



Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dan Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 SD

Ayu Lestari^{1(*)}, Muhtarom², Ngatmini³

¹SD Negeri Jragung 2 Karangawen

^{2,3}Universitas PGRI Semarang

Abstract

Received : 20 Apr 2025

Revised : 11 Okt 2025

Accepted : 15 Nov 2025

The background of the problem faced by the researcher is the lack of interest among students in learning and critical thinking skills in Indonesian language lessons. This is indicated by the results of the researcher's observation by distributing a questionnaire in Class V of SDN Jragung 2 on February 12, 2024. The teacher has used learning media, but has not yet been able to improve students' interest in learning and their critical thinking skills. The purpose of this research is to determine the practicality of Digital Comic Media Based on Local Wisdom to enhance students' interest in learning and critical thinking skills in Indonesian language learning in grade 5 elementary school, and to determine the effectiveness of digital comic learning media based on local wisdom in improving critical thinking skills of fifth-grade students in Indonesian language learning. The researcher's approach is research and development (R&D). The research design employed is the Borg and Gall model, in which the researcher follows 7 steps: information collection, planning, initial product development, initial trial, product revision, field trial, and product registration. The research will be carried out in grade 5 at SD Negeri Jragung 2, Karangawen district in semester 2 with a total of 31 students. Data collection techniques use observation, interviews, and questionnaires. Data analysis techniques are validation tests, practicality tests, normality tests, homogeneity tests, and T tests. Research on the development of digital comic media based on local wisdom has demonstrated validity, effectiveness, and practicality in increasing 5th-grade elementary school students' interest in learning and critical thinking skills.

Keywords: Interest in learning, digital comics, critical thinking skills

(*) Corresponding Author: lestarial10@gmail.com

How to Cite: Lestari, A., Muhtarom, M., & Ngatmini, N. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dan Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 SD. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 19 (2): 389-398.

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki keanekaragaman bahasa daerah yang tersebar di seluruh nusantara dari Sabang sampai Merauke. Meskipun masyarakat masih menggunakan Bahasa daerah dalam komunikasi harian, penggunaan Bahasa Indonesia tidak boleh terlepas dari kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan Bahasa Indonesia adalah Bahasa pemersatu bangsa. Biasanya masyarakat akan menggunakan Bahasa Indonesia untuk berkomunikasi dengan warga dari daerah yang berbeda. Dalam dunia Pendidikan, Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009 Pasal 25 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara serta Lagu Kebangsaan, yang menyatakan bahwa Bahasa Indonesia berfungsi sebagai jati diri bangsa, kebanggaan nasional, sarana pemersatu berbagai suku bangsa, sarana komunikasi antardaerah dan antarbudaya daerah. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya Bahasa Indonesia untuk diajarkan kepada peserta didik.

Kearifan lokal ada di dalam cerita rakyat, peribahasa, lagu, dan permainan rakyat. Kearifan lokal sebagai suatu pengetahuan yang ditemukan oleh masyarakat lokal tertentu melalui kumpulan pengalaman dalam mencoba dan diintegrasikan dengan pemahaman terhadap budaya dan keadaan alam suatu tempat. Setiap daerah di nusantara memiliki kearifan lokal masing-masing. Kearifan lokal dapat berupa



budaya (nilai, norma, etika, kepercayaan, adat istiadat, hukum adat, dan aturan-aturan khusus). Bentuk kearifan lokal diungkapkan dalam bentuk kata-kata bijak, berupa nasehat, pepatah, syair, pantun, folklore; aturan, prinsip, norma, dan tata aturan; upacara tradisi atau ritual; serta kebiasaan yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari dalam pergaulan sosial (Haryanto, 2013; Ratna, 2011; Wahyudi, 2014).

