

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENDONGENG SISWA KELAS III  
UPT SPF SD NEGERI 101881 PASAR VIII**

Lesiana<sup>1</sup>, Ahmad Laut Hasibuan<sup>2</sup>, Arrini Shabrina Anshor<sup>3</sup>, Sukmawarti<sup>4</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

[1lesiana@umnaw.ac.id](mailto:lesiana@umnaw.ac.id), [2ahmadlauthsb@umnaw.ac.id](mailto:ahmadlauthsb@umnaw.ac.id)

[3arrinishabrinaanshor@umnaw.ac.id](mailto:arrinishabrinaanshor@umnaw.ac.id), [4sukmawarti@umnaw.ac.id](mailto:sukmawarti@umnaw.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop a learning media in the form of a local wisdom-based digital comic to improve the storytelling skills of third-grade students at UPT SPF SD Negeri 101881 Pasar VIII. The method used in this study is Research and Development (R&D) employing the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were third-grade students at UPT SPF SD Negeri 101881 Pasar VIII. The validation results indicate that the developed media has a high level of validity. The validation by the language expert obtained a percentage of 86%, media expert 92.8%, material expert 94.6%, and learning expert 96.8%, indicating that the media is highly feasible for use in learning. The effectiveness test based on students' responses obtained a percentage of 98.4%, showing that the media is highly effective in the learning process. Meanwhile, the assessment of students' storytelling skills obtained a percentage of 91.11%, categorized as very effective. In addition, the improvement in students' storytelling skills based on the N-Gain calculation shows an average value of 0.71, which falls into the high category, with a pretest average score of 48.7 and a posttest average score of 83.3. This indicates a significant improvement in students' storytelling skills after using the local wisdom-based digital comic media. Therefore, the developed local wisdom-based digital comic media is considered feasible and effective as a learning medium in Indonesian language learning to improve storytelling skills of elementary school students.*

**Keywords:** *Digital Comic, Local Wisdom, Storytelling Skills, ADDIE Model, Elementary School*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa

kelas III di UPT SPF SD Negeri 101881 Pasar VIII. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III UPT SPF SD Negeri 101881 Pasar VIII. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi. Validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 86%, validasi oleh ahli media sebesar 92,8%, validasi oleh ahli materi sebesar 94,6%, dan validasi oleh ahli pembelajaran sebesar 96,8%, sehingga media dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji keefektifan media berdasarkan respon siswa memperoleh persentase sebesar 98,4% yang menunjukkan bahwa media sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, hasil penilaian keterampilan mendongeng siswa memperoleh persentase sebesar 91,11% dengan kategori sangat efektif. Selain itu, hasil peningkatan keterampilan mendongeng siswa berdasarkan perhitungan *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,71 yang berada pada kategori tinggi, dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 48,7 dan *posttest* sebesar 83,3. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada keterampilan mendongeng siswa setelah menggunakan media komik digital berbasis kearifan lokal. Dengan demikian, media komik digital berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan mendongeng siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Komik Digital, Kearifan Lokal, Keterampilan Mendongeng, Model ADDIE, Sekolah Dasar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan di masa yang akan datang (Rangkuti & Sukmawarti, 2022: 593). Sedangkan menurut Alda, R & Hasanah (2023), menyatakan bahwa pendidikan memiliki peranan yang

sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik ke depannya.

Di Indonesia, kualitas pendidikan terus ditingkatkan guna menjadikan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Gusyanti &

Sujarwo (2021:123) salah satu cara untuk membentuk sumber daya manusia yang baik adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan. Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Menurut Sukmawarti dkk (2022:202) pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Sejalan dengan tuntutan tersebut, proses pembelajaran membutuhkan dukungan media yang mampu membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir, berkomunikasi, dan berkolaborasi secara lebih optimal.

Menurut Fitri & Sukmawarti (2022: 184) media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Nur & Sujarwo (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang

pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses kegiatan belajar mengajar di sekolah agar dapat mencapai tujuan pendidikan.

