

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR KOMIK CERITA RAKYAT “BARU
KLINTHING” DALAM MENANAMKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS I
SDN KLEPU 01 KABUPATEN SEMARANG**

Yovita Rahmadya Rehandini¹, Husni Wakhyudin², Ikha Listyarini³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

Alamat e-mail: Yovitarr2003@gmail.com; husniwakhyudin@upgris.ac.id;
ikhalistyarini@upgris.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low interest of elementary school students in cultural literacy learning due to the limited availability of interesting learning media. At SDN Klepu 01, teachers still rely on long textbooks that are less suited to student characteristics. This research aims to develop the “Baru Klinthing” folklore comic media as an innovative means to instill cultural literacy in first grade students. The method used is Research and Development with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of material experts, media experts, first grade teachers, and 28 students of SDN Klepu 01. Data were collected through validation sheets, questionnaires, and field trials, then analyzed descriptively quantitatively and qualitatively. The results showed that the comic media obtained validation from material experts of 97.5% and media experts of 92.5% (both very valid). Teacher responses reached 100% (very good) and students 91.43% (practical). Comics were considered interesting, easy to use, and effective in helping the understanding of cultural values. Thus, the comic media “Baru Klinthing” is declared valid, appropriate, and well-received by teachers and students, and is effective in increasing reading interest and cultural literacy of elementary school students.

Keywords: *Comic Media, Cultural Literacy, SDN Klepu 01*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat siswa sekolah dasar dalam pembelajaran literasi budaya akibat keterbatasan media pembelajaran yang menarik. Di SDN Klepu 01, guru masih mengandalkan buku teks panjang yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik cerita rakyat “Baru Klinthing” sebagai sarana inovatif untuk menanamkan literasi budaya pada siswa kelas I. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, guru kelas I, dan 28 siswa SDN Klepu 01. Data dikumpulkan melalui lembar validasi, angket, dan uji coba lapangan, lalu dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan media komik memperoleh validasi ahli materi sebesar 97,5% dan ahli media 92,5% (keduanya

sangat valid). Respon guru mencapai 100% (sangat baik) dan siswa 91,43% (praktis). Komik dinilai menarik, mudah digunakan, dan efektif membantu pemahaman nilai budaya. Dengan demikian, media komik “Baru Klinthing” dinyatakan valid, layak, dan diterima baik oleh guru dan siswa, serta efektif meningkatkan minat baca dan literasi budaya siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Komik, Literasi Budaya, SDN Klepu 01

A. Pendahuluan

Pembelajaran yang berkualitas memerlukan kelengkapan seluruh komponennya, yaitu tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi. Materi berisi pengetahuan sesuai tujuan pembelajaran, metode merupakan cara guru mencapai tujuan tersebut, dan media berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi. Kegiatan belajar mengajar mencerminkan interaksi antara guru, siswa, dan lingkungan, sedangkan sumber belajar adalah tempat atau sarana diperolehnya pengetahuan dan bahan ajar (Nurlina et al., 2024).

Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Ulkhairo (2023) bahwa multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media berasal dari kata Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara

harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Musfigon, media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Nilantira & Rukmi, 2019).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan ialah media gambar dalam bentuk komik. Gambar yang dibuat dengan menggunakan warna, kata serta animasi yang menarik agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Komik menjadi salah satu media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Komik dapat diterapkan kepada berbagai ilmu pengetahuan, komik “merupakan cerita serial sebagai perpaduan karya seni gambar dan seni sastra. Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dalam gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para

pembaca (Wakhyudin & Permatasari, 2017).

Komik yang populer di masyarakat kini berkembang dari bentuk cetak menjadi format digital. Penggunaan media yang disukai siswa membuat pembelajaran lebih mudah, menarik, dan menyenangkan. Sebagai media visual, komik bersifat sederhana namun mampu menyampaikan pesan edukatif sekaligus menghibur. Karena itu, komik efektif digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan ide dan nilai secara menarik serta meningkatkan hasil belajar siswa (Winata et al., 2020).

Media gambar komik memiliki potensi besar dalam pembelajaran karena mampu menyajikan informasi secara visual dan menarik, sehingga mudah dipahami dan diingat siswa. Namun, efektivitasnya bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola dan memanfaatkan media tersebut dengan tepat. Popularitas komik di kalangan anak-anak menjadikannya sarana yang ideal untuk pembelajaran, karena isi ceritanya sederhana, mudah dipahami, dan menarik bagi berbagai usia (Mirnawati, 2020).