Komik merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (Sudjana dan Rivai, 2011). Untuk lingkup nusantara, terdapat sebutan tersendiri untuk komik yaitu cerita bergambar atau cergam. Media komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan membaca dikemukakan oleh Voulté (2014) yang menyebutkan sepuluh alasan mengapa anak-anak perlu membaca komik; (1) kalimat yang terdapat dalam komik mengandung kata-kata yang lebih kompleks daripada media cetak lainnya; (2) komik dianggap dapat meningkatkan daya ingat karena berurutan, menggunakan daya ingat, dan imajinasi sendiri; (3) memperkenalkan cerita yang tidak biasa dimana cerita dalam komik memiliki jalan cerita yang tidak biasa dari masa sekarang ke masa lalu, masa depan ke masa sekarang, semua terdapat dalam cerita; (4) dianggap dapat menjadi cara lain mempelajari sastra yang beragam dan lebih rumit tetapi mudah dimengerti; (5) untuk pembelajaran karakter; (6) komik dapat memudahkan titik poin isi bacaan pada pembaca; (7) menumbuhkan semangat untuk menulis anak-anak karena berimajinasi; (8) dapat menambah pengetahuan kata-kata baru bagi pembaca; (9) komik dapat digunakan sebagai perluasan imajinasi; dan (10) dapat meningkatkan prestasi. Media komik digital berbasis kearifan lokal akan dikembangkan dengan harapan dapat membantu proses belajar mengajar. Kelebihan media komik dalam kegiatan pembelajaran menurut Trimo (1997) menyatakan bahwa komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya, mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain, dan seluruh jalan cerita komik menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Dalam penyajian materi oleh peneliti sebelumnya masih kurang menarik bagi peserta didik. Hal tersebut dikarenakan penyajian materi secara deskriptif dan gambar yang ada relative monoton. Meskipun gambar yang dipakai berupa gambar realistik, media gambar kurang bias memberikan gambaran mengenai materi pelajaran karena setiap media gambar berdiri sendiri berdiri sendiri dan belum terlihat kesinambungan antar gambar. Dewa Ayu Karina Dwi Payanti (2022) dalam artikel hasil penelitian yang berjudul "Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif" dipublikasikan pada jurnal SANDIBASA I, April 2022 ISBN 978-623-88045-0-4. Menjelaskan bahwa Dalam proses pembelajaran antara materi pelajaran, guru, strategi dan media pembelajaran, dan siswa merupakan rangkaian yang saling memengaruhi sesuai dengan kedudukan masing-masing. Guru berperan sebagai pengantar materi pelajaran dan siswa berperan sebagai penerima materi pelajaran. Sedangkan strategi dan media pembelajaran berkedudukan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Strategi, pendekatan, metode, dan format pembelajaran yang digunakan guru, berperan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat. Jadi, syarat penting dalam pemilihan media pembelajaran adalah adanya kerja sama antara materi pelajaran, strategi, siswa, dan guru. Sebaik apapun media pembelajaran yang digunakan tanpa dukungan metode yang tepat dan keterampilan guru menggunakan media tersebut maka media pembelajaran tersebut akan tidak efektif.

Peneliti telah melakukan observasi dengan menyebar angket di keas V SDN Jragung 2 pada tanggal 12 Februari 2024, angket ditujukan untuk guru dan peserta didik dengan kesimpulan sebagai berikut; Angket peserta didik menunjukkan bahwa pelajaran paling membosankan bagi mereka adalah Bahasa Indonesia, Angket guru menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran terendah adalah Bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang digunakan guru bervariasi diantaranya; alat peraga, cerita bergambar, dan komik digital. Sedangkan metode pembelajarannya ; diskusi, observasi dan story telling. Berdasarkan data diatas peneliti akan meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan media pembelajaran komik



digital berbasis kearifan lokal. Selanjutnya peneliti akan mengambil judul “Pengembangan media Komik digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan ketrampilan berpikir kritis pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5 SD”.