Media pembelajaran dapat membantu guru dan merupakan solusi untuk meningkatkan motivasi dan rasa senang serta ketertarikan siswa dalam belajar sehingga tidak lagi muncul kondisi siswa merasa bosan dan jenuh saat belajar. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan, membangkitkan keinginan dan minat baru dalam proses pembelajaran. Salah satu materi yang terdapat di dalam mata pelajaran bahasa Indonesia adalah tentang dongeng. Istilah dongeng dipahami sebagai cerita rakyat yang belum pasti kebenarannya. Dongeng sebagai salah satu dari sastra anak, berfungsi untuk memberikan hiburan, juga sebagai sarana untuk mewariskan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat. Dongeng yang terdapat di Indonesia

berasal dari kearifan lokal masing-masing daerah, sehingga pesan moral yang didapatkan sesuai dengan kebiasaan sehari-hari masyarakat.

Dalam budaya tersebut, salah satu kebiasaan yang menunjukkan nilai kearifan lokal adalah tradisi lisan yang dilestarikan dari generasi ke generasi berikutnya. Di antara berbagai bentuk tradisi lisan itu, ada satu bentuk yang sudah lama ada dan terus berkembang dalam masyarakat, yaitu mendongeng. Mendongeng merupakan salah satu bentuk tradisi lisan sebagai sarana komunikasi dan merekam peristiwa-peristiwa kehidupan, sudah ada berabad-abad yang lalu. Tradisi lisan ini terus berkembang, dan pernah menjadi primadona bagi ibu atau nenek dalam mengantarkan tidur anak atau cucu mereka. Namun seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan faktor kesibukan yang semakin meningkat tradisi mendongeng banyak ditinggalkan orang.

Cerita dari dongeng dapat dipetik manfaatnya, terutama dongeng yang mengandung pesan

moral. Di samping mengandung nilai-nilai yang bermanfaat bagi anak, kegiatan mendongeng merupakan metode terbaik untuk membuat anak belajar. Anak-anak sering menggunakan waktu belajar seandainya. Dengan metode mendongeng, anak akan dengan penuh perhatian karena dongeng sangat menarik bagi anak-anak (Mardiah dkk., 2022).

Sebagai contoh cerita rakyat Legenda Danau Toba yang berasal dari Sumatera Utara, memiliki pesan moral yaitu jangan melanggar janji yang sudah ditepati, selain itu terdapat cerita rakyat Timus Mas berasal dari Jawa Tengah, memiliki pesan moral yaitu setiap perbuatan jahat akan mendapat balasan di kemudian hari. Pesan moral yang disampaikan oleh cerita dari daerah yang berbeda sesuai dengan budaya suatu masyarakat.

Namun dalam prakteknya, masih banyak dijumpai guru-guru yang belum menerapkan media pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Umumnya guru memberi penjelasan materi pelajaran, memberi

contoh dan latihan yang sifatnya hafalan dan prosedural (Sukmawati dkk., 2022).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di UPT SPF SD Negeri 101881 Pasar VIII, terdapat beberapa permasalahan diantaranya pada proses pembelajaran bahasa Indonesia ditemukan permasalahan yang ditemukan terletak pada siswa kurang percaya diri ketika diminta bercerita di depan kelas, kurangnya minat siswa dalam kegiatan bercerita ketika diminta untuk menceritakan kembali hasil bacaan yang telah dibaca, siswa kesulitan memilih kosa kata yang tepat ketika bercerita.

Selain itu, dengan keterampilan mendongeng siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Pada kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan media buku cetak yang tersedia di sekolah. Terbatasnya penggunaan media

menyebabkan guru kesulitan dalam memberikan contoh kepada siswa dan juga siswa kesulitan untuk mengekspresikan diri dan menggunakan kreativitasnya. Media yang digunakan belum berbasis kearifan lokal.

Hasil wawancara dengan guru kelas III mengungkapkan bahwa guru lebih sering menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini menyebabkan kurangnya menarik minat dan semangat belajar siswa. Padahal, perkembangan teknologi yang pesat seharusnya dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Selain itu, peneliti juga mendapatkan informasi bahwa di UPT SPF SD Negeri 101881 Pasar VIII telah memiliki fasilitas yang memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD proyektor yang dapat mendukung proses pembelajaran. Namun, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru, karena hanya sebagian dari mereka yang sering menggunakan fasilitas tersebut dalam pembelajaran.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media komik digital. Media komik digital dikembangkan menggunakan melalui proses penggambaran dengan aplikasi Canva. Komik dapat didefinisikan sebagai sebuah cerita atau pengungkapan ide yang dituangkan dalam bentuk gambar. Media komik merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki kelebihan yang sulit didapatkan dari media lain.