Komik pembelajaran muncul dari kebutuhan menghadirkan media belajar yang lebih menarik dibanding buku teks biasa. Siswa lebih menyukai bahan bergambar dan berwarna yang divisualisasikan secara realistis atau kartun. Komik diharapkan dapat meningkatkan minat baca dan literasi siswa melalui penyajian cerita bergambar yang menghibur sekaligus edukatif (Kartika et al., 2023). Media komik memiliki daya tarik visual yang kuat dan dapat menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan (Hidayah et al., 2024).

Melalui komik, siswa belajar mengenal nilai-nilai budaya sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal dan memperkuat identitas diri sebagai bagian dari bangsa Indonesia (Gogahu & Prasetyo, 2020). Literasi dalam pendidikan Indonesia diterapkan melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia yang wajib diajarkan di semua jenjang. Tujuannya agar siswa mampu berkomunikasi efektif dan etis, baik lisan maupun tulisan. Literasi juga mencerminkan kemampuan individu memanfaatkan potensinya untuk kehidupan dan kemajuan bangsa. Karena itu, peningkatan literasi menjadi faktor penting dalam

membentuk masyarakat yang unggul dan berdaya saing (Febriyandani & Kowiyah, 2021).

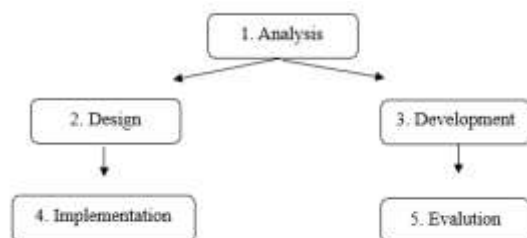
Rendahnya literasi siswa sekolah dasar dipengaruhi faktor internal dan eksternal, seperti lingkungan, pergaulan, keluarga, dan pengaruh game online. Guru berperan penting menanamkan budaya literasi melalui penerapan metode dan strategi pembelajaran yang tepat di sekolah (Faddhillah, 2024). Media gambar komik memiliki potensi besar dalam pembelajaran. Komik dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat konten yang disampaikan. Dengan mengembangkan media gambar komik cerita rakyat "Baru Klinthing", diharapkan siswa kelas 1 SDN Klepu 01 Kabupaten Semarang dapat lebih memahami dan menghargai budaya mereka sendiri.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) jenis

pengembangan penelitian ini dipilih karena peneliti akan mengembangkan sebuah produk berupa media gambar komik untuk menanamkan literasi budaya siswa. Dalam jenis penelitian R&D ini, peneliti menghasilkan suatu produk media gambar komik cerita rakyat "Baru Klinthing".

Tahapan model ADDIE dapat dilihat pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE

Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah data kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa angket. Peneliti menggunakan angket ditujukan kepada guru yaitu wali kelas I SDN Klepu 01 yaitu Ibu Swestiningsih S.Pd dan angket respon siswa kelas I SDN Klepu 01. Angket respon siswa menggunakan skala pengukuran Guttman dengan pilhan "Ya" atau "Tidak" karena ditujukan untuk siswa kelas V. Analisis data untuk implementasi media menggunakan

teknik deskriptif kualitatif yang diuraikan dalam bentuk naratif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil dan Revisi Produk dari Uji Coba Ahli

Hasil Analisis

Kegiatan analisis bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, khususnya dalam upaya menanamkan literasi budaya melalui media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Analisis dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I dan angket kebutuhan siswa di SD Negeri Klepu 01.

Berdasarkan analisis hasil penelitian awal, ditemukan beberapa fakta penting terkait kondisi pembelajaran literasi budaya di SDN Klepu 01. Guru menyampaikan bahwa selama ini belum pernah menggunakan media komik dalam pembelajaran, sementara media bacaan berupa buku cerita rakyat masih terbatas dan kurang relevan dengan kebutuhan siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat baca, karena siswa cenderung kurang tertarik membaca teks panjang tanpa dukungan visual yang menarik. Oleh

karena itu, guru merasa perlu adanya media inovatif yang interaktif, berwarna, sederhana, dan sesuai dengan usia anak agar dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Hasil angket menunjukkan respon positif dari siswa, di mana seluruhnya menyatakan bahwa komik membuat pembelajaran lebih asyik, seru, dan menyenangkan, sekaligus memotivasi mereka untuk membaca serta meningkatkan kreativitas dan imajinasi. Dengan demikian, pengembangan media komik cerita rakyat “Baru Klinthing” dinilai sangat relevan untuk menjawab kebutuhan guru dan siswa. Media ini menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dalam menarik minat baca, mempermudah pemahaman cerita rakyat, dan menanamkan nilai-nilai literasi budaya sejak dini melalui pendekatan visual yang menyenangkan.

