

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF PADA MATERI TRADISI
MASYARAKAT SEKITAR “PETIK LAUT”
UNTUK KELAS III SD**

Bernard Bagus Fernanta W¹, Made Padmarani Sudewiputri², Ni Putu Juni Artini³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Bisnis, Pariwisata,
Dan Pendidikan Universitas Triatma Mulya

¹²³2286206014@triatmamulya.ac.id, padmarani.sudewiputri@triatmamulya.ac.id,
juni.artini@triatmamulya.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive digital comic with the theme of the local community tradition "Petik Laut" for third-grade elementary school students. The background of this study is based on the importance of integrating local wisdom values into the elementary school curriculum to build contextual understanding and patriotism from an early age. The method used in this study is research and development (R&D) with the ADDIE model. Feasibility data collection was carried out through a validation sheet by a team of experts (juries), while practicality data was obtained through a teacher response questionnaire. The results of the study indicate that the developed interactive digital comic meets the highest feasibility criteria. Based on the validation test, the aspects of content feasibility, presentation feasibility, and language feasibility each obtained a percentage of 100% with a very valid category. Meanwhile, the results of the practicality test by teachers also reached a percentage of 100% with a very practical category, which confirms that this media is easy to operate, has high visual appeal, and is functional in the classroom. The limitations of this study lie in the evaluation of practicality which is still centered on teachers and the lack of direct effectiveness testing on student learning outcomes in the field. The conclusion of this study is that the interactive digital comic "Petik Laut" is highly suitable and practical for use as a local culture learning medium for third-grade elementary school students. The implications of this research are expected to be innovative, alternative and engaging learning technologies, as well as a medium for preserving local culture in the digital age.

Keywords: Interactive Digital Comics, Sea Harvest, Learning Media, Local Wisdom, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan sarana pembelajaran dalam bentuk komik digital yang interaktif mengenai tradisi masyarakat setempat “Petik Laut” untuk murid kelas III di Sekolah Dasar (SD). Latar belakang studi ini berlandaskan pada signifikansi pengintegrasian nilai-nilai kearifan daerah ke dalam kurikulum pendidikan dasar untuk menciptakan pemahaman yang kontekstual serta karakter cinta tanah air sejak usia muda. Pendekatan yang diterapkan dalam kajian ini adalah pengkajian dan inovasi (Research and Development) menggunakan kerangka kerja ADDIE. Pengumpulan informasi tentang kelayakan dilaksanakan melalui lembar validasi oleh para pakar (juri), sementara data mengenai kepraktisan diperoleh dari angket tanggapan guru. Temuan penelitian menunjukkan bahwa

komik digital interaktif yang telah dikembangkan memenuhi standar kelayakan sangat tinggi. Berdasarkan pengujian validasi, aspek kelayakan konten, penyajian, serta penggunaan bahasa masing-masing mendapatkan presentase mencapai 100% dengan kategori sangat valid. Sementara itu, hasil uji kepraktisan oleh guru juga mencapai angka 100% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media ini mudah dioperasikan, memiliki daya tarik visual yang tinggi, serta berfungsi baik di dalam kelas. Keterbatasan dari penelitian ini terletak pada evaluasi kepraktisan yang masih fokus pada guru dan belum dilakukan pengujian efektivitas terhadap hasil belajar siswa secara langsung di lapangan. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa komik digital interaktif yang mengangkat tema "Petik Laut" sangat sesuai dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran tentang budaya lokal bagi pelajar kelas III SD. Harapan dari hasil penelitian ini adalah untuk menjadi pilihan inovasi dalam bidang teknologi pendidikan yang menarik dan sekaligus menjadi alat pelestarian budaya lokal zaman digital.

Kata Kunci: *Komik Digital Interaktif, Petik Laut, Media Pembelajaran, Kearifan Lokal, Sekolah Dasar.*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam membangun kualitas sumber daya manusia dan menentukan kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan. Individu dipersiapkan agar mampu beradaptasi dengan perubahan zaman, berpikir kritis, serta berkontribusi aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Tilaar (2021), pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, kompetensi, dan berkelanjutan. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan menjadi tanggung jawab bersama antara pemerintah. Sekolah, guru, dan masyarakat. Salah satu tahap penting dalam sistem pendidikan dasar, khususnya di Sekolah Dasar (SD), yang menjadi pondasi awal bagi pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik.