Komik dapat menambah pengetahuan dan menghibur. Sebuah informasi dalam bentuk gambar dapat lebih mudah diserap dan dipahami dibandingkan dengan kalimat naratif yang panjang, materi yang disajikan akan dikemas menjadi sebuah alur cerita bergambar (komik) yang dapat digunakan tanpa memerlukan koneksi internet dengan memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri tanpa instruksi dari guru yang mengajar. Selain itu, komik berkaitan dengan kearifan lokal.

Sutarini & Tiara (2023) mengungkapkan bahwa dunia pendidikan perlu mengikuti

perkembangan zaman dengan mengoptimalkan pendidikan sesuai dengan revolusi industri 4.0 yang berbasis IT (Informasi dan Teknologi), seperti pengembangan media komik berbasis kearifan budaya lokal Batak. Media komik digital diharapkan dapat membantu siswa dalam memilih kosa kata yang tepat ketika bercerita, meningkatkan imajinasi siswa ketika mendongeng, serta dapat menjadi semangat belajar bagi siswa sehingga tujuan dari materi mendongeng dapat dicapai lebih maksimal.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menggabungkan budaya lokal dan teknologi digital. Media komik digital tidak hanya menampilkan cerita yang menarik secara visual, tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya yang dekat dengan kehidupan siswa. Dengan mengintegrasikan nilai budaya daerah, siswa bisa lebih memahami pesan moral dalam cerita serta membangun rasa cinta terhadap budaya lokalnya.

Berdasarkan uraian di atas, media komik digital dapat digunakan

dalam pembelajaran mendongeng siswa kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan penelitian pengembangan. Adapun judul penelitian yang akan peneliti kembangkan adalah “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas III UPT SPF SD Negeri 101881 Pasar VIII”.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian ini digunakan karena bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran serta menguji kelayakan dan efektivitas produk tersebut dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: (1) *Analysis* (analisis),

(2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), dan (5) *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III UPT SPF SD Negeri 101881 Pasar VIII. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran yang sedang berlangsung dengan melibatkan siswa sebagai pengguna media yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi siswa dalam keterampilan mendongeng. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran dan kesulitan yang dialami siswa. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai validasi dari para ahli serta respon

siswa terhadap media yang dikembangkan. Tes digunakan untuk mengukur keterampilan mendongeng siswa sebelum dan sesudah penggunaan media komik digital.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli bahasa, ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, angket respon siswa, serta lembar penilaian keterampilan mendongeng siswa. Instrumen tersebut disusun berdasarkan indikator yang sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli dianalisis menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran. Data respon siswa dianalisis untuk mengetahui tingkat keefektifan media dalam pembelajaran. Selain itu, data hasil tes keterampilan mendongeng siswa dianalisis menggunakan perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan keterampilan

mendongeng siswa setelah menggunakan media komik digital berbasis kearifan lokal.

Adapun tahapan dalam model ADDIE pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran, khususnya pada keterampilan mendongeng siswa. Analisis kurikulum dilakukan untuk menyesuaikan materi dengan capaian pembelajaran yang berlaku. Sedangkan analisis karakteristik siswa bertujuan untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran.

#### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan media komik digital berbasis kearifan lokal. Perancangan meliputi penyusunan alur cerita, penentuan materi, desain tampilan komik, serta penyusunan instrumen penelitian. Selain itu, pada tahap ini

juga dibuat *storyboard* sebagai gambaran awal media yang akan dikembangkan.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan tahap pembuatan media komik digital sesuai dengan desain yang telah dirancang. Media dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva*. Setelah media selesai dibuat, dilakukan validasi oleh para ahli yang meliputi ahli bahasa, ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media serta memperoleh saran perbaikan.

### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, media komik digital yang telah dinyatakan layak oleh para ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas III UPT SPF SD Negeri 101881 Pasar VIII. Pada tahap ini dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media komik digital serta pengumpulan data berupa respon siswa dan hasil tes keterampilan mendongeng.

### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai seluruh proses pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi mencakup hasil validasi, respon siswa, serta hasil peningkatan keterampilan mendongeng siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menarik kesimpulan mengenai kelayakan dan efektivitas media komik digital berbasis kearifan lokal yang dikembangkan.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas III di UPT SPF SD Negeri 101881 Pasar VIII. Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian yang diperoleh meliputi hasil validasi media, hasil respon siswa, hasil keterampilan mendongeng siswa, serta hasil peningkatan keterampilan mendongeng.