METODE

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model dari Borg and Gall. Menurut Borg and Gall (1989) dalam (Sugiyono, 2016) mengemukakan 10 langkah dalam R&D yang dikembangkan oleh staf Teacher Education Program at Far West Laboratory for Educational Research and Development, dalam minicourses yang bertujuan meningkatkan keterampilan guru pada kelas spesifik. Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian sampai pada langkah yang ke-7 yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal/ Research and information collecting yaitu penelitian dan pengembangan informasi, meliputi analisis kebutuhan, wawancara, observasi, review, literatur, penelitian dalam skala kecil, analisis kebutuhan, kajian pustaka, observasi awal di kelas, identifikasi permasalahan yang dijumpai pada pembelajaran, faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran.
2. Perencanaan/ Planning yaitu melakukan perencanaan, yang meliputi, pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, manfaat, penentuan urutan pembelajaran, siapa pengguna produknya, mengapa produk tersebut dianggap penting, dimana lokasi untuk pengembangan produk dan bagaimana proses pengembangannya.
3. Pengembangan format produk awal/ Develop preliminary form a product yaitu mengembangkan produk awal yang bersifat sementara (hipotesis). Produk yang dibuat lengkap dan sebaik mungkin, seperti kelengkapan komponen-komponen program, petunjuk pelaksanaan (juklak), petunjuk teknis (juknis), media pembelajaran yang akan digunakan, dan sistem penilaian.
4. Uji coba awal/ Preliminary field testing yaitu uji coba terbatas produk awal di lapangan yang melibatkan subjek antara 10-15 orang. Selama uji coba berlangsung, peneliti dapat melakukan observasi terhadap kegiatan guru melalui produk tersebut. Setelah selesai uji coba kemudian peneliti melakukan diskusi dengan guru. Peneliti juga dapat memberikan angket kepada guru.
5. Revisi produk/ Main product revision yaitu perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk utama, berdasarkan hasil uji coba terbatas, termasuk hasil diskusi, obeservasi, wawancara, dan angket.
6. Ujicoba lapangan/ Main field testing yaitu uji coba produk dengan skala yang lebih luas. Perkiraan subjek antara 30 sampai dengan 100 orang.
7. Revisi produk/ Operational product revision yaitu memperbaiki dan menyempurnakan produk berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji coba lapangan yang lebih luas.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jragung 2 yang terletak di Jl. Jragung Karangawen Desa Jragung Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak Kode pos 59566. Waktu penelitian adalah semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan (RnD) ini berupa: Observasi, Wawancara, Dokumentasi, Dan Angket. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar proses penelitian lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah instrumen untuk pengembangan media permainan sains gelembung salju pelangi berbasis games. Lembar validasi ahli materi pembelajaran merupakan lembar angket ahli materi yang ditujukan pada dua orang ahli sebagai validator materi yang diminta untuk menilai, memberikan kritik dan saran terkait materi yang akan digunakan dalam penelitian. Materi yang akan digunakan oleh peneliti adalah terkait permainan sains gelembung salju pelangi berbasis games. Skala yang akan digunakan adalah *skala likert*. Lembar validasi ahli media pembelajaran berupa lembar angket



yang akan ditujukan kepada tiga orang ahli sebagai validator media yang diminta kesediaannya untuk menilai dan memberikan kritik saran tentang media yang dikembangkan dalam penelitian. Validasi dilakukan dengan memberikan data kuantitatif sebagai penilaian dan pemberian saran dari ahli media. Angket media penilaian ahli media yang telah terisi akan dianalisis dan dijadikan saran oleh peneliti dalam pengembangan produk. Skala yang digunakan adalah *skala likert*.

Teknis analisis data pada penelitian pengembangan di bagi menjadi 3, yaitu untuk menguji kevalidan, menguji kepraktisan dan menguji keefektifan suatu produk. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Uji Kevalidan

Untuk menguji kevalidan sebuah produk maka dibuat instrument validasi yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Setelah skor nilai terkumpul maka dilakukan uji validitas dengan menggunakan " Uji Aiken's V" Koefisien validitas Aiken's V didasarkan pada hasil penilaian panel ahli sebanyak n orang terhadap suatu item mengenai sejauh mana item tersebut mewakili konstrak. Formula untuk menghitung koefisien validitas Aiken's V adalah (Aiken, 1985).

$$v = \sum s / [n (c - lo)]$$

lo = angka penilaian validitas terendah

c = angka penilaian validitas tertinggi

r = angka yang diberikan penilai

$$s = r - lo$$

Nilai koefisien Aiken's V berkisar antara 0 – 1. Jika koefisien > dari 0 maka dianggap memiliki validitas isi yang memadai.

2. Uji Kepraktisan

Tahap uji kepraktisan dilakukan dengan meminta guru mengisi angket respon atau angket kepraktisan dan melalui lembar observasi yang bertujuan untuk mendapatkan data mengenai penilaian guru terhadap anak tentang hasil proses belajar anak dengan menggunakan media panggung bercerita. Setelah angket dan lembar observasi terisi, kemudian angket dan lembar observasi tersebut dianalisis dan dipersentasekan.