Dalam konteks kebijakan nasional, penerapan Kurikulum Merdeka menandai transformasi paradigma pembelajaran dari yang berorientasi pada penguasaan konten menuju pembelajaran dari yang menekankan penguatan kompetensi dan karakter (Kemendikbudristek, 2020). Kurikulum ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam belajar dan mendorong guru untuk menerapkan pendekatan yang kontekstual serta berbasis pada pengalaman nyata siswa. Salah satu fokus utama dalam Kurikulum Merdeka adalah peningkatan kemampuan literasi dan numerasi sebagai dasar untuk membangun kecakapan abad ke-21 (OECD, 2023). Literasi membaca menjadi pondasi penting karena kemampuan ini berpengaruh langsung terhadap kemampuan siswa memahami berbagai bidang studi, termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang merupakan

karakteristik utama dari pembelajaran tematik terintegrasi di sekolah dasar.

Literasi membaca, menurut Wulandari, Rahmawati, dan Nugroho (2020), mencakup kemampuan untuk mengenali karakter, menginterpretasikan kata dan kalimat, serta memahami isi bacaan secara kontekstual. Kemampuan literasi tidak hanya berkaitan dengan keterampilan dasar membaca, tetapi juga mencakup kemampuan untuk berpikir secara kritis terhadap tulisan, menangkap makna yang tersirat, serta mengaitkan isi bacaan dengan kehidupan sehari-hari (Snow & Biancarosa, 2023). Dalam usia sekolah dasar, terutama pada kelas III, siswa berada pada tahap transisi dari kemampuan membaca permulaan menuju kemampuan membaca untuk memahami. Pada tahap ini, guru memiliki peran penting dalam menyediakan media dan pengalaman belajar yang mampu menarik minat sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap teks yang di baca.

Rendahnya kemampuan literasi membaca siswa Indonesia tidak hanya terpengaruh oleh aspek kemampuan utama, tetapi juga oleh minat baca yang kecil, kurangnya sumber bacaan yang menarik dan berkaitan dengan kehidupan pelajar, serta pendekatan pengajaran yang masih konvensional (Rahmah et al., 2021). Sebagian besar siswa SD cenderung lebih tertarik pada bacaan yang mengandung unsur visual, seperti gambar dan warna, yang dapat

membantu mereka memahami konteks cerita. Di sisi lain, mayoritas pendidikan masih bergantung pada buku pelajaran atau lembar kerja siswa (LKS) yang dipenuhi dengan tulisan teks panjang tanpa dukungan visual yang menarik. Kondisi ini menyebabkan siswa mudah kehilangan perhatian dan sulit mengembangkan pemahaman mendalam mereka memahami konteks cerita. Di sisi lain, mayoritas pengajar masih bergantung pada buku teks atau lembar kerja siswa (LKS) yang dipenuhi teks panjang tanpa adanya elemen visual yang menarik. Situasi ini menyebabkan siswa mudah kehilangan fokus dan mengalami kesulitan dalam membangun pemahaman yang mendalam mengenai konten bacaan (Yuliana & Ismanto, 2023).

Selain itu, lingkungan belajar yang kurang mendukung budaya literasi turut memperparah kondisi ini. Kegiatan literasi di banyak sekolah masih bersifat formal dan belum terintegrasi dalam semua mata pelajaran. Menurut penelitian oleh Putri dan Hartati (2024), kegiatan membaca 15 menit sebelum belajar belum sepenuhnya efektif meningkatkan minat baca karena siswa seringkali hanya membaca teks yang tidak sesuai dengan tingkat pemahaman dan minat mereka. Hal ini menandakan pentingnya adanya pendekatan literasi yang lebih relevan, menarik, dan berfokus pada pengalaman siswa. Salah satu metode yang kini semakin populer adalah pemanfaatan media

pembelajaran digital yang interaktif, yang menggabungkan elemen teks, gambar, dan suara agar siswa dapat memahami materi bacaan dengan lebih mendalam.

