



## Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali Pada Materi Teks Fiksi Tema 8 Subtema 1 Kelas IV SD

Ni Kadek Santa Kristianingsih<sup>1\*</sup> 

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

\*Corresponding author: [santakristia01@gmail.com](mailto:santakristia01@gmail.com)

### Abstrak

Media yang digunakan oleh guru hanya sebatas gambar pada buku teks. Hal ini menimbulkan rasa bosan siswa dalam belajar dan berimbas pada kurang pemahaman siswa dalam mencermati unsur intrinsik dalam sebuah cerita legenda. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi teks fiksi tema 8 subtema 1 itu kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan model ADDIE. Subjek penelitian yaitu 2 ahli materi, 2 ahli media pembelajaran. Subjek uji coba yaitu siswa kelas IV sekolah dasar yang berjumlah 10 siswa dan praktisi yang berjumlah 2 orang guru. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini melalui observasi, metode wawancara dan metode penyebaran angket. Instrumen pengumpulan data dilakukan yaitu melalui penyebaran angket (kuisioner). Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif, dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu hasil validitas ahli media memperoleh indeks validitas butir 0,92 (validitas tinggi). Hasil validitas materi yaitu 0,98 (validitas tinggi). Untuk ahli praktisi memperoleh total persentase 97% (sangat praktis) dan siswa yaitu 94% (sangat praktis). Disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali dinyatakan sangat praktis dan bisa digunakan tanpa direvisi dan layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Komik digital, kearifan lokal, Fiksi.

### Abstract

*The media used by the teacher is only limited to pictures in textbooks. It causes students' boredom in learning and impacts students' lack of understanding in observing the intrinsic elements in a legend story. This research aims to develop learning media for digital comics containing Balinese local wisdom in the material of fiction text theme 8 sub-theme 1 for grade IV elementary school. This type of research is the development of the ADDIE model. The research subjects are 2 material experts, 2 learning media experts. The test subjects were grade IV elementary school students, totaling 10 students, and practitioners totaling 2 teachers. The data collection method used in this development research is observation, interview, and questionnaires. The data collection instrument was carried out by distributing questionnaires (questionnaires). The data analysis techniques were descriptive qualitative, and quantitative. The study's results, namely the results of the validity of media experts, obtained an item validity index of 0.92 (high validity). The result of material validity is 0.98 (high validity). For expert practitioners, the total percentage is 97% (efficient) and 94% (efficient) students. It was concluded that the digital comic learning media containing Balinese local wisdom was stated to be very practical, could be used without revision, and was suitable for learning.*

**Keywords:** Digital comics, local wisdom, Fiction.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi mengembangkan SDM yang mampu meningkatkan kecakapan dan kemampuan seseorang sehingga mampu menghadapi kehidupan yang lebih berkualitas. Dalam mewujudkan pendidikan yang unggul diperlukan peningkatan kualitas dan kuantitas mutu pendidikan terutama pada jenjang sekolah dasar (Mazrekaj & De Witte, 2020; Omundi & Okendo, 2018). Dalam pendidikan juga harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman sehingga menghasilkan output yang berintelektual tinggi dan terampil

#### History:

Received : April 20, 2021  
Accepted : September 03, 2021  
Published : September 25, 2021

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under  
a Creative Commons Attribution 4.0 License