Hasil Perencanaan Pengembangan

Perencanaan pengembangan merupakan kegiatan menyusun, merancang, dan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam membuat media gambar komik cerita rakyat “Baru Klinthing”. Perencanaan ini dilaksanakan berdasarkan hasil studi pendahuluan

yang menunjukkan perlunya media pembelajaran inovatif untuk menanamkan literasi budaya siswa kelas I SD Negeri Klepu 01.

Perencanaan pengembangan media komik cerita rakyat “Baru Klinthing” dilakukan melalui dua tahapan utama, yaitu perencanaan desain dan perencanaan materi. Pada tahap perencanaan desain, peneliti terlebih dahulu menentukan tema cerita, yaitu kisah rakyat “Baru Klinthing” dari Jawa Tengah yang dipilih karena mengandung nilai moral dan budaya yang relevan untuk ditanamkan sejak dini. Selanjutnya, peneliti merancang desain karakter seperti Baru Klinthing, Ki Sela Gondong, dan Nyai Latung dengan gaya visual yang menarik, sederhana, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Alur cerita disusun dalam bentuk komik berwarna penuh menggunakan aplikasi desain Canva agar tampil menarik bagi siswa. Format komik ditetapkan berukuran A5 dengan tata letak sederhana dan ilustrasi yang mendukung pemahaman siswa. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas I, menggunakan kalimat singkat dan mudah dimengerti.

Tahap perencanaan materi mencakup perumusan tujuan pembelajaran agar siswa mampu mengenal serta memahami nilai-nilai budaya lokal melalui cerita rakyat. Materi disusun berdasarkan nilai literasi budaya, seperti menghargai tradisi, memahami kearifan lokal, dan meneladani pesan moral. Unsur pembelajaran Bahasa Indonesia juga diintegrasikan, terutama keterampilan membaca, memahami isi bacaan, dan menceritakan kembali secara sederhana. Kosakata dipilih sesuai tingkat perkembangan bahasa anak, disertai ilustrasi dan dialog yang mendukung pemahaman sekaligus menumbuhkan minat baca.

Melalui perencanaan ini, media komik “Baru Klinthing” diharapkan menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan, komunikatif, dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai literasi budaya sejak dini.

Hasil Desain

Desain draft atau prototipe media gambar komik cerita rakyat “Baru Klinthing” telah dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik audiens dan tujuan pembelajaran. Desain draft komik “Baru Klinthing” disusun dengan memperhatikan beberapa elemen

utama yang mendukung daya tarik visual dan kemudahan pemahaman bagi siswa. Pertama, penggunaan warna cerah menjadi unsur penting untuk menarik perhatian dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Warna-warna tersebut juga membantu membedakan setiap karakter, sehingga siswa lebih mudah mengenali tokoh dalam cerita.

Kedua, desain karakter dibuat dengan menonjolkan ciri khas budaya Jawa Tengah, seperti penggunaan pakaian adat dan elemen visual tradisional. Tokoh utama, Baru Klinthing, digambarkan sebagai sosok kuat dan pemberani, sementara tokoh pendukung seperti Ki Sela Gondong dan Nyai Latung ditampilkan dengan karakter yang lembut, bijaksana, dan penuh nasihat moral.

Ketiga, dari segi format panel, komik disusun menggunakan tata letak sederhana yang mudah diikuti. Setiap panel memuat satu adegan cerita yang relevan dengan peristiwa utama, dilengkapi teks dalam balon obrolan singkat dan jelas agar mudah dibaca oleh siswa.

Terakhir, alur cerita (narrative flow) dirancang secara berurutan dari awal hingga akhir dengan penekanan

pada nilai-nilai moral, seperti keberanian, kejujuran, dan pengorbanan demi kebaikan bersama. Melalui rancangan ini, komik diharapkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan budaya dan nilai karakter kepada siswa.

Hasil Validasi

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa komik cerita rakyat yang telah dicetak kemudian diserahkan kepada ahli materi dan ahli media untuk divalidasi dan dievaluasi. Hal ini dilakukan agar media tersebut layak untuk diuji coba pada tahap berikutnya.

Berdasarkan validasi materi, menunjukkan bahwa media komik cerita rakyat "Baru Klinthing" memperoleh penilaian sangat baik pada hampir seluruh aspek penilaian. Dari segi kesesuaian materi, isi komik dinilai relevan dengan capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), dan alur tujuan pembelajaran (ATP). Materi yang disajikan tergolong lengkap, mudah dipahami, serta sesuai dengan tingkat kemampuan siswa sekolah dasar. Pada aspek penyajian materi, validator menilai bahwa desain media

mampu meningkatkan motivasi dan minat baca siswa.