Dengan demikian, peningkatan kemampuan membaca tidak bisa dipisahkan dari inisiatif untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, sesuai, dan selaras dengan karakteristik para siswa. Media yang efektif bagi siswa SD adalah media yang mampu menggabungkan elemen visual dan naratif dalam satu kesatuan utuh, sehingga siswa dapat belajar secara aktif melalui pengalaman membaca yang menyenangkan. Salah satu bentuk media yang memenuhi kriteria tersebut adalah komik digital interaktif, yang kini mulai digunakan sebagai sarana pembelajaran berbasis literasi di berbagai negara (Kurniawati & Rahman, 2023; Kim *et al.*, 2024). Komik digital dianggap efektif meningkatkan partisipasi siswa dalam aktivitas membaca karena menyediakan informasi dengan cara visual dan naratif secara bersamaan.

Seiring perkembangan teknologi digital, paradigma media pembelajaran juga mengalami perubahan signifikan. Media kini tidak hanya terbatas pada bentuk cetak seperti buku atau modul, tetapi telah berevolusi menjadi platform digital interaktif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dengan materi pembelajaran. Media digital interaktif dapat berupa aplikasi

edukatif, video pembelajaran, maupun komik digital yang dikemas dengan fitur animasi, suara, atau permainan sederhana. Menurut Yusuf dan Widyaningsih (2022), integrasi teknologi dalam media pembelajaran mampu meningkatkan *engagement* siswa serta mendorong terjadinya pembelajaran yang memiliki arti (*meaningful learning*). Hal ini disebabkan oleh media digital yang menawarkan pengalaman multisensori yang merangsang rasa penasaran dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu tipe media digital yang potensial untuk memperbaiki kemampuan membaca adalah komik digital yang interaktif. Komik merupakan media visual yang menyajikan alur cerita dalam urutan panel bergambar yang dilengkapi teks percakapan. Kombinasi gambar dan teks dalam komik membuat informasi lebih mudah dipahami, terutama oleh siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap operasional konkret (Piaget, 1964). Menurut McCloud (2020), kekuatan utama komik terletak pada kemampuannya menyampaikan makna melalui hubungan antara teks dan visual secara simultan, sehingga pembaca dapat memahami pesan tanpa harus melalui teks panjang yang membosankan. Dalam konteks pembelajaran, komik berperan sebagai media naratif yang mampu mengaitkan konsep akademik dengan pengalaman sehari-hari siswa secara menarik.

Studi baru menunjukkan bahwa komik digital membantu siswa membaca dan memahami lebih baik. Misalnya, penelitian oleh Utami, Martha, dan Ismira (2025) menemukan bahwa membuat komik digital dengan Canva meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas IV SD secara signifikan. Siswa yang termasuk dalam kategori tinggi menerima skor N-Gain 0,8052. Hasil serupa dilaporkan oleh Putri dan Sukasih (2024), yang menemukan bahwa komik digital yang digunakan dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan self-efficacy dan keinginan siswa untuk membaca di kelas V SD. Bahkan, penelitian internasional oleh Kao, Lin, dan Tsai (2023) di Taiwan menunjukkan bahwa komik digital interaktif berbasis STEM untuk meningkatkan kemampuan membaca kritis dan literasi digital siswa sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital memiliki potensi besar untuk menjadi interaktif dalam memperkuat literasi membaca sekaligus meningkatkan pemahaman konsep lintas bidang.

Kelebihan lain dari komik digital interaktif adalah sifatnya yang *learner-centered*. Media pembelajaran interaktif mendukung proses belajar yang lebih personal dengan memungkinkan penyesuaian tempo belajar serta penyediaan umpan balik langsung melalui berbagai elemen interaktif seperti kuis, *pop-up* informasi, atau animasi responsif. Menurut Kim, Cho, dan Park (2024), penggunaan media interaktif dalam

membaca digital dapat meningkatkan *engagement* hingga 42% dibandingkan dengan teks statis. Dengan demikian, komik digital tidak hanya meningkatkan minat baca, tetapi juga mendorong peserta didik untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi yang diperoleh dari bacaan secara lebih mendalam.