serta berbudi pekerti luhur (Devi et al., 2020; Palazón-Herrera & Soria-Vílchez, 2021). Pembelajaran di sekolah wajib dirancang dengan baik oleh guru sehingga menciptakan kelas yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dan mengembangkan potensi siswa (Kuswanto & Walusfa, 2017; Nurjanah, 2020; Tambunan et al., 2020). Hal ini sesuai dengan peraturan yang menyatakan bahwa kegiatan belajar harus dilaksanakan secara inspiratif dan interaktif sehingga siswa dapat partisipasi dan memberikan ruang kepada siswa untuk meningkatkan kreativitas dan kemandirian siswa sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki. Namun masalah yang sering dijumpai yaitu pembelajaran aktif sering menjadi kendala utama dalam pembelajaran (Andriah & Amir, 2021; Cahyani & Jayanta, 2021; Wardani & Syofyan, 2018). Hal ini disebabkan karena pembelajaran pada dasarnya terdiri dari beberapa komponen pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. selain penggunaan model pembelajaran, media juga memiliki komponen yang sangat penting dalam kelancaran kegiatan pembelajaran (Misla & Mawardi, 2020; Sentarik & Kusmariyatni, 2020). Media adalah komponen yang wajib dirancang sesuai dengan kebutuhan belajar. Media merupakan komunikasi yang dapat membawakan pesan berupa informasi kepada siswa cepat. Media belajar juga merupakan sarana komunikasi yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi (Andriah & Amir, 2021; Priantini & Widiastuti, 2021). Fungsi utama dari media yaitu alat bantu guru dalam mengajar. Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa masih banyak guru yang kurang memiliki keterampilan dalam mengembangkan media inovatif untuk siswa (Cahyani & Jayanta, 2021; Wardani & Syofyan, 2018). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa wa guru kurang mampu mengembangkan media yang inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa dan pelajaran (Jannah et al., 2020; Rahmayani et al., 2019). Hal ini tentu akan berdampak pada hasil belajar dan kemampuan siswa yang kurang.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa media yang digunakan oleh guru hanya sebatas gambar pada buku teks. Walaupun gambar yang digunakan berupa gambar realistik namun penyajiannya masih bersifat deskriptif dan relatif monoton. Hal ini menimbulkan rasa bosan siswa dalam belajar dan berimbas pada kurang pemahaman siswa dalam mencermati unsur intrinsik dalam sebuah cerita legenda. Selain itu materi pada buku kelas IV muatan bahasa Indonesia juga masih sangat terbatas, khusus pada materi teks fiksi. Isi materi pembelajaran hanya terbatas tanpa dikembangkan oleh guru. Pada siswa kelas IV terdapat kompetensi dasar yaitu mencermati tokoh yang terdapat pada teks fiksi serta menguraikan pesan yang disajikan dalam legenda. Kurang sesuai media pembelajaran dengan karakteristik materi pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi tidak kondusif karena siswa merasa bosan (Arianti et al., 2019; Dara Asshofi & Damayani, 2019). Selain itu metode yang digunakan oleh guru cenderung menggunakan metode ceramah menggunakan teks yang ada di dalam buku tematik sebagai media belajar. Hal ini yang menyebabkan proses pembelajaran siswa sering merasa mengantuk dan berimbas pada tidak pahamnya siswa terhadap materi menguraikan pesan moral yang disajikan di dalam cerita legenda. Selain itu itu hasil wawancara juga menunjukkan tidak ada media selain buku yang mendukung proses pembelajaran siswa. Hal ini tentu berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah.

Solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan mengembangkan media inovatif berbasis Kearifan lokal Bali yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan Legenda (Amil et al., 2021; Basri, 2019). Legenda dapat digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa mendapatkan pesan moral dengan baik (Amil et al., 2021; Arsanti, 2018). Selain itu legenda juga dapat digunakan sebagai sarana dalam melestarikan kearifan local (Indriyani & Sulaiman, 2020; Purnamasari & Syambasril, 2015). Setiap daerah memiliki cerita rakyat sendiri begitu pula provinsi Bali. Salah satu legenda yang terdapat di Bali yaitu berjudul “Asal Mula Bukit Catu”. Penggunaan legenda Bali ini dapat membuat nilai, norma, etika, dan

kepercayaan pada suatu daerah khususnya di Bali dapat diwariskan. Legenda cerita bali tersebut dapat dikemas menarik melalui media belajar berupa komik digital. Komik merupakan buku yang berisi gambar cerita yang disajikan dengan menarik. Media komik dapat meningkatkan keterampilan membaca karena di dalam komik terdapat kata-kata kompleks jika dibandingkan menggunakan media cetak lainnya (Nugraheni, 2017; Rohati *et al.*, 2018; Wahyudin *et al.*, 2020). Selain itu komik juga dianggap dapat meningkatkan daya ingat karena menceritakan sebuah cerita secara berurutan dan meningkatkan imajinasi siswa (Ambaryani & Airlanda, 2017; Widana *et al.*, 2018).