Dari aspek kebahasaan, komik dinilai menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan perkembangan bahasa anak kelas I sekolah dasar. Berdasarkan validasi media, media komik cerita rakyat “Baru Klinthing” memperoleh penilaian yang sangat baik pada aspek penggunaan, tampilan visual, dan integrasi media. Dari aspek penggunaan, media ini dinilai mampu memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media dapat digunakan secara praktis tanpa memerlukan perangkat atau keterampilan teknis yang rumit, serta mudah dioperasikan oleh guru maupun siswa. Pada aspek tampilan visual, validator memberikan penilaian sangat layak. Isi materi dalam media dinilai sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, pada aspek integrasi media, validator menilai bahwa komik ini telah menggabungkan elemen gambar, teks, dan alur cerita dengan baik. Bahasa yang digunakan jelas, mudah dipahami, komunikatif, dan efektif untuk anak sekolah dasar. Informasi yang terdapat dalam komik juga

mudah dipahami sehingga mendukung siswa dalam belajar secara mandiri.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran literasi budaya.

Hasil Revisi Desain

Revisi desain adalah tahap perbaikan media pembelajaran yang dilakukan setelah menerima masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi.

Hasil Produk

Hasil produk media gambar komik cerita rakyat “Baru Klinthing” dapat dilihat pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Hasil produk setelah direvisi

2. Hasil Uji Coba Terbatas dengan Responden yang Relevan

Hasil Uji Lapangan awal

Uji lapangan awal dilaksanakan di SD Negeri Klepu 01 dengan melibatkan guru kelas I dan 28 siswa sebagai subjek penelitian. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket penilaian guru, angket penilaian siswa, serta soal evaluasi siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman setelah menggunakan media. Hasil uji lapangan awal menunjukkan bahwa media komik cerita rakyat “Baru Klinthing” layak digunakan sebagai media pembelajaran literasi budaya pada siswa kelas I SD Negeri Klepu 01.

Tabel 1. Hasil tanggapan guru

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor
1	Kesesuaian dan kejelasan	3
2	Desain	3
3	Aksebilitas dan teknik	3
4	Manfaat	3
5	Motivasi dan pemahaman siswa	3
	Skor yang diperoleh	15
	Skor maksimal	15
	Presentase	100%
	Kategori	Sangat Baik

Guru memberikan penilaian sangat baik terhadap media komik cerita rakyat “Baru Klinthing” dengan skor 100%. Dari aspek kesesuaian materi, isi komik dinilai relevan

dengan tujuan dan alur pembelajaran, serta mudah dipahami siswa kelas I. Desain komik mendapat respon positif karena ilustrasinya menarik, penuh warna, dan tata letaknya konsisten. Dari segi aksesibilitas, komik mudah digunakan tanpa memerlukan perangkat tambahan, sehingga praktis diterapkan di kelas. Manfaat komik terlihat dalam kemampuannya menanamkan literasi budaya, menjadi bacaan alternatif yang relevan, dan mendukung pembelajaran inovatif. Selain itu, komik ini juga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, membuat mereka lebih antusias dan mudah memahami isi cerita. Secara keseluruhan, komik “Baru Klinthing” dinilai sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran literasi budaya di sekolah dasar.



Gambar 3. Hasil angket respon siswa

Hasil rekap data angket respon siswa yang telah dikerjakan oleh 28 siswa kelas 1 SD Negeri Klepu 01.

Dalam angket respon tersebut terdapat 10 soal pernyataan yang harus diisi. Setiap pernyataan dengan pengisian “Ya” akan mendapatkan poin 1, sedangkan jawaban “Tidak” mendapatkan poin 0. Pengisian angket menggunakan checklist (✓).

Pokok Temuan

Penelitian dan pengembangan media komik cerita rakyat “Baru Klinthing” dilakukan melalui tahapan studi pendahuluan, perencanaan, desain, validasi ahli, revisi, dan uji coba lapangan hingga menghasilkan produk yang sesuai kebutuhan guru dan siswa. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor 97,5% (sangat valid), menandakan isi komik sesuai dengan capaian pembelajaran dan relevan untuk menanamkan literasi budaya. Validasi ahli media memperoleh skor 92,5% (sangat valid), dengan catatan perbaikan kecil pada ukuran font agar lebih mudah dibaca. Uji coba lapangan menunjukkan respon guru 100% (sangat baik) dan siswa 91,43% (praktis), yang membuktikan bahwa komik “Baru Klinthing” efektif, menarik, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran literasi budaya di sekolah dasar.

