

Pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal berbantuan model pembelajaran *picture and picture* untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca Sekolah Dasar

Nina Silvia¹, Ika Mustika², Muhamad Rizal fauzi³

^{1,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

ninasilvia066@gmail.com, ² mestikasaja@ikipsiliwangi.ac.id, ³ fauzi@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

The goal of this project is to create digital comic media based on lokal knowledge with the help of picture and picture learning model in order to improve the reading literacy skills of elementary school student. This study used modified version of Borg and Gall's research and development method there are eight stage the study used a modified version third grade students in elementary schools in west Bandung Regency and Cimahi city, Used Questionnaires and reading literacy assessment. Because the efficacy test in the restricted test showed a significant difference between the pretest and posttest results ($p < 0.05$), the findings are supported by expert validation with a median percentage of 92% and a material expert percentage of 95%. In the board exam utilizing the Man-Whitney test, there was No. significant difference between the experimental and control classes ($P > 0.05$), despite the experimental class having a higher average value. Therefore the digital comic medium that was developed based on lokal knowledge may improve student's literacy skills

Keywords: Digital comics, Reading literacy, Picture and picture.

Abstrak

Tujuan pengembangan ialah membuat media komik digital dengan didasarkan pada basis kearifan lokal dengan bantuan model pembelajaran *picture and picture* untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca di sekolah dasar. Metode *research and development* (R&D) yang di modifikasi dari metode Borg and Gall, digunakan dalam penelitian ini dengan 8 tahap metode. siswa kelas III di sekolah dasar negeri di Kabupaten Bandung Barat dan Kota Cimahi adalah subjek penelitian ini. Hasil tersebut divalidasi oleh para ahli dengan media 92% dan materi 95%, selanjutnya karena $p < 0.05$, uji efektivitas pada uji terbatas memperlihatkan bahwa ada perbedaan antara pretest dan posttest karena ($p < 0.05$). Namun pada uji luas menggunakan Man-Whitney, nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Sehingga media komik digital dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Kata Kunci: Komik digital, Literasi membaca, *Picture and picture*.

1. Pendahuluan

Membaca adalah satu komponen dari komunikasi tulis serta salah satu dari 4 kemampuan pokok dalam berbahasa dan berkaitan dengan 3 kemampuan lainnya yaitu menyimak, menulis, dan berbicara. Idealnya membaca pada Tingkat sekolah dasar seharusnya sudah menjadi kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik di sekolah dasar (Harianto, 2020). Selain itu kemampuan literasi membaca adalah kemampuan dasar berbahasa dan bersastra sehingga harus di capai dalam jenjang Pendidikan (Sarika dkk., 2024). Sejalan dengan Permendikbud nomor 17 tahun 2021 pasal 3 ayat 1 yang membahas tentang hasil kognitif seperti yang di maksud di pasal 2 huruf a yang mencakup literasi membaca dan numerasi (Gomes dkk., 2024). Hal ini sejalan dengan laporan OECD, (2021) yang mengatakan bahwa literasi membaca merupakan kemampuan memahami, menggunakan dan merefleksikan teks dalam berbagai konteks termasuk pembelajaran.

Pada kajian literatur dari beberapa peneliti sebelumnya yang membuktikan bahwa kemampuan literasi membaca masih rendah Amri & Rochmah, (2021) mengemukakan terdapat kemampuan literasi membaca sekolah dasar ada pada di tingkat cukup yaitu 67,63% Kecamatan Palimanan tepatnya desa

Pegangan. Namun pada kompetensi literasi membaca pada hasil belajar hanya 5,4% sehingga siswa harus melakukan peningkatan terhadap kompetensi literasi membaca agar meningkatkan tercapainya prestasi yang baik. Selain itu pada penelitian Hasanah, (2024) terdapat data bahwa PISA (2022) memaparkan Indonesia berada pada posisi ke 68 dari total 81 negara yang publikasikan pada 5 Desember 2023, terdeteksi ada degradasi yang awalnya pada tahun 2018 pada psisike 62 tetapi dari 70 negara, membuktikan tingkat literasi Indonesia masuk pada 10 negara terendah pada tingkat literasi. Temuan tersebut juga ditemukan pada penelitian (Toste dkk., 2020) penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca berkaitan erat dengan pemahaman teks maupun pengaruh dalam keberhasilan belajar siswa, sehingga rendahnya literasi berdampak pada pencapaian akademik siswa.