Komik memperkenalkan cerita yang tidak biasa yang memiliki jalan cerita masa sekarang ke masa lalu, masa depan ke masa sekarang sehingga dapat melatih keterampilan berpikir kritis pada siswa. Selain itu media komik juga merupakan salah satu cara yang mudah yang dapat digunakan oleh siswa dalam mempelajari sastra beragam dan rumit tetapi mudah dimengerti (Aeni & Yusupa, 2018a; Tekle-Haimanot *et al.*, 2016; Yonanda *et al.*, 2019). Media komik berbasis kearifan lokal dapat membantu proses pembelajaran. Komik digital merupakan komik yang disajikan dengan menggunakan elektronik yang berbentuk format digital (Abdurrohim *et al.*, 2020; Alit *et al.*, 2021; Murti, D *et al.*, 2020). Pada media komik digital tidak hanya menceritakan Legenda ada tetapi di dalamnya disisipkan beberapa kegiatan pembelajaran lainnya seperti games animasi dan film yang akan memudahkan siswa dalam menikmati setiap cerita. Hal ini tentu akan meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan keaktifan siswa (Lestari *et al.*, 2021; Saputri & Qohar, 2020). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa komik dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Karthika Devi *et al.*, 2020; Laksmi & Suniasih, 2021). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa komik memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cepat (Ntobuo *et al.*, 2018; Udayani *et al.*, 2021). Belum adanya kajian mengenai media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi teks fiksi tema 8 subtema 1 itu kelas IV sekolah dasar. Kelebihan dari media komik berbasis kearifan lokal yaitu Komik dapat menambah pembendaharaan kata-kata pembaca dan dapat mempermudah siswa dalam menangkap hal yang bersifat abstrak sehingga dapat mengembangkan minat baca anak terutama pada bacaan berbasis kearifan lokal. Kesesuaian dengan kompetensi pembelajaran pada media dan memiliki unsur budaya lokal yang kuat akan membantu siswa memahami nilai yang terkandung pada cerita. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi teks fiksi tema 8 subtema 1 itu kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran komik digital diharapkan dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang baik dan efisien.

## 2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu pengembangan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Tegeh & Kirna, 2013; Winatha *et al.*, 2018). Subjek penelitian yaitu 2 ahli materi, 2 ahli media pembelajaran. Subjek uji coba yaitu siswa kelas IV sekolah dasar yang berjumlah 10 siswa dan praktisi yang berjumlah 2 orang guru. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini melalui observasi, metode wawancara dan metode penyebaran angket. Metode wawancara dan observasi digunakan untuk mengetahui masalah yang ada di sekolah. Metode penyebaran angket untuk mengetahui validitas komik digital bermuatan kearifan lokal Bali yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data dilakukan yaitu melalui penyebaran angket (kuisisioner). Kisi-kisi instrumen kuisisioner penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali. Disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

| No. | Aspek      | Indikator  | No Butir |
|-----|------------|--|----------|
| 1.  | Materi     | 1. Kompetensi dasar dan indikator disampaikan secara jelas di dalam media pembelajaran | 1        |
|     |            | 2. Tujuan pembelajaran disampaikan secara jelas di dalam media pembelajaran            | 2        |
|     |            | 3. Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar                                  | 3        |
|     |            | 4. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran  | 4        |
|     |            | 5. Tingkat kesulitan materi sesuai dengan perkembangan kognitif siswa                  | 5        |
| 2.  | Penyajian  | 6. Materi menggunakan sumber yang jelas (buku)   | 6        |
|     |            | 7. Penyajian materi dapat menarik minat belajar  | 7        |
|     |            | 8. Penyajian materi runtut   | 8        |
|     |            | 9. Penyampaian materi jelas  | 9        |
| 3.  | Kebahasaan | 10. Kesesuaian kalimat dengan materi yang disampaikan                                  | 10       |
|     |            | 11. Kesesuaian penggunaan Bahasa dengan pedoman EBI (Ejaan Bahasa Indonesia)           | 11       |
|     |            | 12. Kesesuaian Bahasa yang digunakan dengan tingkat perkembangan siswa                 | 12       |

(Modifikasi dari Hidayah et al., 2017)

**Tabel 2.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

| No. | Aspek     | Indikator   | No Butir |
|-----|-----------|---|----------|
| 1.  | Visual    | 1. Kesesuaian media yang ditampilkan dengan materi yang diajarkan | 1        |
|     |           | 1. Kesesuaian tampilan media dengan materi                        | 2        |
|     |           | 3. Kemenarikan gambar dan jenis huruf                             | 3        |
|     |           | 4. Keseimbangan antara porsi gambar dan tulisan                   | 4        |
|     |           | 5. Kemenarikan tampilan desain media                              | 5        |
| 2.  | Teks      | 6. Ketepatan pemilihan font (ukuran, jenis dan warna)             | 6        |
|     |           | 7. Ketepatan tata letak atau penempatan teks dalam media          | 7        |
| 3.  | Penyajian | 8. Kejelasan alur cerita dalam media                              | 8        |
|     |           | 9. Kesesuaian tata letak gambar                                   | 9        |

(Modifikasi dari Hidayah et al., 2017)