3. Pembahasan

Hasil

Pengembangan

Pengembangan Produk

Pengembangan media pembelajaran berupa komik cerita rakyat “Baru Klinthing” diawali dengan studi pendahuluan melalui wawancara guru dan analisis kebutuhan siswa. Guru menilai bahwa literasi budaya penting diajarkan sejak dini, namun masih terkendala minimnya media bacaan yang relevan dengan usia siswa sekolah dasar. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai media visual yang berwarna, menarik, dan sederhana dibandingkan bacaan teks panjang.

Hasil prototipe menunjukkan bahwa media ini mampu mengintegrasikan gambar, teks, dan pesan moral secara efektif. Penggunaan warna kontras, ukuran teks yang jelas, dan ilustrasi ekspresif membuat siswa lebih mudah memahami isi cerita. Komik “Baru Klinthing” bukan hanya media hiburan, tetapi juga sarana pendidikan untuk menanamkan nilai kejujuran, keberanian, dan kebaikan. Dengan desain yang sederhana namun kaya nilai, produk ini berpotensi meningkatkan literasi budaya.

Kelayakan Produk

Uji kelayakan media komik cerita rakyat *"Baru Klinthing"* dilakukan melalui tiga tahap, yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji coba lapangan awal.

Pada tahap validasi ahli materi, komik memperoleh skor 97,5% (sangat valid). Isi komik dinilai relevan dengan capaian dan tujuan pembelajaran, disajikan secara runtut, jelas, serta mudah dipahami. Ilustrasi yang menarik dan berwarna dinilai mampu meningkatkan motivasi membaca siswa, sementara bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif. Validator hanya memberi saran perbaikan kecil pada tata tulis dan desain sampul.

Tahap validasi ahli media menghasilkan skor 92,5% (sangat valid). Komik dinilai praktis digunakan tanpa memerlukan perangkat tambahan, dengan desain visual menarik, tata letak konsisten, serta integrasi teks, gambar, dan pesan moral yang harmonis. Saran perbaikan hanya pada ukuran font agar lebih mudah dibaca siswa kelas I.

Sementara pada uji coba lapangan awal, guru memberikan penilaian 100% (sangat baik) dan

siswa 91,43% (praktis). Komik dinilai menarik, mudah digunakan, memotivasi siswa, serta membantu memahami nilai-nilai budaya dalam cerita.

E. Kesimpulan

Produk media komik yang dikembangkan terbukti valid berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan uji coba kepada guru serta siswa. Hal ini menunjukkan bahwa isi, desain, dan penyajian komik telah sesuai dengan tujuan pembelajaran literasi budaya. Media komik dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar karena mampu menarik minat siswa, mudah dipahami, praktis digunakan guru, serta sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media komik diterima dengan baik oleh guru maupun siswa. Respon siswa sangat positif, ditandai dengan meningkatnya motivasi membaca, pemahaman isi cerita, serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, media ini dapat diterima sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran literasi budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Faddhillah, O. N. (2024). *Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Prambon Nganjuk pada Mata Pelajaran IPAS*.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan media komik dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323–330.
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis e-bookstory untuk meningkatkan literasi membaca siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015.
- Hidayah, N., Intiana, S. R. H., Erfan, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Komik Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(4), 779–789.
- Kartika, M. Y., Ardhyantama, V., & Tisngati, U. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Pemahaman Anak tentang Mitigasi Bencana. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 76–86.
- Mirnawati, M. (2020). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 98–112.
- Nilantira, J., & Rukmi, A. S. (2019). Pengembangan Komik Cerita Rakyat untuk Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(7).
- Nurlina, N., Maharani, S. D., & Yosef, Y. (2024). Rancangan pengembangan media komik berbasis budaya lahat dengan menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran di kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*

Indonesia (JPPI), 4(4), 1353–1363.

Ulkhairo, N. (2023). *Pengembangan komik cerita rakyat sebagai penunjang Gerakan literasi sekolah pada siswa SDN 2 Tanjung.*

Wakhyudin, H., & Permatasari, R. R. N. (2017). Pengembangan Media Komik Misugi Anaya Pembelajaran IPA Kelas III Materi Sumber Energi dan Kegunaannya. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal), 2(2), 98–103.*

Winata, A. S., Iriansyah, H. S., & Oktaviana, E. (2020). Pengembangan Media Komik Gambar Grafis pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak dan Kewajiban Masyarakat. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III, 458–467.*