3. Uji Keefektifan

Uji keefektifan media panggung bercerita dilakukan untuk melihat seberapa efektif media ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak dalam pembelajaran karakter. Aktifitas diamati oleh 2 orang observer (guru) selama proses pembelajaran berlangsung, aspek-aspek yang diamati observer (guru) yaitu mengamati indikator karakter yang muncul pada anak sebelum dan sesudah dilakukan treatmen dengan media panggung bercerita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah media komik digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis anak kelas 5 SD Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur tahap 1 hingga tahap 7, dari setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan. Penelitian ini dilakukan didasarkan pada permasalahan yang terdapat di SD Negeri Jragung 2 Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak. Dari hasil observasi di SD Negeri Jragung 2 Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Guru belum menghadirkan media untuk menunjang pembelajaran bagi anak. Sehingga anak hanya menjadi pendengar untuk materi yang disampaikan yang mengakibatkan peserta didik menjadi bosan dan tidak memiliki minat belajar. Selain itu anak masih belum bias menunjukkan kemampuan berpikir kritis di depan kelas. Sehingga masih perlu adanya peningkatan kemampuan berpikir.

Penggunaan media dapat disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang akan diajarkan kepada peserta didik serta sesuai dengan karakteristik peserta



didik. Dalam penyampaian materi dengan menggunakan bahasa yang lugas dan sederhana sehingga mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Untuk mengakses komik digital berbasis kearifan lokal bisa menggunakan computer atau laptop yang terkoneksi dengan internet kemudian ditampilkan menggunakan LCD Proyektor kemudian bisa dinikmati secara Bersama-sama atau bisa juga di akses menggunakan smartphone atau tablet yang terkoneksi internet untuk dinikmati secara individu. Kualitas gambar pada media komik digital berbasis kearifan lokal harus yang paling bagus agar anak mudah untuk menganalisis cerita dan juga bisa meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik sehingga pembelajaran dapat disampaikan dengan baik. Penelitian yang dikembangkan merupakan pengembangan dari media komik digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas 5 SD. Media komik digital berbasis kearifan lokal ini mengacu pada peningkatan minat belajar peserta didik yang akan diajarkan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah direncanakan. Media komik digital berbasis kearifan lokal ini memuat tentang cerita yang berjudul "Serba-serbi grebeg besar" dengan menghadirkan empat tokoh utama yaitu; Dimas, Rian, Salma, dan Pak Budi. Dalam penyajiannya, peserta didik diminta untuk membaca dan memahami isi cerita. Kualitas gambar dan pemilihan warna disesuaikan agar peserta didik tertarik untuk membaca isi cerita sampai akhir. Sehingga muncul rasa penasaran dengan cerita di panel berikutnya dan hal ini meningkatkan imajinasi anak sehingga kemampuan berpikir kritis anak terasah.

Potensi dalam penelitian ini adalah mengembangkan media komik digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas 5 SD. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari Media komik digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis anak kelas 5 SD Pengambilan data penelitian ini dilakukan pada hari Senin, 5 Januari 2025 sampai tanggal 28 Maret 2025. Penelitian ini dilakukan di kelas 5 SD Negeri Jragung 2 Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak, dengan jumlah peserta didik 31 anak. Identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu melalui wawancara dengan guru kelas dan melakukan observasi kelas. Dari hasil wawancara dan observasi diperoleh masalah yang mendasar yaitu peserta didik mengalami kebosanan dalam belajar. Rendahnya minat belajar peserta didik, dan rendahnya kemampuan berpikir kritis. Penelitian yang dikembangkan merupakan permainan sains gelembung salju pelangi berbasis games untuk meningkatkan kemampuan literasi sains dalam pembelajaran anak usia dini. Media permainan sains gelembung salju pelangi berbasis games ini mengacu pada peningkatan kemampuan literasi sains anak usia dini yang akan diajarkan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah direncanakan. Setelah proses potensi dan masalah selesai, maka tahap yang selanjutnya yaitu mengumpulkan informasi. Pengumpulan informasi sangat penting untuk mengetahui kebutuhan guru dan anak terhadap produk yang dikembangkan. Tahap pertama yang dilakukan yaitu mengumpulkan informasi dengan melakukan wawancara dengan guru kelompok A SD Negeri Jragung 2 Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak. Tahap berikutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi seperti jurnal-jurnal yang berkaitan dengan pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu juga mengumpulkan informasi melalui sumber lain yang relevan dengan penelitian.