Pengujian kevalidan instrument dilakukan menggunakan rumus Gregory. Teknik untuk menganalisis penelitian ini berupa uji validitas dan uji kepraktisan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis sarand ari ahli. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa skor dari para ahli, guru, dan siswa. Hasil penilaian yang digunakan dari perolehan skor para ahli yakni menggunakan indeks validitas Aiken (Megantari et al., 2021; Retnawati, 2016). Pedoman konversi kriteria kepraktisan produk dalam tabel tersebut disesuaikan dengan kelayakan minimal “praktis”.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

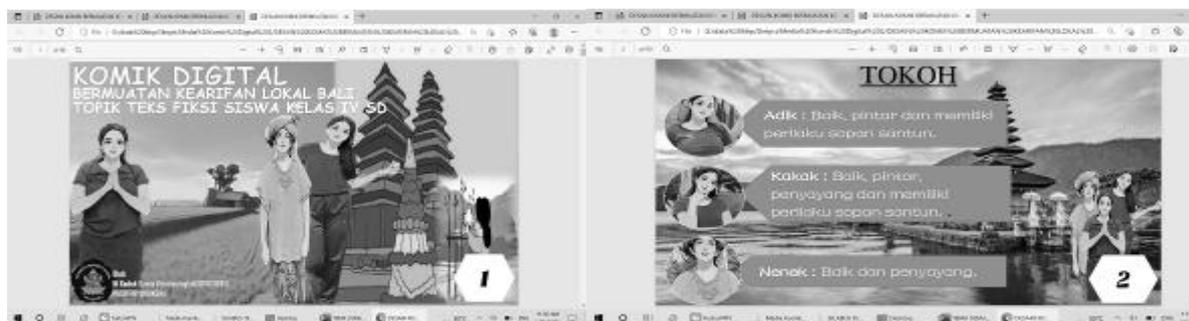
#### Hasil

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada topik teks fiksi siswa kelas IV SD dengan model ADDIE. Pertama, analisis. Hasil analisis yaitu media yang digunakan oleh guru hanya sebatas gambar pada buku teks. Walaupun gambar yang digunakan berupa gambar realistik namun penyajiannya masih bersifat deskriptif dan relatif monoton. Hal ini menimbulkan rasa bosan siswa dalam belajar dan berimbas pada kurang pemahaman siswa dalam mencermati unsur intrinsik dalam sebuah cerita legenda. Selain itu materi pada buku kelas IV muatan bahasa Indonesia juga masih sangat terbatas, khusus pada materi teks fiksi. Isi materi pembelajaran hanya terbatas tanpa dikembangkan oleh guru. Hasil analisis materi yaitu materi pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di SD berdasarkan kurikulum yang ditetapkan pada materi pembelajaran di kelas IV tema daerah tempat tinggal yang memuat satu materi teks cerita fiksi. Cerita “Asal Mula Bukit Catu” digunakan sebagai materi dalam media komik pembelajaran bermuatan kearifan lokal Bali. Hasil analisis kurikulum yaitu KD dan Indikator disajikan pada [Tabel 3](#).

**Tabel 3.** Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

| Kompetensi Dasar  | Indikator  |
|---|--|
| 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.   | 3.9.1 Menyebutkan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi<br>3.9.2 Mengidentifikasi dan memahami tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi |
| 4.9 Menyampaikan hasil ide identifikasi tokoh - tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual. | 4.9.1 Menjelaskan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan.   |

Kedua, desain. Tahap Design difokuskan pada pemilihan materi sesuai dengan kebutuhan karakteristik siswa dan tuntutan kompetensi yang dikembangkan dalam media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali, membuat rancangan komik digital secara keseluruhan mulai dari cover media, materi, sampai latihan soal. Rancang bangun Media Pembelajaran Komik Digital di desain dengan aplikasi Capcut dengan jumlah 90 slide yang terdiri dari cover komik, pengenalan tokoh, kompetensi dasar dan indikator, tujuan pembelajaran, cara penggunaan, sinopsis, isi komik, kesimpulan, biografi penulis dan penutup komik, pada topik teks fiksi di pembelajaran tema VIII subtema I siswa kelas IV Sekolah Dasar. Adapun hasil rancang bangun media komik digital bermuatan kearifan lokal Bali disajikan pada [Gambar 1](#).



