah di kelas VI SD Negeri 5 Panji. Guru memperkenalkan komik sebagai media pembelajaran, kemudian siswa membaca dan mendiskusikan isi cerita secara individu maupun kelompok. Proses implementasi ini diikuti

dengan kegiatan tanya jawab, diskusi kelompok, dan penugasan yang berkaitan dengan isi komik, sehingga siswa tidak hanya membaca secara pasif tetapi juga aktif mengonstruksi pemahamannya terhadap nilai-nilai budaya daerah yang disajikan.

Tahap kelima evaluasi (*evaluation*), tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas media komik yang telah diimplementasikan, baik melalui evaluasi formatif (selama proses uji coba berlangsung, guna memperbaiki kekurangan media) maupun evaluasi sumatif (setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, guna menilai ketercapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan). Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap pemahaman siswa terhadap materi budaya daerah serta umpan balik siswa terhadap media yang digunakan. Secara keseluruhan, penerapan kelima tahapan ADDIE tersebut berjalan secara sistematis dan saling berkesinambungan, di mana hasil pada satu tahap menjadi dasar bagi pelaksanaan tahap berikutnya, sehingga menghasilkan media pembelajaran komik budaya daerah yang valid, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa kelas VI SD Negeri 5 Panji.

Secara keseluruhan, pelaksanaan kelima tahap ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, berlangsung secara sistematis dan saling terhubung satu sama lain. Hasil yang dicapai pada satu tahap selalu menjadi landasan dan acuan untuk pelaksanaan tahap selanjutnya, sehingga setiap tahap tidak berdiri sendiri, tetapi saling terhubung dan saling meningkatkan. Dengan melalui proses yang sistematis dan terukur, dihasilkanlah media pembelajaran komik budaya daerah yang valid, praktis, serta sesuai dengan kebutuhan belajar siswa kelas VI SD Negeri 5 Panji, dan siap untuk diimplementasikan lebih luas dalam pembelajaran muatan lokal di sekolah.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas VI SD Negeri 5 Panji memberikan tanggapan yang sangat baik terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis komik dalam pembelajaran budaya lokal. Respons positif itu tidak muncul secara kebetulan, tetapi merupakan hasil dari proses pengembangan media yang telah direncanakan secara cermat dari tahap analisis hingga evaluasi. Respon positif ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor berikut.

Pertama aspek ketertarikan dan motivasi belajar. Tampilan komik yang dilengkapi ilustrasi tokoh dan alur cerita yang menarik, mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Siswa merasa lebih antusias dan tidak cepat bosan dibandingkan ketika belajar hanya menggunakan buku teks konvensional. Hal ini sejalan dengan karakteristik media komik yang bersifat naratif-visual sehingga sesuai dengan gaya belajar anak usia sekolah dasar.

Kedua aspek kemudahan pemahaman materi. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa materi budaya daerah yang disajikan dalam bentuk komik lebih mudah dipahami dibandingkan penjelasan verbal semata, karena alur cerita membantu mereka membayangkan situasi dan konteks budaya secara lebih konkret. Ilustrasi tokoh dan latar dalam komik memberikan gambaran nyata mengenai adat istiadat, pakaian tradisional, kesenian, maupun kebiasaan masyarakat daerah setempat.

Ketiga aspek peningkatan literasi budaya daerah. Pemanfaatan komik terbukti mampu meningkatkan literasi budaya daerah siswa, yang terindikasikan dengan bertambahnya kemampuan siswa dalam mengenali, memahami, dan memaparkan kembali nilai-nilai budaya daerah yang terdapat dalam narasi. Siswa juga menunjukkan peningkatan ketertarikan terhadap membaca, karena komik mendorong mereka untuk membaca teks secara mandiri dan berulang agar memahami alur cerita secara keseluruhan. Rutinitas membaca secara berulang ini tanpa disadari melatih ketekunan dan konsentrasi siswa saat menganalisis isi bacaan, sekaligus memperluas kosakata dan pemahaman mereka tentang istilah-istilah budaya lokal yang mungkin

belum mereka kenal sebelumnya. Peningkatan literasi ini menunjukkan bahwa media komik tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai alat pendidikan yang dapat mengembangkan keterampilan literasi dasar dan literasi budaya secara bersamaan.

Terakhir yang keempat aspek sikap dan partisipasi belajar. Selama kegiatan pembelajaran, siswa tampak lebih terlibat dalam berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan menyampaikan pendapat tentang isi komik. Siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga memberikan respons, mengajukan pertanyaan tentang karakter dan latar budaya dalam cerita, serta saling berbagi pengalaman pribadi yang berkaitan dengan nilai-nilai budaya yang mereka temukan di dalam komik. Ini menunjukkan bahwa media komik tidak hanya berpengaruh pada aspek kognitif, tetapi juga memacu partisipasi aktif dan interaksi sosial siswa dalam proses pembelajaran, sekaligus menghasilkan atmosfer kelas yang lebih dinamis, komunikatif, dan kolaboratif. Penemuan ini sejalan dengan pandangan yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik secara visual dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, baik secara individu maupun kelompok. (Suartini et al., 2024).