Desain produk pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis adalah media komik digital berbasis kearifan local yang berjudul "serba-serbi Grebeg Besar" dengan menampilkan 4 tokoh utama yaitu, Dimas, Rian, Salma, dan Pak Budi. Sasaran dari penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal ini adalah peserta didik Kelas 5 SD Negeri Jragung 2. Media komik digital ini terdiri atas 31 panel dengan masing masing panel berukurab 3000 x 5000 dpi, dilengkapi dengan background berwarna cerah dan detil gambar pada tiap panelnya. Bagian cover dibuat semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dan penasaran dengan isi dalamnya. Pada setiap panel,



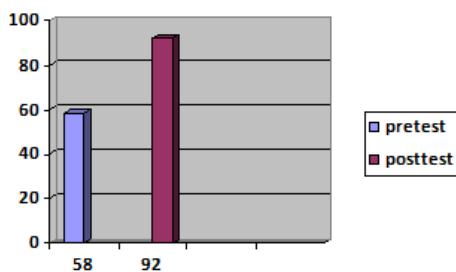
terdapat dua sampai 3 kotak percakapan dan background kotak percakapan berwarna hitam supaya fokus membaca tertuju pada kotak dialog. Setiap balon percakapan diberi warna agar peserta didik mudah mengenali tokoh yang sedang berbicara. Setelah selesai komik digital bisa di upload ke google drive untuk diakses oleh peserta didik.

Setelah desain Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal divalidasi melalui penilaian dari validator ahli media dan validator ahli materi, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dikembangkan berdasarkan masukan- masukan ahli tersebut. Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal layak digunakan sebagai media yang sangat menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan menjadikan peserta didik lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik.

Uji coba skala terbatas dilakukan untuk mengetahui tanggapan guru saat mengamati penggunaan Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal. Untuk mengetahui tanggapan guru dan peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan angket yang diberikan kepada guru kelas. Angket juga diberikan kepada peserta didik yang dibantu oleh guru kelas setelah melihat perkembangan belajar peserta didik mengenai minat belajar dan kemampuan berpikir kritis. Hasil respon guru kemudian dianalisis untuk menemukan kekurangan pada produk yang dikembangkan dan kemudian dilakukan perbaikan apabila diperlukan. Hasil wawancara dengan guru terkait dengan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas 5 SD Negeri Jragung 2 Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak sebelum menggunakan Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal adalah sebagai berikut: minat belajar peserta didik belum muncul, peserta didik cepat bosan dengan materi, lima anak mendapatkan nilai diatas KKM, empat anak sudah bisa merangkai kata untuk mengungkapkan apa yang dilihat dan didengar, sisanya masih perlu bantuan guru, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik masih kurang.

Uji coba lapangan dilakukan untuk meyakinkan data dan mengetahui produk Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas 5 SD Negeri Jragung 2 kecamatan Karangawen Kabupaten Demak. Hasil respon guru meliputi beberapa kemampuan mengemas pembelajaran dengan menggunakan Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal. Angket respon guru dapat dipahami bahwa respon guru terhadap Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas 5 SD untuk indikator produk memperoleh persentase sebesar 96.00%, indikator penyajian memperoleh persentase sebesar 96.00%, indikator kompetensi memperoleh persentase sebesar 100.00%. Jadi jumlah total dari hasil angket respon guru yaitu 97.33%. Hal ini menyatakan bahwa Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas 5 SD yang disajikan sangat baik/ sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Setelah dilakukan uji coba skala terbatas untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran dengan Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspressif anak SD Negeri Jragung 2 Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak. Produk yang dikembangkan siap untuk dipublikasikan pada sekolah.

Hasil peningkatan minat belajar peserta didik yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media komik digital berbasis kearifan lokal yang ditujukan kepada guru dan anak didik untuk memudahkan dalam proses pembelajaran. Hasil pretest dan posttest pada tahap sebelum (pretest) diberikan kegiatan pembelajaran memiliki rata-rata 58 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 45. Sedangkan hasil sesudah (posttest) diberikan kegiatan pembelajaran dengan Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal memiliki nilai rata-rata 92 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Dari hasil belajar anak dengan pengembangan Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis pada sebelum dan sesudah produk mengalami peningkatan 29,2 persen. Hasil persentase ketuntasan dalam kegiatan pembelajaran pada tahap uji coba skala terbatas ditampilkan dalam bentuk Gambar 1.