**Gambar 1.** Hasil Rancang Bangun Media Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali

Ketiga, pengembangan. Tahap ini mengembangkan Media Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali berdasarkan hasil rancang bangun yang sebelumnya telah dikembangkan. Slide I Sampul (cover) berisi tokoh komik, judul media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali, logo undiksha dan keterangan program studi serta nama universitas. Slide II dan III yakni bagian pengenalan karakter masing-masing tokoh komik yang terdiri dari 3 tokoh yaitu nenek, kakak dan adik dan Kompetensi Dasar serta Indikator pembelajaran. Slide IV, V dan VI yaitu bagian tujuan pembelajaran, cara penggunaan dan sinopsis komik digital, yang mana tujuan pembelajaran terdiri dari 5 butir, cara penggunaan terdiri dari 2 butir dan sinopsis terdiri dari 2 paragraf. 4. Slide VII sampai LXXIX bagian isi komik yang terdiri isi komik yang dikemas kearifan lokal Bali dengan materi teks fiksi yang terdiri dari 3 tokoh, 4 lokasi yakni di rumah Dera dan Desi, di rumah nenek, di kebun serta di di kandang babi nenek, Slide LXXIX sampai LXXXVI bagian kesimpulan materi yang ada pada media pembelajaran komik digital. Adapun hasil pengembangan media disajikan pada [Gambar 2](#).



**Gambar 2.** Media Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali

Keempat, implementasi. Setelah media dikembangkan selanjutnya diuji validasi oleh ahli. Hasil validitas ahli media memperoleh indeks validitas butir 0,92 yang berada pada rentang skor  $V \geq 0,8$  dengan kategori “validitas tinggi”. Untuk skor ahli materi, diperoleh seluruh butir dalam instrumen validasi ahli materi memperoleh rata-rata 0,98 yang berada pada rentang  $V \geq 0,8$ . Perolehan rata-rata skor tersebut masuk ke dalam kategori “validitas tinggi”. Untuk ahli praktisi memperoleh total persentase 97% yang berada pada rentang skor 81%-100% dengan kategori sangat praktis. 94% merupakan perolehan skor persentase dari siswa yang berada pada rentang 81%-100% dengan kategori sangat praktis. Oleh karena itu, media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali dinyatakan sangat praktis dan bisa digunakan tanpa direvisi dan layak digunakan dalam pembelajaran.

### Pembahasan

Media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali dinyatakan sangat praktis dan bisa digunakan tanpa direvisi dan layak digunakan dalam pembelajaran disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali layak digunakan karena membantu siswa belajar. Media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali ini dikemas dengan gambar-gambar bermuatan kearifan lokal Bali. Hal ini tentu akan memudahkan siswa dalam memahami materi. Temuan sebelumnya menyatakan penggunaan gambar sangat penting untuk membantu siswa memahami materi (Anggraini et al., 2019; Dewi et al., 2019; Swarastuti, 2019). Tujuan pembelajaran yang terdapat pada komik juga telah sesuai dengan KD. Materi yang disajikan dalam komik dapat disampaikan dengan jelas dan runtut sesuai dengan perkembangan siswa sehingga memudahkan siswa belajar (Abdurrohim et al., 2020; Enteria & Casumpang, 2019; Hobri et al., 2021). Konten yang disajikan juga ditampilkan jelas sehingga siswa cepat menangkap materi pembelajaran. Temuan sebelumnya menyatakan kejelasan materi pada

komik akan mempermudah dan mempercepat siswa memahami materi pembelajaran (Alit et al., 2021; Lestari et al., 2021; Yonanda et al., 2019). Kedua, media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali layak digunakan karena meningkatkan keaktifan siswa. Penjelasan yang terdapat pada komik digital juga sangat baik sehingga dapat mendorong rasa ingin tahu pada siswa dan tentu meningkatkan keaktifan siswa (I. N. Hidayah & Fathimatuzzahra, 2019; Karthika Devi et al., 2020; Saputri & Qohar, 2020). Selain itu media komik digital juga dapat diakses dari berbagai perangkat elektronik yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran dimanapun (Abdurrohman et al., 2020; Hobri et al., 2021; Udayani et al., 2021). Media komik digital memperjelas konsep materi yang abstrak yang membuat anak tidak berpikir abstrak lagi. Hal ini tentu akan mempermudah anak untuk belajar. Media yang memiliki unsur audio dan visual tentu akan meningkatkan keaktifan belajar karena siswa menganggap belajar menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan (Maslina, 2020; Novita & Novianty, 2020; Pratama et al., 2018). Oleh sebab itu media ini sangat penting karena membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih optimal. Media komik digital mampu menarik perhatian siswa dalam belajar (Aeni & Yusupa, 2018b; Handayani, 2015; Pinatih et al., 2021). Selain itu media komik dapat meningkatkan keterampilan membaca karena di dalam komik terdapat kata-kata kompleks jika dibandingkan menggunakan media cetak lainnya (Nugraheni, 2017; Rohati et al., 2018; Wahyudin et al., 2020).