Di Indonesia, pengembangan komik digital interaktif sebagai media pembelajaran masih relatif baru dan belum banyak diterapkan di sekolah dasar. Sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan media berbasis gambar statis atau buku cerita bergambar. Padahal, karakteristik siswa generasi digital (*digital natives*) menuntut pendekatan pembelajaran yang selaras dengan kebiasaan mereka dalam berinteraksi dengan teknologi. Menurut Hidayati dan Prasetyo (2023), siswa SD saat ini memiliki tingkat keakraban tinggi dengan perangkat digital seperti tablet dan ponsel, sehingga media pembelajaran berbasis digital menjadi lebih mudah diterima dan digunakan secara mandiri.

Penerapan Kurikulum Merdeka di Indonesia mengarahkan proses pembelajaran agar lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dalam kerangka tersebut, pemanfaatan kearifan lokal menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan lingkungan sosial dan budaya setempat. Melalui pendekatan ini, berbagai nilai budaya, tradisi, serta

pengetahuan lokal diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman akademik, tetapi juga mengenal dan menghargai warisan budaya daerahnya. Mulyasa (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan kearifan lokal dalam pendidikan berperan dalam memperkuat jati diri bangsa serta membentuk karakter peserta didik melalui penanaman nilai sosial, moral, dan spiritual. Pembelajaran yang kontekstual dan berbasis budaya daerah juga dapat meningkatkan relevansi materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga lebih bermakna dan mudah diingat. Dalam konteks ini, media. Integrasi budaya daerah ke dalam proses pembelajaran memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih dekat dengan lingkungan sosialnya. Kondisi ini membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam karena materi tersebut memiliki keterkaitan dengan realitas yang mereka kenal. Selain itu, penggunaan media yang memuat unsur kearifan lokal dapat berkontribusi dalam pembentukan karakter serta mendukung pengembangan keterampilan literasi peserta didik.

Salah satu bentuk kearifan lokal yang dapat dijadikan konteks dalam pengembangan media pembelajaran adalah tradisi Petik Laut di Kabupaten Jembrana, Bali. Sebagai salah satu tradisi yang berkembang di wilayah pesisir, Petik Laut memiliki makna budaya yang erat kaitannya dengan

kehidupan masyarakat nelayan. Kegiatan tersebut tidak hanya menjadi simbol rasa terima kasih atas pemanfaatan sumber daya laut, tetapi juga merefleksikan keyakinan, solidaritas sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan. Beragam nilai yang terkandung dalam tradisi ini dapat dijadikan bahan pembelajaran untuk memperkaya pemahaman peserta didik mengenai budaya lokal dan pelestarian lingkungan. Menurut Sudiana dan Dewi (2023), kearifan lokal Petik Laut mengajarkan pentingnya keseimbangan antara manusia dan lingkungan serta menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap kelestarian alam. Dengan mengangkat tradisi ini dalam media pembelajaran, siswa tidak hanya belajar mengenai konsep ilmiah seperti ekosistem laut, rantai makanan, atau siklus air, tetapi juga memahami nilai-nilai budaya dan moral yang melekat dalam kehidupan masyarakat.

Pendekatan berbasis budaya seperti ini tidak hanya memperkaya konten pembelajaran, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan literasi kontekstual. Menurut Lestari dan Kim (2023), integrasi budaya lokal dalam bacaan anak dapat meningkatkan keterhubungan emosional siswa dengan teks, sehingga mendorong mereka untuk membaca lebih dalam dan memahami makna di balik cerita. Bacaan yang berakar pada kehidupan nyata dan budaya sendiri juga membantu siswa mengembangkan literasi kritis, yakni kemampuan untuk menilai,

merefleksikan, dan menafsirkan pesan dalam konteks sosial. Oleh karena itu, pengembangan komik digital interaktif yang mengangkat Petik Laut diharapkan dapat menumbuhkan kebanggaan terhadap budaya lokal sekaligus memperkuat kemampuan membaca pemahaman siswa.