**Gambar 1. Hasil Pretest dan Posttest**

Keefektifan Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik menggunakan lembar observasi. Data keefektifan pembelajaran yang ditunjang dengan produk media komik digital berbasis kearifan lokal meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis diperoleh dari uji coba skala terbatas pada peserta didik kelas 5 SD Negeri Jragung 2 Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak dengan jumlah sebanyak 31 peserta didik. Setelah nilai pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya peneliti melakukan uji perbedaan rata-rata pretest dan posttest menggunakan rumus Uji T. Apabila t hitung $< t$ tabel, maka H_0 diterima dan apabila t hitung $> t$ tabel maka H_0 ditolak. Karena H_0 ditolak maka terdapat perbedaan rata-rata antara pretest dan nilai posttest. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa program pendidikan dengan menciptakan pembaharuan produk yaitu Media komik digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis anak kelas 5 SD.

Pembahasan

Produk yang dikembangkan berupa Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal yang dapat digunakan oleh guru, dengan tujuan untuk mempermudah guru dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas 5 SD Negeri Jragung 2 Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak. Karakteristik Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal yang dikembangkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat diberikan dan diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Seperti yang dikemukakan oleh Gagne dalam (Susilana, 2009:6) bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsang anak untuk belajar. Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik bercerita tentang kearifan lokal budaya Demak yang dipadukan dengan nilai-nilai luhur yang disesuaikan untuk peserta didik kelas 5 SD, terdapat gambar, serta pemilihan topik cerita yang menarik sehingga menarik perhatian peserta didik.

Media komik digital ini terdiri atas 31 panel dengan masing masing panel berukurab 3000 x 5000 dpi, dilengkapi dengan background berwarna cerah dan detil gambar pada tiap panelnya. Bagian cover dibuat semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dan penasaran denga nisi di dalamnya. Pada setiap panel, terdapat dua sampai 3 kotak percakapan dan beckground kotak percakapan berwarna hitam supaya fokus membaca tertuju pada kotak dialog. Setiap balon percakapan diberi warna agar peserta didik mudah mengenali tokoh yang sedang berbicara. Setelah selesai komik digital bisa di upload ke g-drive untuk kemudian diakses oleh peserta didik.

Kepraktisan ini digunakan pada uji coba skala terbatas dan uji coba lapangan yang diuji kevalidannya terlebih dahulu pada guru kelas kelompok A SD Negeri Jragung 2 Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak. Berdasarkan hasil angket respon uji coba terbatas yang diberikan kepada guru, mendapatkan hasil baik, menarik, dan memudahkan guru. Sedangkan uji coba lapangan menggunakan angket untuk melihat kepraktisan produk pengembangan Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal, hasil rata-ratanya 97,33% dengan kriteria sangat praktis. Sehingga



dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak dalam kategori sangat praktis dan layak digunakan. Hasil kevalidan produk oleh validator ahli materi dan ahli media juga mendapatkan saran dan masukan. Saran tersebut kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan agar produk pengembangan menjadi lebih baik. Semua aspek dalam respon guru memperoleh klasifikasi baik dengan demikian perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru untuk proses pembelajaran. Selain itu produk pengembangan ini juga praktis untuk dibawa kemana-mana. Seperti yang dikemukakan oleh Cristensen dalam (Sugiyono, 2016) bahwa instrumen untuk mengumpulkan data, dimana partisipan dan responden mengisi pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. menurut Sugiyono (2015) pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem baru ternyata lebih baik dari sistem lama.