Berdasarkan keempat aspek tersebut, siswa kelas VI SD Negeri 5 Panji merespons media pembelajaran berbasis komik dengan sangat positif. Respon positif ini bukan hanya karakter sementara atau ketertarikan sesaat, tetapi memiliki pengaruh yang menyeluruh pada proses belajar siswa, mulai dari peningkatan motivasi, pemahaman materi yang lebih baik, pengembangan keterampilan literasi budaya lokal, hingga terbentuknya sikap aktif dalam pembelajaran. Media komik terbukti menjadi pilihan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan kontekstual dalam meningkatkan literasi budaya lokal, serta menanamkan kecintaan siswa terhadap kekayaan budaya daerah sejak usia SD.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan, disimpulkan bahwa siswa kelas VI SD Negeri 5 Panji memberikan respons yang sangat positif terhadap media pembelajaran berbasis komik. Respons yang positif ini terlihat dari semangat siswa saat mengikuti proses pembelajaran, tingginya ketertarikan membaca komik yang disajikan, serta aktifnya partisipasi siswa dalam diskusi dan sesi tanya jawab tentang cerita. Siswa tidak lagi merasa bosan seperti saat belajar dengan metode konvensional yang bersifat verbal-tekstual, tetapi justru menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap alur cerita dan nilai-nilai budaya yang ada di dalamnya.Media komik terbukti efektif sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi budaya lokal siswa. Efektivitas ini tercermin dalam peningkatan kemampuan siswa untuk mengenali, memahami, dan menjelaskan berbagai elemen budaya daerah, seperti tradisi, serta busana adat yang diangkat dalam narasi. Penyampaian materi dengan kombinasi gambar dan narasi membantu siswa memahami konsep budaya yang awalnya abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dibayangkan, sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih mendalam dan tahan lama. Selain efisien, media komik juga terbukti menarik perhatian siswa kelas VI SD Negeri 5 Panji. Visual yang cerah, karakter yang mudah dipahami, serta cerita yang sederhana dan menghibur dapat secara alami meningkatkan motivasi belajar siswa tanpa adanya paksaan. Ketertarikan tersebut secara langsung memotivasi siswa untuk membaca secara mandiri dan berulang, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih signifikan dan berfokus pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

I Gusti Made Budiarta, L. B. S. (2024). *LAYOUT DESAIN POSTER DIGITAL KARYA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA UNDIKSHA*. *14*(3), 258–267. file:///C:/Users/User PC/Downloads/2.+I+Gusti+Made+Budiarta_(258-267)-dikompresi_compressed-dikompresi_compressed-1 (3).pdf

Laksana, M. A. D. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERORIENTASI SENI BALI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 SD NEGERI 1 BANYUNING*. *20*, 1–18. https://repo.undiksha.ac.id/25776/

Megantari, K. A., Margunayasa, I. G., Ayu, I. G., & Agustiana, T. (2021). *Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital*. *9*(1), 139–149. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/34251/18291

Nur Rahmah, K. (2025). *PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPA SD*. *9*(2), 617–634. https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1808

Prabasari, J. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS ETNOMATEMATIKA JEJAITAN BALI MATERI BANGUN DATAR PADA MUATAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 6 UBUNG TAHUN AJARAN 2024/2025*. 1–14. https://repo.undiksha.ac.id/23954/

Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2020). *Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Saintifik untuk Siswa Sekolah Dasar*. *8*(3), 479–491. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=rzawe7QAAAAJ&citation_for_view=rzawe7QAAAAJ:R3hNpaxXUhUC

Rati, N. W., Widiana, I. W., Agung, A., Dewi, I., & Utami, A. (2024). *Penguatan Kompetensi Design Thinking dan Pengendalian Emosi Guru*. *8*(4), 384–391. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=wJEVCewAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&sortby=pubdate&citation_for_view=wJEVCewAAAAJ:VaXvl8Fpj5cC

Rediasa, I. N. (2023). PENGEMBANGAN POTENSI MASYARAKAT SEBAGAI PENYANGGA. *Proceeding Senadimas Undiksha*, *8*(November). https://conference.undiksha.ac.id/senadimas/2023/prosiding/file/151.pdf

Suartini, L. (2025). *Meningkatkan Literasi Membaca Siswa dengan Model Membaca Berpasangan (Buddy Reading) Berbantuan TIK*. *8*(1), 373–379. http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/6596/4952

Suartini, L., Supir, I. K., Sutrisno, L. B., & Sabilillah, P. A. (2024). *ANALISIS GAMBAR EKSPRESIF SISWA SDN 5 LES*. *14*(3), 280–284. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=Qe9TbJEAAAAJ&sortby=pubdate&citation_for_view=Qe9TbJEAAAAJ:mWEH9CqjF64C

Sudatha, I. G. W., Sri, L., Wisma, S., Asih, A., & Tantri, S. (2025). *Pendampingan Media Video Berbasis Powtoon dengan Muatan Satua Bali untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar*. *9*(2), 321–332. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=zWeSaekAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&sortby=pubdate&citation_for_view=zWeSaekAAAAJ:HtEfBTGE9r8C

Vika Yusniar, Dewi Fitria, J. Y. H. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR ANGKA*. *10*(03), 478–490. https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4185