#### 1. Hasil Validasi Produk

Tabel 1 Validasi Produk

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
1.	Ahli Bahasa	86%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	92,8%	Sangat Layak
3.	Ahli Materi	94,6%	Sangat Layak
4.	Ahli Pembelajaran	96,8%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, media komik digital berbasis kearifan lokal memiliki tingkat kevalidan yang tinggi dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

#### 2. Hasil Respon Siswa

Tabel 2. Hasil Respon Siswa

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kriteria
Respon Siswa	98,4%	Sangat Efektif

Berdasarkan tabel di atas, hasil respon siswa terhadap penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal menunjukkan bahwa media sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 3. Hasil Keterampilan Mendongeng Siswa

Tabel 3. Hasil Keterampilan Mendongeng

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kriteria
Keterampilan Mendongeng	91,11%	Sangat Efektif

Berdasarkan tabel di atas, keterampilan mendongeng siswa berada pada kategori sangat efektif

setelah menggunakan media komik digital berbasis kearifan lokal.

#### 4. Hasil Peningkatan (*N-Gain*)

Tabel 4. Hasil *N-Gain*

Pretest	Posttest	<i>N-Gain</i>	Kategori
48,7	83,3	0,71	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, terjadi peningkatan keterampilan mendongeng siswa dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori tinggi.

### B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, media komik digital berbasis kearifan lokal yang dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi oleh ahli bahasa, ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak.

Selain itu, penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan mendongeng siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil respon siswa yang memperoleh persentase sebesar 98,4% dengan kategori sangat efektif. Siswa terlihat lebih

aktif, antusias, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil penilaian keterampilan mendongeng siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan persentase sebesar 91,11% yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital mampu membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berbicara, memilih kosa kata yang tepat, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam bercerita.

Selain itu, berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* diperoleh nilai sebesar 0,71 dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan keterampilan mendongeng siswa secara signifikan.

Dengan demikian, media komik digital berbasis kearifan lokal tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan mendongeng siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

## **D. Kesimpulan dan Saran**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas III UPT SPF SD Negeri 101881 Pasar VIII, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu:
  - (1) Analisis (*Analysis*),
  - (2) Perancangan (*Design*),
  - (3) Pengembangan (*Development*),
  - (4) Implementasi (*Implementation*), dan
  - (5) Evaluasi (*Evaluation*).

Hasil pengembangan berupa media komik digital yang memuat cerita berbasis kearifan lokal untuk mendukung pembelajaran mendongeng siswa.

- b. Kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan

lokal yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kevalidan yang tinggi dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

- c. Keefektifan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal ditunjukkan melalui hasil respon siswa yang memperoleh persentase sebesar 98,4% dengan kategori sangat efektif, serta hasil penilaian keterampilan mendongeng siswa sebesar 91,11% dengan kategori sangat efektif.
- d. Hasil peningkatan keterampilan mendongeng siswa berdasarkan perhitungan *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,71 dengan kategori tinggi, dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 48,7 dan *posttest* sebesar 83,3. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada keterampilan mendongeng siswa setelah

menggunakan media komik digital berbasis kearifan lokal.

Dengan demikian, media komik digital berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa sekolah dasar.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada sekolah, diharapkan dapat memberikan fasilitas serta dukungan kepada guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan menarik.
2. Bagi guru, media komik digital berbasis kearifan lokal dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi

mendongeng, sehingga dapat meningkatkan minat dan keterampilan siswa.

3. Bagi siswa, diharapkan melalui penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal ini dapat meningkatkan keterampilan mendongeng, kepercayaan diri, serta minat belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal dengan lebih kreatif dan inovatif serta dapat mengembangkan pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alda, R., & Hasanah. (2023). Analisis model project based learning terhadap kreativitas siswa pada tema benda-benda di sekitar kita di kelas V SD Negeri 067092 Medan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(9), 7775–7782.
- Angresia, Y., Sesmiarni, Z., Charles, & Melani, M. (2022). Komik digital: Media pembelajaran pemrograman dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari. *Indonesian Journal of Innovation Learning and Technology*, 1(2), 219–235.
- Arditya, I., Arwansyah, D., & Nurlaela, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi: Konsep dan implementasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 155–167.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Cetakan ke-15). Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Askodrina, H. (2021). Penguatan kecerdasan perspektif budaya dan kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 16(1), 620–623.
- Dasopang, S., & Darwis, U. (2023). Pengembangan media Pakapindo berbasis saintifik pada pembelajaran tematik tema indahny keragaman di Negeriku di kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(3), 321–328.
- Dirneti., Dewi. T. M., Muliana. S. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kolase Berbasis Pemanfaatan Daur Ulang Sampah Pada Pembelajaran Tema 2 Subtema 3 Siswa Kelas I Sekolah Dasar Swasta. *Jurnal Pendidikan MINDA*, 3(1).
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M.S., & Winarsih, M. 2020. Media Pembelajaran. Abad 21 : Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar* 1–8.

- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fadlan, M., & Melisa, D. (2023). Pengembangan video animasi berbantuan Doratoon pada tema makanan sehat di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 901–908.
- Farida, A., & Nurhidayah, H. (2022). *Bahasa Indonesia: Kawan Seiring (SD/MI Kelas III)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Pusat Perbukuan.
- Farida, A., & Nurhidayah, H. (2022). *Buku panduan guru: Bahasa Indonesia. Kawan Seiring (SD/MI Kelas III)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Pusat Perbukuan.
- Fitri, N. Y., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan media geometri berbantuan software Geogebra pada mata pelajaran matematika materi koordinat. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 68–75.
- Fitria, R. (2022). *Komik digital berbasis Canva*. Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim.
- Gusyanti, C., & Sujarwo. (2021). Analisis lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis problem based learning terhadap hasil belajar siswa. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2(4), 123–130.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Adhya Bakti.
- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Husna, K., & Supriyadi. (2023). Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al Mikraj: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 4(1), 981–990.
- Karomah, F. N., Devita, Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 15(2), 211–222.
- Nawir, M., Khaeriyah, H., & Syamsuriyawati. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 18 Lau Kabupaten Maros. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(Efektivitas Model

- Pembelajaran Kooperatif), 100–108. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran melalui game Educandy untuk meningkatkan karakter belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 441-447.
- Nur, O. O., & Sujarwo. (2022). Pengembangan media pop-up book pada pembelajaran IPA materi daur hidup hewan di kelas IV SD Negeri 106814 Tembung. *Indonesian Research Journal on Education (IRJE): Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 478–485.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah).
- Payanti, D. A. K. D. (2021). Peran komik digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif. Dalam *Proceedings of SANDIBASA 1* (pp. 464–475).
- Pratiwi, I. T. M., Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2).
- Puspitasari, N. A., Hidayatullah, S., & Jupri, A. R. (2018). *Keterampilan mendongeng*. Pustaka Ranggong.
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia. (2022). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Education Journal: Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi*, 2(1), 1–10.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. (2022). Problematika pemberian tugas matematika dalam pembelajaran daring. *Indonesian Research Journal on Education (IRJE): Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 593–600.
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2020). Pengembangan komik digital sebagai media edukasi penanggulangan bencana alam. *Naturalistic: Jurnal Kajian. Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 481–488.
- Rusdiansyah. (2020). Pendidikan budaya: Di sekolah dan komunitas/ masyarakat. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 45–46.
- Sibarani, S. A., & Silalahi, B. R. (2024). Pengembangan media komik cerita anak dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SD Negeri 101884 Limau

- Manis. *Journal Educational Research and Social Studies*, 5(1), 11-23.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R&D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syahrilla, A., & Hidayat. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva berbantuan model problem based learning pada pembelajaran IPAS materi magnet, listrik dan teknologi untuk kehidupan kelas V SD. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(11), 1743–1752.
- Syahputri, W., Juwita, P., Sutarini, & Darwis, U. (2025). Pengembangan komik digital berbantuan Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar untuk siswa kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 770–778.
- Sukmawarti, Hidayat, & Putri, L. A. (2022). Workshop worksheet berbasis budaya bagi guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa. *PaKMas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(1), 202–207.
- Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 4(1), 10–1.
- Tiara, D., & Sutarini. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi Filmora pada pembelajaran pecahan siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 1(4), 25–40.
- Tubagus, S. (2025). *Prinsip dan penerapan media pembelajaran*. Penerbit Widina Media Utama.
- Utomo, E. P. (2021). Pengembangan komik digital berbasis problem-based instruction pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia. *Soedirman Economics Education Journal*, 3(1), 53-6.