Keefektifan pengembangan Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak dapat diketahui dari hasil pretest dan posttest. Berdasarkan hasil rata-rata nilai Pretest sebesar 58 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 45. Sedangkan hasil rata-rata nilai setelah (posttest) diberikan memiliki nilai rata-rata 92 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Dari hasil belajar tersebut mengalami peningkatan yaitu 58,7 persen. Setelah didapatkan nilai pretest dan posttest kemudian peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui analisis data yang akan digunakan selanjutnya. Penelitian ini melakukan uji perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest menggunakan rumus Independent Sample T test untuk mengetahui perbedaan nilai pretest dan posttest. Keefektifan produk pengembangan Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal dapat diketahui dari perbedaan nilai rata-rata antara nilai pretest dan posttest. Apabila t hitung $< t$ tabel, maka H_0 diterima dan apabila t hitung $> t$ tabel maka H_0 ditolak, atau H_0 ditolak bila nilai $sig\ 2\ tailed < 0,025$. Dari hasil perhitungan menggunakan SPSS 16 didapat nilai $Sig\ 2\ tailed\ 0,000 < 0,025$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Karena H_0 ditolak maka ada perbedaan antara nilai pretest dan posttest yang dilakukan dalam pembelajaran dengan menggunakan Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak. Kenaikan hasil kemampuan berbahasa ekspresif anak yang dilakukan dengan terintegrasi dalam pembelajaran sekaligus pembiasaan dikehidupan sehari-hari yang mampu memaksimalkan perkembangan kemampuan anak. Kemampuan berbahasa ekspresif anak dalam kegiatan belajar mengajar yang menekankan pada pengalaman nyata dan belajar aktif sehingga anak dapat secara langsung memecahkan suatu permasalahan yang timbul saat bermain dengan pengetahuan yang diterimanya pada saat kegiatan pembelajaran. Rendahnya kemampuan berbahasa ekspresif anak terjadi karena kurangnya interaksi secara lisan dengan anak saat di rumah maupun di sekolah. Guru sebagai motivator dan fasilitator yang seharusnya dapat membimbing dalam interaksi belajar mengajar dengan memberikan masukan dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kurangnya perhatian orang tua terhadap anak sehingga dapat menimbulkan terhambatnya kemampuan berbahasa ekspresif anak. Proses pembelajaran yang dilakukan guru sebagai motivator sekaligus fasilitator dapat dilakukan dengan menggunakan program-program yang diberikan seperti menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal ini mampu memberikan pengetahuan-pengetahuan yang dibutuhkan anak dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berbahasa ekspresifnya. Pengetahuan yang didapat ini akan dimaksimalkan pengalaman secara langsung yang mampu mengasah daya kritis anak dalam hal pemecahan masalah yang dihadapinya dan perkembangan bahasanya. Pengembangan Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal ini dibuat dengan tujuan untuk mempermudah Guru untuk melakukan pembelajaran meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak, sehingga memiliki pengetahuan dan wawasan tentang kemampuan berbahasa. Seperti yang dikemukakan oleh Suryono (2004) bahwa keterampilan dalam bercerita yaitu seperti olah vocal, olah gerak dan ekspresi. Secara garis besar unsur penyajian cerita adalah narasi, dialog,



ekspresi, peragaan gerak, media atau alat peraga serta teknik lainnya seperti lagu, permainan, musik dan sebagainya.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan tentang pengembangan Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis SD Negeri Jragung 2 Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak. Secara rinci simpulan dari penelitian dan pengembangan ini adalah: 1) Kevalidan pengembangan Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis valid. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai validasi pada validator pertama sebesar 92.00%, dan nilai validasi pada validator kedua sebesar 94.00%. Hasil kevalidan dan kelayakan validator 1 dan 2 menunjukkan produk yang dikembangkan memperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 93.00% dengan kategori sangat baik/ valid. Pada validasi ahli materi memperoleh nilai validator pertama sebesar 94.00% yang menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat valid. Sedangkan validator ahli materi kedua memperoleh nilai sebesar 96.00% yang masuk dalam kriteria sangat baik/ valid. Berdasarkan hasil peningkatan masing-masing validasi baik dari ahli media maupun ahli materi menyatakan bahwa pengembangan media panggung bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam kategori sangat baik/ valid untuk digunakan. 2) Hasil perhitungan nilai rata-rata pretest kelompok A sebesar 58 dan nilai rata-rata posttest sebesar 92. Berdasarkan hasil nilai Signifikansi 2 tailed $0,000 < 0,025$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Karena H_0 ditolak maka ada perbedaan antara nilai pretest dan nilai posttest. 3) Uji independent T Test yang dapat disimpulkan bahwa hasilnya $Sig. >0,05$ disimpulkan bahwa bahwa penelitian ini efektif dalam meningkatkan minat belajar kemampuan berpikir kritis. Pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal yang dikembangkan menjadi solusi penting dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Media Komik Digital Berbasis kearifan lokal dapat membantu guru untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdiyah, Lathifah dan Subiyantoro. (2021). *“Penerapan Teori Konstruktivistik dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”*. *Elementary School Education Journal*. Universitas Muhammadiyah Surabaya. Volume 5 Nomor 2. Halaman 128-129. Diakses 1 November 2021.
- Abdurrozak, Rizal dkk. (2016). *“Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”*. Jurnal Pena Ilmiah. UPI Sumedang. Volume 1 Nomor 1. Halaman 874. Diakses 1 November 2021.
- Amalia, Eka Rizki dkk. (2018). *“Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dengan Metode Bercerita”*. Jurnal Penelitian Institut Pesantren KH. Abdul Chalim (IKHAC) Mojokerto. Halaman 4. Diakses 1 November 2021.
- Amalia, Taranindya dan Sa’diyah. (2015). *“Metode Mengajar bagi Guru Raudlatul Athfal dalam Mengembangkan Kemampuan Dasar Bahasa Anak Usia Dini di Desa Ngembalrejo Bae, Kudus”*. Jurnal ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru, IAIN Kudus, volume 3, no 2. Diakses 1 November 2021.
- Anggalia, Asri dkk. (2014). *“Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Muca (Moving Mouth Puppet) pada Kelompok A TK Kemala Bhayangkari 01 Semarang”*. Jurnal Penelitian PAUDIA. Halaman 136. Diakses 1 November 2021.
- Cahyani, Isah. (2008). *Kemampuan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS.
- Darwowidjojo. (2003). *Hakikat Pemerolehan Bahasa*. Jakarta: Erlangga.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media Yogyakarta.