Kemampuan literasi membaca sekolah dasar khususnya pada kelas 3 umumnya berusia 8-9 tahun, seharusnya mencapai tahap membaca lancar dan memahami isi bacaan. Pada fase ini siswa menurut Chall, t.t. (1983) bera di tahap *Confirmation and Fluency* yaitu tahap perkembangan ini siswa tidak cukup hanya dengan mampu lancar membaca, akan tetapi memahami isi teks bacaan. Sejalan dengan itu Ehri, (2005) menyatakan bahwa pada tahap ini siswa telah termasuk fase *full alphabetic*, yaitu mampu mengenali kata secara otomatis tanpa mengeja satu persatu serta mulai berfokus pada pemahaman makna membaca. Dengan demikian peserta didik kelas III sekolah dasar dii harapkan tidak hanya memiliki kemampuan membaca mekanis, tetapi mampu memahami isi bacaan utuh.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di dua sekolah Kabupaten Bandung Barat yakni di SDN Dermalita dan SDN Cimanong, serta 1 sekolah di Kota Cimahi yaitu SDN Karangmekar Mandiri 1, ditemukan permasalahan pokok yaitu pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia, guru menggunakan model *discovery learning* yang bersifat variatif, namun dalam pelaksanaannya masih di dominasi oleh metode ceramah yang mengakibatkan kurang optimal keterlibatan siswa dan cenderung menyebabkan siswa merasa cepat bosan. Selain itu, SDN Dermalita ditemukan 10 peserta didik yang masih belum lancar membaca dari 33 siswa dan di SDN Karangmekar mandiri 1 ditemukan 2 siswa belum lancar membaca. Hal tersebut membuktikan bahwa kemampuan literasi membaca siswa belum maksimal. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti melakukan riset pada pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal berbantuan model pembelajaran *Picture and Picture* untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca sekolah dasar.

Literasi membaca adalah keterampilan membaca seseorang secara menyeluruh guna tercapainya tujuan (Carmila & Ramadan, 2023). Menurut Purba dkk., (2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran beerbasis gambar berfungsi guna meningkatkan kemampuan literasi membaca. model ini menawarkan rangkaian bahan ajar dengan di dalamnya memperlihatkan gambar konkret, maka siswa dapat memahami materi dengan baik, didukung oleh pendapat menurut Gustini dkk., (2024) mengatakan bahwa dengan menerapkan model berbasis gambar dalam pendidikan, ini membuat pembelajaran lebih kreatif dan menarik sehingga meningkatkan keterampilan siswa jadi ber daya pikir logis dan terstruktur karena adanya timbal balik interaksi saat belajar.

Menurut Khasanah dkk., t.t.(2021) mengungkapkan media dalam bahasa latin "*medius*" dengan arti tengah atau perantara untuk penyampaian materi kepada siswa agar tersampaikan dengan optimal, maka peneliti menggunakan pengembangan sebuah media komik berbasis kearifan lokal, menurut (Juneli dkk., 2022) mengatakan bahwa komik digital merupakan suatu cerita yang di dukung dengan gambar dengan penyampian oleh tokoh dalam bentuk komik yang di kemas dengan digital. Selain itu, menurut (Rizki dkk., 2022) mengatakan bahwa komik digital merupakan media yang memiliki potensi besar karena adanya representasi visual dan verbal yang memiliki daya pikat pada pembelajaran. Argumen ini di perkuat oleh penelitian yang membuktikan penggunaan teks multimedia seperti kombinasi gambar dan tulisan mampu mengoptimalkan pemahaman membaca serta partisipasi siswa pada proses pembelajaran (Foulsham & Cohn, 2021).

Temuan ini selaras dengan hasil penelitian dari Susanti t.t.(2025) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komifani (Komik Fakta dan Opini) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 1 Tertek" pada penelitian ini komik yang dikembangkan adalah pada bagian isinya, namun masih

menggunakan media cetak dan tidak berbantuan dengan model pembelajaran. Selain itu pada penelitian Isnari dkk., (2022) penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kehidupan Sehari-hari pada Materi Macam-macam gaya kelas IV SDN 1 Mojokendil Nganjuk Tahun Ajaran 2021” pada penelitian ini penggunaan komik masih konvensional serta belum mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam isi komik serta model pembelajaran tertentu. Untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca, peneliti ini akan mengintegrasikan media komik digital dengan nilai kearifan lokal dibantu model *picture and picture*. Kombinasi antara media visual komik digital dengan nilai-nilai kearifan lokal dan penerapan model akan menghasilkan pengalaman yang interaktif dan menarik sekolah saat pembelajaran. Selaras dengan sebuah riset internasional yang megemukakan integrasi teknologi digital pembelajaran mampu mengoptimalkan motivasi dan capaian akademik siswa secara signifikan (Sung dkk., 2016).