Petik Laut sebagai bagian dari budaya masyarakat pesisir memiliki nilai edukatif yang sesuai untuk diperkenalkan pada jenjang sekolah dasar. Sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka, peserta didik pada tahap ini mulai diajak memahami kehidupan sosial dan budaya yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran mengenai budaya lokal dapat berkontribusi dalam pembentukan identitas budaya sekaligus meningkatkan penghargaan terhadap warisan budaya daerah. Berdasarkan temuan awal yang diperoleh dari kegiatan observasi serta komunikasi dengan sejumlah guru di wilayah pesisir, diketahui bahwa tingkat pengetahuan siswa mengenai tradisi Petik Laut masih belum optimal walaupun tradisi tersebut dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara kekayaan budaya lokal yang ada dengan pengetahuan peserta didik terhadap tradisi tersebut.

Faktor penting lain yang mendasari urgensi pengembangan komik digital interaktif adalah minimnya ketersediaan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar, khususnya yang

mengintegrasikan unsur budaya lokal. Sebagian besar guru masih mengandalkan buku teks yang bersifat umum dan tidak menampilkan kekhasan daerah siswa. Padahal, pembelajaran yang kontekstual akan lebih bermakna bagi siswa ketika mereka melihat langsung relevansi antara isi pelajaran dengan kehidupan mereka sendiri. Menurut Susanto dan Rahmah (2023), siswa SD di daerah pedesaan dan pesisir menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat baca ketika menggunakan media pembelajaran yang menampilkan lingkungan dan budaya mereka. Oleh karena itu, pengembangan komik digital interaktif pada materi tradisi masyarakat sekitar “Petik Laut” menjadi langkah inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kehidupan siswa.

Selain meningkatkan literasi membaca, komik digital interaktif juga dapat mendukung pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. Guru dapat menyesuaikan penggunaan media ini dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan membaca siswa. Misalnya, siswa dengan kemampuan membaca rendah dapat terbantu melalui visualisasi cerita dan narasi audio, sedangkan siswa dengan kemampuan tinggi dapat diajak untuk menulis ulang cerita atau membuat versi mereka sendiri dari komik yang dibaca. Menurut Kusumawati dan Santoso (2024), pembelajaran berdiferensiasi berbasis media digital mendorong partisipasi aktif siswa dan

meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam memahami teks.

Dengan mempertimbangkan berbagai teori, data, dan penelitian sebelumnya, pengembangan komik digital interaktif pada materi tradisi masyarakat sekitar “petik laut” memiliki relevansi yang kuat dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Penggunaan media pembelajaran ini memberikan manfaat yang lebih luas daripada sekadar membantu peserta didik dalam memahami bacaan. Kehadirannya juga dapat menjadi sarana untuk mengenalkan dan menjaga keberlangsungan budaya daerah, menumbuhkan kesadaran kebangsaan, serta melatih kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi secara logis. Dengan penyajian materi yang dekat dengan pengalaman sehari-hari dan dikemas secara menarik, peserta didik diharapkan mampu menafsirkan isi bacaan secara lebih mendalam serta mengaitkannya dengan pengetahuan dan nilai yang relevan dalam kehidupan mereka.

Hasil kajian yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca pada jenjang sekolah dasar masih memerlukan perhatian dan upaya penguatan. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik serta menghubungkan materi dengan pengalaman yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, keberadaan tradisi

Petik Laut di Kabupaten Jembrana menyimpan nilai edukatif yang berpotensi dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran. Apabila disajikan melalui media digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik, tradisi tersebut dapat menjadi sarana belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami. Atas dasar pertimbangan tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan judul “Pengembangan Komik Digital Interaktif pada Materi Tradisi Masyarakat Sekitar Petik Laut untuk Kelas III SD”. Melalui penelitian ini diharapkan lahir sebuah media pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca sekaligus memperluas pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber belajar di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Dauhwaru, Kecamatan Jembrana, Kabupaten Jembrana, Bali, dengan melibatkan 36 siswa kelas III sebagai responden. Proses pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model tersebut dipilih karena menyediakan alur kerja yang jelas dalam proses perancangan hingga penyempurnaan produk pembelajaran. Selain itu, tahapan yang terdapat dalam model ADDIE memungkinkan pengembang menyesuaikan produk dengan kondisi serta kebutuhan peserta didik

sehingga media yang dihasilkan lebih efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Rayanto dan Sugianti (2020), ADDIE merupakan proses generik yang umum digunakan dalam pengembangan produk instruksional agar hasilnya dinamis, bermanfaat, dan efektif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang diperkenalkan oleh Dick dan Carey. Model tersebut mencakup lima tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kelima tahapan tersebut dilaksanakan secara berurutan dan sistematis guna menghasilkan media pembelajaran yang layak, efektif, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Sekar Rinda & Nur Kumala, 2023).