Ketiga, media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali layak digunakan karena menciptakan suasana belajar menyenangkan. Bahasa yang digunakan dalam media komik digital bermuatan kearifan lokal Bali sangat jelas. Hal ini menyebabkan siswa mudah memahami dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Aeni & Yusupa, 2018b; Rahmata et al., 2020; Taufiq et al., 2020). Tampilan dari komik digital yang menarik juga menciptakan suasana belajar yang menarik pula. Karakter yang digunakan pada komik sangat unik dengan latar belakang yang penuh warna dan disajikan dengan music pengiring komik. Latar belakang dan penyajian iringan komik yang sesuai dapat menambah suasana belajar yang baru sehingga berdampak pada minat siswa yang semakin meningkat (Azizul et al., 2020; Kanti et al., 2018; Lesmono et al., 2018). Pada media komik digital tidak hanya menceritakan Legenda ada tetapi di dalamnya disisipkan beberapa kegiatan pembelajaran lainnya seperti games animasi dan film yang akan memudahkan siswa dalam menikmati setiap cerita. Hal ini tentu akan meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan.

Temuan sebelumnya menyatakan komik juga dianggap dapat meningkatkan daya ingat karena menceritakan sebuah cerita secara berurutan dan meningkatkan imajinasi siswa (Ambaryani & Airlanda, 2017; Widana et al., 2018). Temuan lainnya menyatakan bahwa media komik juga merupakan salah satu cara yang mudah yang dapat digunakan oleh siswa dalam mempelajari sastra beragam dan rumit tetapi mudah dimengerti (Aeni & Yusupa, 2018a; Tekle-Haimanot et al., 2016; Yonanda et al., 2019). Selain itu legenda juga dapat digunakan sebagai sarana dalam melestarikan kearifan lokal (Indriyani & Sulaiman, 2020; Purnamasari & Syambasril, 2015). Kelebihan dari media komik yaitu Komik dapat menambah pembendaharaan kata-kata, mempermudah siswa dalam menangkap hal yang bersifat abstrak sehingga dapat mengembangkan minat baca anak terutama pada bacaan berbasis kearifan lokal. Implikasi penelitian ini yaitu Media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali dalam pembelajaran. Kontribusi penelitian ini yaitu media ini dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang baik dan efisien untuk siswa sekolah dasar.

#### **4. SIMPULAN DAN SARAN**

Media Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali mendapatkan kualifikasi sangat baik dari para ahli, praktisi, dan siswa. Disimpulkan bahwa media pembelajaran komik

digital bermuatan kearifan lokal Bali dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran. Media Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali dapat membantu siswa dalam belajar.

## 5. DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrohim, M., Tryanasari, D., & Hartini. (2020). Pengembangan E-Comic Berbasis Wayang Materi Perubahan Bentuk Energi dan Sumber Energi Alternatif Untuk Kelas IV SD. *Pancar (Pendidikan Anak Cerdas Pintar)*, 4(2), 53–65. <https://doi.org/10.52802/pancar.v4i2.4>.
- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018a). Model Media Pembelajaran E-Komik untuk SMA. *Jurnal Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 43–59. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p43-59>.
- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018b). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v6i1.66>.
- Alit, K., Adnyani, D., Wibawa, I. M. C., & Margunayasa, I. G. (2021). Alternative Energy Sources on Digital Comic Media. *International Journal of Elementary Education*, 5(1), 61–70. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i1.34333>.
- Ambaryani, & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektivitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3(1), 43–59. <https://doi.org/10.37729/jpse.v3i1.3853>.
- Amil, A. J., Setyawan, A., & Dellia, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Berbasis Android Pokok Pembahasan Legenda Desa-Desa Di Madura Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri Se-Kabupaten Bangkalan. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 5(1). <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i2.8628>.
- Andriah, A., & Amir, M. F. (2021). Mobile Learning Based on Procedural and Conceptual Knowledge on Fractional for Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(4), 567. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i4.40819>.
- Anggraini, R. D., Listyarini, I., & Huda, C. (2019). Keefektifan Model Picture And Picture Berbantuan Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Karangan. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 3(1), 37. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17282>.
- Arianti, Wiarta, & Darsana. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Undiksha*, 3(4). <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21765>.
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 71–90. <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>.
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Mater Gerak. *Vox Edokasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.
- Basri, S. Q. (2019). Studi Ecocriticism dalam Film Doraemon & Nobita and The Green Giant Legend Karya Ayumu Watanabe. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(1), 89–101. <https://doi.org/10.30738/sosio.v5i1.2862>.
- Cahyani, N. L. P., & Jayanta, I. N. L. (2021). Digital Literacy-Based Learning Video on the Topic of Natural Resources and Technology for Grade IV Elementary School. *Jurnal*

- Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.37918>.
- Dara Asshofi, M. P., & Damayani, A. T. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor Persekutuan Besar dan Kelipatan Persekutuan Kecil melalui Model NHT Berbantu Media Papan Puzzle Berbintang. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4). <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21881>.
- Devi, M., Annamalai, M. A. R., & Veeramuthu, S. P. (2020). Literature education and industrial revolution 4.0. *Universal Journal of Educational Research*, 8(3), 1027–1036. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080337>.
- Dewi, N. N. K., Kristiantari, M. R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh model pembelajaran picture and picture berbantuan media visual terhadap keterampilan menulis bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3(4), 278–285. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22364>.
- Enteria, O., & Casumpang, P. F. H. (2019). Effectiveness of Developed Comic Strips as Intructional Materials in Teaching Specific Science Concepts. *International Journal for Innovation Education and Research*, 7(10), 876–882. <https://doi.org/10.31686/ijer.vol7.iss10.1835>.
- Handayani, T. dan W. dan Z. (2015). Pembudayaan Nilai Kebangsaan Siswa Pada Pendidikan Lingkungan Hidup Sekolah Dasar Adiwiyata Mandiri. *Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 3(1), 95–105. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v3i1.7815>.
- Hidayah, I. N., & Fathimatuzahra. (2019). Development of Math Comic Learning Media on the Subject of Algebraic Expressions for Seventh Grade of Junior High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1227(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1227/1/012029>.
- Hidayah, Y. F., Siswandari, S., & Sudiyanto, S. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(1), 135–146. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v2i2.588>.
- Hobri, Adeliyanti, S., Fatekurrahman, M., Wijaya, H. T., Oktavianingtyas, E., Putri, I. W. S., & Ridlo, Z. R. (2021). E-Comic Mathematics Based on STEAM-CC and its Effect on Students Creative Thinking Ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1839(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1839/1/012036>.
- Indriyani, I., & Sulaiman, Z. (2020). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Pada Cerita “Legenda Batu Pameungpeuk” Sebagai Media Pendidikan Karakter. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2). <https://doi.org/10.31949/jee.v3i2.2389>.
- Jannah, I. N., Prasetyawati, D., Hariyanti, D., & Prasetyo, S. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. 4(1), 54–59.
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS Di Man 1 Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>.
- Karthika Devi, M. S., Fathima, S., & Baskaran, R. (2020). CBCS - Comic Book Cover Synopsis: Generating Synopsis of A Comic Book with Unsupervised Abstractive Dialogue. *Procedia Computer Science*, 172, 701–708. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.100>.
- Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2), 58–64. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19335>.

- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>.
- Lesmono, A. D., Bachtiar, R. W., Maryani, & Muzdalifah, A. (2018). The instructional-based andro-web comics on work and energy topic for senior high school students. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 147–153. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14245>.
- Lestari, F. P., Ahmadi, F., & Rochmad, R. (2021). The Implementation of Mathematics Comic Through Contextual Teaching and Learning to Improve Critical Thinking Ability and Character. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 497–508. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.1.497>.
- Maslina, A. S. A. A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Dengan Media Audio Visual Pada Tema Selamatkan Makhluk Hidup Di Pendidikan Dasar. In *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* (Vol. 7, Issue 1). <https://doi.org/10.12928/jpsd.v7i1.14467>.
- Mazrekaj, D., & De Witte, K. (2020). The effect of modular education on school dropout. *British Educational Research Journal*, 46(1), 92–121. <https://doi.org/10.1002/berj.3569>.
- Megantari, K. A., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Belajar sumber daya alam melalui media komik digital. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 139–149. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>
- Misla, M., & Mawardi, M. (2020). Efektifitas PBL dan Problem Solving Siswa SD Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 60. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24279>.
- Murti, D. K., Gunarhadi, & Winarno. (2020). Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis. *International Journal of Educational Methodology*, 6(2). <https://doi.org/10.12973/ijem.6.2.337>.
- Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1127>.
- Ntobuo, N. E., Arbie, A., & Amali, L. N. (2018). The Development of Gravity Comic Learning Media Based on Gorontalo Culture. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 246–251. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14344>.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>.
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, V(1), 19–31. <https://doi.org/10.33061/jai.v5i1.3672>.
- Omundi, E., & Okendo, E. O. (2018). Evaluation of the Effectiveness of Civic Education on Acquisition of Social Cohesion Competency among Secondary School Students in Uasin Gishu County, Kenya. *International Journal of Scientific Research and Management*, 6(04), 249–265. <https://doi.org/10.18535/ijstrm/v6i4.el07>.
- Palazón-Herrera, J., & Soria-Vílchez, A. (2021). Students' perception and academic performance in a flipped classroom model within Early Childhood Education Degree. *Heliyon*, 7(4). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06702>.
- Pinatih, S. A. C., Putra, D. B. K., & Semara, N. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian Dan*

- Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115–121. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32279>.
- Pratama, G. H. A., Renda, N. T., & Pudjawan, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Crh Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 128–136. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16402>.
- Priantini, D. A. M. M. O., & Widiastuti, N. L. G. K. (2021). How Effective is Learning Style Material with E-modules During The COVID-19 Pandemic? *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 307–314. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.37687>.
- Purnamasari, L. M., & Syambasril. (2015). Pembelajaran Menyimak Legenda Pada Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2). <https://doi.org/10.26418/jppk.v4i12.13042>.
- Rahmata, A., Tuljannah, LaiRahmata, A., Tuljannah, L., Chotimah, S. C., & Fiangga, S. (2020). Validitas E-Comic Matematika Berbasis Pemecahan Masalah pada Materi Kesebangunan. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 5(1), 53–65. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2020.5.1.53-65>.
- Rahmayani, A., Siswanto, J., & Arief Budiman, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Mediavideo Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.18055>.
- Retnawati, H. (2016). Proving Content Validity of Self-Regulated learning Scale (The Comparison of Aiken Index and Expanded Gregory Index). *Research and Evaluation in Education*, 2(2), 155–164. <https://doi.org/10.21831/reid.v2i2.11029>.
- Rohati, Winarni, S., & Hidayat, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning dengan Manga Studio V05 dan Geogebra. *Edumatica*, 08(02), 81–91. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v8i2.5486>.
- Saputri, R. R., & Qohar, A. (2020). Development of Comic-Based Mathematics Learning Media on Social Arithmetic Topic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1657, 012082. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1657/1/012082>.
- Sentarik, K., & Kusmariyatni, N. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>.
- Swarastuti, A. (2019). The Impact Of Picture Series Towards Students' Ability In Writing Narrative Text. *Edukasi Lingua Sastra*, 17(1). <https://doi.org/10.47637/elsa.v17i1.108>.
- Tambunan, L. R., Siregar, N. A. R., & Susanti, S. (2020). Implementasi E-book Berbasis Smartphone pada Materi Polinomial di Kelas XI SMA Negeri 4 Tanjungpinang. *Jurnal Anugerah*. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v2i2.2521>.
- Taufiq, M., Wijayanti, A., & Fajriah, E. (2020). The implementation of e-comic earth layer to enhance students' self-directed learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567, 022070. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/2/022070>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 16.
- Tekle-Haimanot, R., Pierre-Marie, P., Daniel, G., Worku, D. K., Belay, H. D., & Gebrewold, M. A. (2016). Impact of An Educational Comic Book on Epilepsy-Related Knowledge, Awareness, and Attitudes Among School Children in Ethiopia. *Epilepsy and Behavior*, 61, 218–223. <https://doi.org/10.1016/j.yebeh.2016.05.002>.
- Udayani, N. K. Ar. T. K., Wibawa, I. M. C., & Rati, N. W. (2021). Development Of E-Comic Learning Media On The Topic Of The Human Digestive System. *Journal of Education Technology*, 5(3), 472–481. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.34732>.
- Wahyudin, A. Y., Jepri, D., Simamora, M. W., Pratiwi, I. W., & Rina, A. (2020). Penggunaan komik digital toondoo dalam pembelajaran Bahasa inggris tingkat Sekolah menengah. *Jurnal of Social and Tevhnologi for Community Service*, 1(1), 1–6.

<https://doi.org/10.33365/jta.v1i1.673>.

- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>.
- Widana, I. N. S., Sumaryani, N. P., Ayuning, N. L. W., & Pradnyawati. (2018). Memicu Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Biologi melalui Model Blended Learning Berbantuan Komik Digital. *Emasains*, 7(1), 38–48. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1407735>.
- Winatha, K. R., Naswan, S., & Ketut, A. (2018). Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMK TI Bali Global Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 8(1). <https://doi.org/10.23887/jtpi.v8i1.2238>.
- Yonanda, D. A., Yuliati, A., & Saputra, Y. S. (2019). Development Problem-Based Comic Book as Learning Media for Improving Students' Critical Thinking Ability in Primary School. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(3), 341–348. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i3.22892>.