2. Metode

Studi ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D), desain yang diambil dari Borg and Gall. berdasarkan pandangan Gall *et al*, (2007) R&D digunakan untuk mengkonstruksikan dan mengevaluasi relevansi produk pendidikan. Hasil dari kegiatan pengembangan tidak hanya sekedar penyempurnaan produk saat ini, tetapi agar memperoleh informasi serta solusi pada masalah yang ada. Selain itu, alasan utama pemilihan metode R&D dalam penelitian karena penelitian metode R&D dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan situasi yang ada di lapangan (Kustiawan dkk., 2020)

Prosedur penelitian menurut Borg & Gall memiliki sepuluh tahap, namun peneliti menyesuaikan tahap menjadi delapan tahap: 1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, mencakup kajian literatur dan analisis kebutuhan; 2) perencanaan yakni penyusunan draf untuk pengembangan media pembelajaran; 3) pengembangan produk awal, yang terdiri dari pembuatan model pembelajaran serta perangkat pembelajaran; 4) uji coba awal yakni pengujian produk yang bersifat terbatas; 5) revisi produk awal yakni perbaikan produk berdasarkan temuan saat uji terbatas; 6) uji luas yakni pengujian yang cakupannya lebih luas; 7) Revisi produk yang perbaikan dari temuan pada uji coba luas; 8) Uji produk akhir. penyesuaian tahap ini disesuaikan berdasarkan pernyataan Borg and Gall (2007) bahwa meskipun biasanya ada sepuluh tahap, langkah-langkah dapat disesuaikan dengan produk yang akan dikembangkan, serta situasi kondisi, juga kebutuhan agar hasil penelitian bisa memberikan kontribusi yang berarti dan relevan.

Subjek penelitian terdiri atas validasi ahli media dan materi, serta siswa sekolah dasar kelas III yaitu di 2 sekolah di Kabupaten barat yaitu di SDN Dermalita dan SDN Cimanong, serta 1 sekolah di Kota Cimahi yaitu SDN Karangmekar Mandiri 1 dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yaitu masih terdapatnya peserta didik yang belum lancar membaca, kemampuan pemahaman bacaan masih rendah serta kecenderungan siswa mudah merasa bosan dan kesiapan sarana dan prasarana. Objek penelitian yaitu media komik digital berbasis kearifan lokal berbantuan model pembelajaran *picture and picture* untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca sekolah dasar.

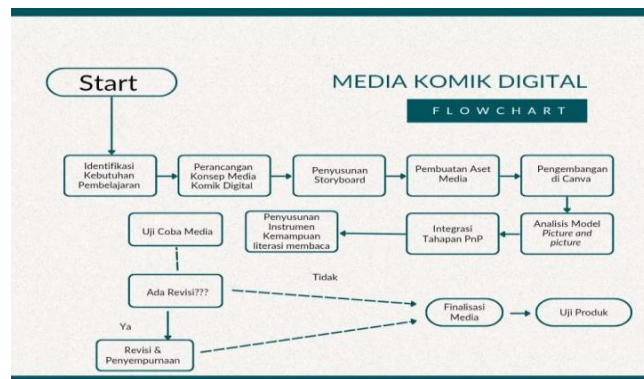
Data terdiri atas data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran validator juga wawancara kepada pihak sekolah, sedangkan kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian kelayakan media dan test, pengumpulan data dengan wawancara, angket dan tes. Data kualitatif dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. data dari validasi ahli dihitung dengan penghitungan persentase kelayakan, sedangkan data tes literasi membaca diukur dengan melakukan uji normalitas kolmogorov dan shapiro-wilk ($\alpha = 0,05$) melalui SPSS 25: jika $p > 0,05$ data normal dilanjutkan independen/paired t-test, jika tidak normal uji terbatas dilanjutkan dengan menggunakan Wilcoxon signed rank test dan uji luas menggunakan Mann-Whitney Utest dengan kriteria $p < 0,05$ menolak H_0 (Pallant, 2020).