Penelitian ini melibatkan unsur-unsur yang berperan dalam kegiatan literasi membaca di SD Negeri 6 Dauhwaru, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana selama semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian dipilih menggunakan metode *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan sampel yang dilakukan berdasarkan kriteria khusus yang telah ditetapkan peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian. Sampel yang dipilih merupakan pihak-pihak yang memiliki keterlibatan langsung dalam pelaksanaan kegiatan literasi membaca serta berkaitan dengan penggunaan media komik digital interaktif berbasis kearifan lokal Bali. Sampel yang ditetapkan dalam penelitian ini Siswa kelas III SD Negeri

6 Dauhwaru, berjumlah 31 orang, terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan, yang menjadi pengguna komik digital interaktif dalam kegiatan uji coba pembelajaran. Pemilihan sampel tersebut didasarkan pada keterlibatan siswa kelas III dalam kegiatan literasi harian di sekolah serta kesesuaian perkembangan kognitif siswa dengan alur cerita, tampilan visual, dan interaktivitas komik digital yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Validitas Kelayakan Isi Komik Digital Interaktif Pada Materi Tradisi Masyarakat Sekitar “Petik Laut”

Tabel 1. Hasil Validitas Kelayakan Isi

N o	Pernyataan	Jumla h Butir	Jude s I	Judge s II
1	Kesesuaian Materi dengan CP dan TP	3	12	12
2	Keakuran Materi	5	20	20
3	Kemutakhir an Materi	2	8	8
4	Mendorong Keingintahu an	2	8	8
5	Total	12	48	48
6	Total skor	96	96	
7	Persentase (%)	-	100	

Berdasarkan tabel 1. Hasil Validitas Kelayakan Isi Komik Digital Interaktif Pada Materi Tradisi

Masyarakat Sekitar “Petik Laut” yakni 100% pada kategori sangat valid

Hasil Validitas Kelayakan Penyajian Komik Digital Interaktif Pada Materi Tradisi Masyarakat Sekitar “Petik Laut” dipaparkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validitas Kelayakan Penyajian

N o	Pernyataan	Jumlah Butir	Jude s I	Judge s II
1	Teknik Penyajian Pendukung Penyajian	3	12	12
2	Penyajian Pembelajaran	3	12	12
3	Total	6	24	24
4	Total skor	48	48	
5	Persentase (%)	-	100	

Hasil Validitas Kelayakan Penyajian Komik Digital Interaktif Pada Materi Tradisi Masyarakat Sekitar “Petik Laut” pada tabel 2 yakni memperoleh persentase 100% pada kategori sangat valid

Hasil Validitas Kelayakan Bahasa Komik Digital Interaktif Pada Materi Tradisi Masyarakat Sekitar “Petik Laut” pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validitas Kelayakan Bahasa

N o	Pernyataan	Jumlah Butir	Jude s I	Judge s II
1	Lugas	3	12	12
2	Komunikatif	1	4	4
3	Dialogis dan Kesesuaian	2	8	8

N o	Pernyataan	Jumlah Butir	Jude s I	Judge s II
4	Perkembangan peserta didik	1	4	4
5	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	2	8	8
6	Total	9	36	36
7	Total skor	-	72	
8	Persentase (%)	-	100	

Hasil Validitas Kelayakan Bahasa Komik Digital Interaktif Pada Materi Tradisi Masyarakat Sekitar “Petik Laut” memperoleh skor 100% pada kategori sangat valid.