- Depdiknas. (2004). Kurikulum TK dan RA. Depdiknas Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Dewa Ayu Karina Dw Payanti. (2022). "Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif". Jurnal : SANDIBASA I. Halaman.467. Diakses tanggal 28 Juni 2024.
- Dhieni, Nurbiana. (2006). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Islamiati, Sarah Aprilia. (2017). *Implementasi Teori Belajar Konstruktivistik Melalui Pembelajaran secara Tematik Integratif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Bermakna*. Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurniawan, Heri. (2016). *Kreatif Mendongeng untuk Kecerdasan Jamak Anak*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.
- Moeslihatoen. (2004). *Metode Mengajar di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Munandar, Utari. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pertiwi, Anisa' Ratna. (2011). "Peningkatan Minat Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Mendongeng (Story Telling) pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pabelan 02 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2010/2011". Skripsi. Surakarta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Perpustakaan.uns.ac.id.digilib.uns.ac.id. Halaman 32-35. Diakses 18 Oktober 2017.
- Primasatya, Nurita dan Jatmiko. (2018). "Pengembangan Multimedia Geometri Berbasis Teori Berpikir Van Hiele Guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V". Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika. Universitas PGRI Semarang. Volume 3 Nomor 2. Halaman 115. Diakses 1 November 2021.
- Purnamasari, Khasanah dan Wahyuni. (2020). "Literasi Digital untuk Anak-anak Berdasarkan STEAM dalam Pendidikan Keluarga". Jurnal *The Electrochemical Society, International Conference on Education and Technology (ICETECH) 2019, IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series* 1464 (2020) 012032. Universitas PGRI Semarang. Diakses 1 November 2021.
- Putra. (2013). *Research and Development*. Jakarta: PT Grafindo Persada. Rihayati. 2011. *Meningkatkan Keterampilan Berbicara*. Jakarta: Repository.
- Riadi, Muchlisin. (2020). *Minat Belajar (Pengertian, Unsur, Jenis, Indikator dan Cara Menumbuhkan)*. Diakses pada 12/10/2023
- Solihati. (2010). "Efektifitas Media Panggung Boneka untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita pada Anak Usia Dini". Halaman 3-4. Diakses 27 September 2017.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono. (2005). "Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini". Jakarta: Depdiknas.
- Sulianto, Untari, dan Yulianti. (2014). "Media Boneka Tangan dalam Metode Bercerita untuk Menanamkan Karakter Positif kepada Siswa Sekolah Dasar". Jurnal e prints, TING (Temu Ilmiah Nasional Guru), volume VI 2014, no 1 (1), pp. 879-895, ISSN 9789790119239. Diakses pada tanggal 1 November 2021.
- Suryono. (2004). *Semiloka Penerapan Budi Pekerti Melalui Dongeng*. Pekalongan: Balai Diklat Kota Pekalongan.
- Widoyoko, E.P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Wyn Wiarta. (2016). "Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Flip Chart dapat Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak pada Anak TK". e-Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini. Volume 4 No. 1. Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini dan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. Halaman 2. Diakses 27 September 2017.