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

a. Desain Alur Pengembangan Media Komik Digital

Alur pengembangan komik digital berbasis kearifan lokal berbantuan *picture and picture* berdasarkan studi pendahuluan yaitu kajian literatur dan analisis kebutuhan lapangan yang sudah di sampaikan melalui beberapa langkah meliputi:



Gambar 1. Alur pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal

b. Kelayakan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal berbantuan Model *Picture and Picture* dan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia

1) Hasil validasi media

Validasi oleh ahli media bertujuan guna menilai isi, penyajian, tampilan, serta bahasa oleh validator yakni Ibu Dr. Hj. Ika Mustika, M.Pd. , dan Bapak Muhammad Rizal Fauzi, M.Pd. Kedua validator merupakan dosen Institut dan Ilmu keguruan Siliwangi yang bertindak sebagai validator media. Daftar hasil validasi media diberikan se bawah ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media Komik Digital

NO	Aspek Kelayakan	Jumlah jawaban	skor maksimal	presentasi	kriteria
1	kelayakan isi	23	24	96	Sangat layak
2	kelayakan penyajian	32	32	100	Sangat layak
3	Tampilan	22	24	92	Sangat layak
4	Bahasa	19	24	79	Sangat layak
Presentasi keseluruhan		96	104	92	Sangat layak

Interpretasi Skor Skala Likert (Rezeki dkk., 2025)

2) Hasil validasi materi

Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap kesesuaian format, kelayakan isi, dan bahasa. Dosen yang menjadi validator adalah Ibu Dr. Hj. Ika Mustika, M.Pd. , dan Bapak Muhammad Rizal Fauzi, M.Pd. Kedua validator merupakan dosen Institut dan Ilmu keguruan Siliwangi. Berikut ini rekapitulasi hasil:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek kelayakan	Jumlah Jawaban	skor maksimal	presentasi	kriteria
1	Format	16	16	100	Sangat layak
2	Isi	30	32	94	Sangat layak
3	Bahasa	7	8	88	Sangat layak
Presentasi keseluruhan		53	56	95	Sangat layak

Interpretasi Skor Skala Likert (Rezeki dkk., 2025)

c. Efektivitas Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Model *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Sekolah Dasar

Setelah melaksanakan penelitian selesai, data pretest juga posttest yang di kerjakan peserta didik kemudian di analisis dengan uji normalitas guna menentukan jika data akan berdistribusi normal atau tidak normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Uji Coba Terbatas

Variabel	Statistic (Shapiro-Wilk)	df	Sig.	Keterangan
Pretest	.880	24	.008	Tidak Normal
Posttest	.728	24	.000	Tidak Normal

Menurut uji normalitas, nilai pretest 0,008 dan posttest sebesar 0,000 kedua data kurang dari 0.05. hasil memperlihatkan data posttest dan pretest tidak berdistribusi normal. oleh karena itu dilanjutkan menggunakan uji wilcoxon.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Uji Terbatas

Variabel	N	Z	Asymp. sig. (2-tailed)	Keterangan
Posttest-Pretest	204	-4.284 ^b	.000	Signifikan

Hasil uji wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. signifikasi (sig.) (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ jadi H_0 di tolak dan H_a di terima. Maka disimpulkan ada perbedaan signifikan diantara pretest dan posttest. Hal ini menunjukan media pembelajaran di terapkan dalam uji terbatas memberi pengaruh terhadap kemampuan literasi membaca.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Uji Coba Luas

Variabel	Kelompok	Statistic (Shapiro-Wilk)	df	Sig.	keterangan
Pretest	eksperimen	.879	23	.009	Tidak Normal
	kontrol	.926	23	.090	Normal
Posttest	Eksperimen	.324	23	.000	Tidak Normal
	Kontrol	.524	23	.000	Tidak Normal

Hasil uji normalitas uji coba luas, diketahui bahwa nilai signifikasi (sig.) pada data pretest kelas eksperimen $0,009 < 0,05$, lalu kelas kontrol $0,090 > 0,05$. Ini memperlihatkan pada data pretest kelas eksperimen berdistribusi tidak normal, sementara pada kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya, ditunjukan pada bagian posttest baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol signifikasi $0,000 < 0,05$, sehingga di simpulkan keduanya tidak berdistribusi normal. Disebabkan data yang di peroleh tidak berdistribusi normal sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji non parametik yaitu Mann-Whitney untuk mengetahui perbedaan antara kelas.