Tabel 4. Kepraktisan Oleh Guru Komik Digital Interaktif Pada Materi Tradisi Masyarakat Sekitar “Petik Laut”

No	Pernyataan	Jumlah Butir	Hasil Kepraktisan
1	Kemudahan penggunaan komik	4	12
2	Kemenarikan tampilak komik	3	9
3	Manfaat Komik Digital	9	36
4	Kepraktisan teknis komik digital	3	12
5	Total	19	69
6	Persentase (%)	-	100

Kepraktisan Oleh Guru Komik Digital Interaktif Pada Materi Tradisi Masyarakat Sekitar “Petik Laut”

memperoleh skor 100% pada kategori sangat praktis.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berupa komik digital interaktif pada materi tradisi masyarakat sekitar "Petik Laut" untuk kelas III SD menunjukkan hasil yang sangat signifikan dari aspek kelayakan dan kepraktisan. Berdasarkan uji validasi kelayakan isi oleh tim *judges* (Tabel 1), media ini memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Capaian ini menunjukkan bahwa materi kearifan lokal yang disajikan telah sepenuhnya akurat, mutakhir, mendorong rasa ingin tahu, serta selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang berlaku. Hal ini sejalan dengan teori kearifan lokal dalam pendidikan yang menyatakan bahwa mengintegrasikan tradisi lokal, seperti upacara adat pesisir, ke dalam materi sekolah dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual bagi kehidupan nyata siswa. Karakteristik komik yang memadukan narasi visual dan tekstual secara runtut juga terbukti mempermudah pemahaman konsep abstrak pada anak usia sekolah dasar. Sesuai dengan penegasan dari Maharsi (2012), komik merupakan bentuk komunikasi visual yang efektif untuk menyampaikan informasi secara populer agar lebih mudah dimengerti oleh anak-anak.

Keunggulan produk ini diperkuat oleh hasil validasi kelayakan penyajian (Tabel 2) dan kelayakan bahasa

(Tabel 3) yang keduanya sukses menyentuh angka 100% pada kategori sangat valid. Dari segi penyajian, teknik visual interaktif yang digunakan mampu menstimulasi fokus belajar siswa, sementara dari segi kebahasaan, dialog yang lugas dan komunikatif dinilai sangat adaptif terhadap tahap perkembangan kognitif anak kelas III SD yang berada pada fase operasional konkret. Secara teoretis, Arsyad (dalam Irawan, 2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang ideal harus mampu mentransformasikan pesan verbal menjadi bentuk visual yang dinamis guna meningkatkan daya serap belajar siswa. Melalui format digital interaktif, komik ini tidak sekadar menjadi media membaca pasif, melainkan sebuah inovasi sarana belajar yang dapat menumbuhkan motivasi belajar mandiri secara signifikan.

Di samping aspek kelayakan teknis oleh para ahli, tingkat kepraktisan penggunaan komik digital interaktif ini di lapangan juga mendapatkan respons yang luar biasa dari praktisi pendidikan. Berdasarkan penilaian kepraktisan oleh guru (Tabel 4), media ini meraih skor sempurna yakni 100% dengan kategori sangat praktis. Penilaian tertinggi berfokus pada kemudahan pengoperasian, daya tarik visual cerita, efisiensi teknis, serta manfaat fungsionalnya dalam membantu guru mengondisikan kelas. Kehadiran teknologi digital dalam format e-komik ini terbukti menjadi solusi alternatif yang inovatif di era modern, mengubah ketergantungan

siswa terhadap *gadget* yang semula bersifat individualis menjadi sarana edukasi kebudayaan yang interaktif. Integrasi nilai budaya lokal "Petik Laut" dalam platform digital ini tidak hanya memfasilitasi transfer ilmu pengetahuan (kognitif), tetapi juga berperan penting sebagai agen pelestarian identitas budaya dan penanaman karakter cinta tanah air sejak dini pada siswa sekolah dasar.