Tabel 6. Hasil Uji Mann-whiney

Variabel	Kelompok	N	Mean Rank	Mann-Whitney U	Asymp. Sig. (2-tailed)	keterangan
Pretest	eksperimen	23	25,41	220.500	.325	Tidak Signifikan
	kontrol	23	21,59	23		
Posttest	Eksperimen	23	25.96	23	208.000	Tidak Signifikan
	Kontrol	23	21.04	23		

Setelah diberi tindakan, siswa dinkelas eksperimen dan kontrol tidak memiliki perbedaan yang signifikan dalam kemampuan membaca mereka. Hasil uji mann-whitney pada data pretest terdapat signifikasi $0,325 > 0,05$, yang berarti bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil ini menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan pada keduanya. Selanjutnya berdasarkan hasil uji Mann-Whitney pada data posttest diperoleh nilai signifikasi $0,072 > 0,05$, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini memperlihatkan bahwa setiap kelas tidak signifikan setelah diberikan tindakan. Meskipun demikian, berdasarkan nilai Mean Rank, kelas eksperimen unggul dibanding kelas kontrol, yang membuktikan

adanya kecenderungan peningkatan kemampuan literasi membaca pada kelas eksperimen. Namun, peningkatan belum menunjukkan perbedaan signifikan secara statistik.

3.2. Diskusi

Hasil penelitian membuktikan komik digital dengan nilai kearifan lokal berbantuan model *picture and picture* memasuki sangat layak dibuktikan dari hasil validasi media dan materi. Tingginya tingkat layak ini membuktikan media yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, penyajian, tampilan, dan bahasa maka dapat digunakan pada pembelajaran. Kelayakan ini ialah faktor penting untuk keberhasilan proses pembelajaran karena media dan materi yang disampaikan harus secara jelas, menarik, dan mudah dipahami siswa. Selaras dengan Azhar, A. (2011) yang berpendapat unsur isi dan tampilan harus terpenuhi pada media pembelajaran agar dapat mendukung pembelajaran secara optimal serta penelitian Mayer, (2024) menegaskan bahwa kualitas desain media pembelajaran digital, termasuk kejelasan visual, struktur informasi, dan kesesuaian konten berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran serta pemahaman siswa. Oleh karena itu, media komik digital bukan hanya layak dari segi teoritis, didukung juga dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran modern yang menekankan pada integrasi antara teks dengan visual.

Hasil uji terbatas membuktikan adanya perbedaan signifikan pada pretest dan posttest, yang mengidentifikasi pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal. Peningkatan ini terjadi karena media komik digital berbasis kearifan lokal menyampaikan informasi dalam bentuk gambar dan teks dengan menarik agar mengoptimalkan siswa dalam memahami isi bacaan secara lebih terperinci. Penyajian informasi secara visual dan verbal secara bersamaan memungkinkan siswa untuk membangun koneksi antara konsep yang dipelajari dengan pengalaman konkret pada kehidupan sehari-hari siswa karena dengan mengangkat berbasis kearifan lokal berarti cerita yang diangkat merupakan cerita yang selalu ada di masyarakat, sehingga proses pemahaman menjadi lebih efektif. Selain itu, komik digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan tampilannya menarik dan tidak jenuh sehingga siswa memiliki ketertarikan untuk membaca. Sejalan dengan pendapat Juneli dkk., (2022) yang mengatakan bahwa komik digital berpotensi besar dalam meningkatkan pemahaman peserta didik karena menggabungkan unsur gambar dan teks serta penelitian dari Liu, (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan prinsip segmentasi dan pembelajaran multimedia dapat menurunkan beban kognitif serta meningkatkan pemahaman membaca, penguasaan kosakata, dan penyampaian informasi secara mendalam. Hal tersebut membuktikan .penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran bukan hanya mengoptimalkan kemampuan literasi membaca dan mendukung proses belajar yang lebih efektif melalui pengelolaan beban kognitif yang optimal.