Meskipun produk komik digital interaktif ini mencatatkan hasil kelayakan dan kepraktisan yang sempurna dari pengujian awal, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan penelitian. Pertama, evaluasi kepraktisan media ini baru terbatas pada penilaian subjektif dari sudut pandang guru (*teacher-centered*), sehingga belum merekam data respons kepraktisan langsung, tingkat keterbacaan, maupun hambatan teknis yang dialami oleh siswa kelas III SD selaku pengguna utama (*end-user*). Kedua, cakupan pengujian dalam penelitian pengembangan ini baru sampai pada tahap mengukur validitas instrumen dan kepraktisan awal, sehingga belum menguji efektivitas empiris media terhadap peningkatan hasil belajar, kemampuan membaca, ataupun tingkat pemahaman materi tradisi "Petik Laut" secara meluas di kelas. Selain itu, karena media ini berbasis digital interaktif, pemanfaatannya di lapangan akan sangat bergantung pada ketersediaan fasilitas gawai (*gadget*) dan stabilitas infrastruktur teknologi di masing-masing sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa komik digital interaktif pada materi tradisi masyarakat sekitar "Petik Laut" dinyatakan sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran siswa kelas III sekolah dasar. Kualitas kelayakan media ini dibuktikan oleh penilaian para ahli (*judges*) yang mencakup aspek isi, penyajian, dan kebahasaan dengan capaian presentase sempurna sebesar 100% (kategori sangat valid). Sejalan dengan hal tersebut, tingkat kepraktisan media berdasarkan penilaian guru juga menyentuh angka 100% (kategori sangat praktis), yang menegaskan bahwa media ini mudah dioperasikan, menarik secara visual, serta efektif dalam mendukung penyampaian materi kearifan lokal. Meskipun demikian, keberhasilan implementasi komik digital ini di lapangan masih dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas teknologi pendukung di sekolah, serta masih memerlukan pengujian lanjutan pada skala yang lebih luas guna mengukur efektivitasnya langsung terhadap hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Dalam Irawan, *Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital* (hlm. 15-30). Universitas Muhammadiyah Gresik. umg.ac.id
- Kao, G. Y. M., Lin, C. L., & Tsai, M. J. (2023). *Development and evaluation of interactive digital*

- comics for STEM learning in elementary schools. *Journal of Educational Technology & Society*, 26(2), 115–130.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). (2020). *Kajian akademik kurikulum untuk pemulihan pembelajaran*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.
- Kim, S., Cho, H., & Park, J. (2024). The impact of interactive features in digital reading platforms on elementary students' engagement and comprehension. *Computers & Education*, 210, 104950.
- Kurniawati, D., & Rahman, A. (2023). Pemanfaatan komik digital interaktif dalam meningkatkan literasi membaca anak usia sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45–58.
- Maharsi, I. (2012). *Komik: Dunia kreativitas tanpa batas*. Kata Buku. Dalam Poltekkes Jogja, *Tinjauan pustaka media komik* (hlm. 8-12). poltekkesjogja.ac.id
- McCloud, S. (2020). *Understanding comics: The invisible art* (Versi Terjemahan). HarperPerennial.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2023). *PISA 2022 Results: Factsheets - Indonesia*. OECD Publishing.
- Piaget, J. (1964). Part I: Cognitive development in children: Piaget development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186.
- Putri, A., & Sukasih, S. (2024). The effect of digital comics learning media in improving students' literacy. *Jurnal Profesi Keguruan*, 10(2), 142–151. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/>
- Putri, R. A., & Hartati, S. (2024). Analisis efektivitas gerakan literasi sekolah (GLS) 15 menit membaca sebelum belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 512–523.
- Rahmah, S., Fadilah, N., & Lestari, P. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 201–214.
- Snow, C. E., & Biancarosa, G. (2023). *Reading next: A vision for action and research in middle and high school literacy*. Alliance for Excellent Education.
- Tilaar, H. A. R. (2021). *Paradigma pendidikan nasional: Menghadapi tantangan abad ke-21*. Rineka Cipta.
- Utami, M., Martha, A., & Ismira, I. (2025). Digital comic media design using Canva to improve elementary school students' reading comprehension skills. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3), 1–10. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i3.1460>
- Wulandari, R., Rahmawati, E., & Nugroho, A. (2020). Pengembangan kemampuan literasi membaca awal anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 88–97.
- Yuliana, E., & Ismanto, B. (2023). Keterbatasan visualisasi buku teks dan dampaknya terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 6(3), 345–354.
- Yusuf, M., & Widyaningsih, S. (2022). Integrasi teknologi dalam media pembelajaran interaktif untuk mewujudkan *meaningful learning* di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 12–25.