Penggunaan pembelajaran berbasis gambar juga berkontribusi dalam peningkatan keterlibatan siswa pada saat pembelajaran. Model pembelajaran tersebut mendorong siswa agar mengamati, mengurutkan, dan memahami gambar secara logis sehingga mampu membantu meningkatkan kemampuan berpikir dan pemahaman bacaan, selain itu model pembelajaran ini menekankan pada aktivitas belajar yang melibatkan penggunaan gambar sebagai stimulus utama siswa diminta untuk berpikir aktif dan berperan secara langsung pada saat pembelajaran, sehingga peserta didik tidak mendapatkan informasi secara pasif, Namun mengkonstruksikan informasi dari interaksi dengan media komik digital yang digunakan pada pembelajaran. Keterlibatan aktif ini menjadi faktor penting dalam meningkatkan pemahaman membaca, karena siswa dilatih untuk menghubungkan informasi visual dengan konsep yang dipelajari secara terperinci. Selaras dengan riset Purba dkk., (2023) berpendapat terkait pembelajaran berbasis gambar mampu mengoptimalkan keterlibatan serta hasil peserta didik melalui penggunaan media visual serta dikuatkan oleh riset Fiorella & Mayer, (2021) yang mengungkapkan pembelajaran berbasis visual dikombinasikan dengan aktivitas interaktif, seperti penggunaan video atau media berbasis gambar membuat siswa terlibat secara signifikan, serta oleh Mustika, (2019) yang mengungkapkan efektifnya penerapan pembelajaran berbasis gambar. Maka demikian penerapan model pembelajaran *picture and picture* selain memberi bantuan atas peningkatan kemampuan literasi membaca, tetapi juga berperan untuk mengembangkan keterampilan berpikir aktif, logis, serta sistematis.

Namun, saat uji coba luas tidak ditemukan perbedaan signifikan antara kelas. Meskipun demikian, ditemukan peringkat *Mean Rank*, kelas eksperimen membuktikan hasil yang di dapatkan diatas nilai kelas kontrol. Ini menunjukkan media tetap memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik, meskipun belum menunjukkan perbedaan signifikan secara statistik. Penelitian yang belum signifikan dapat dilatarbelakangi oleh beberapa hal, seperti keterbatasan waktu penggunaan media dalam proses pembelajaran, perbedaan kemampuan siswa, serta kondisi lingkungan belajar yang berbeda pada setiap kelas. Selain itu proses adaptasi yang berbeda terhadap penggunaan media digital juga memerlukan waktu agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Penggunaan media pembelajaran digital bergantung pada kualitas media, keterlibatan siswa, strategi guru dalam mengelola pembelajaran, serta kesiapan teknologi yang tersedia di sekolah. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa efektivitas teknologi pada pembelajaran sangat di dipengaruhi oleh bagaimana media tersebut diimplementasikan dalam proses pembenaran, sehingga hasil belajar siswa dapat berbeda meskipun menggunakan media yang sama (Bond & Bedenlier, 2019). Oleh karena itu, hasil yang belum menunjukkan perbedaan signifikan secara statistik tidak dapat langsung diartikan bahwa media yang dikembangkan tidak efektif, melainkan menunjukkan bahwa diperlukan optimalisasi dalam penerapan media agar peningkatan kemampuan literasi membaca dapat lebih maksimal.

Dengan demikian, temuan ini membuktikan pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal berbantuan model *picture and picture* berkontribusi positif untuk peningkatan kemampuan literasi membaca sekolah dasar, baik dari segi kelayakan maupun efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Media dapat dikategorikan valid dan siap di implementasikan pada pembelajaran karena telah memenuhi aspek isi, penyajian, tampilan, dan kebahasaan, sehingga dapat mendukung pembelajaran lebih memiliki daya tarik dan mudah mengoptimalkan motivasi, keterlibatan siswa, serta membantu siswa memahami isi bacaan melalui integrasi teks dan visual yang disajikan secara menarik dan kontekstual. Penerapan model pembelajaran berbasis gambar juga mendukung pembelajaran tambah interaktif dengan terlibat langsung dalam mengamati, mengurutkan, dan memahami gambar secara logis dan sistematis. meskipun pada uji coba luas belum ditemukan perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelas, hasil rata-rata peningkatan membuktikan kelas eksperimen memperoleh hasil rata-rata lebih dari kelas kontrol sehingga media yang dikembangkan tetap memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa. Hal ini didukung penelitian Fiorella & Mayer, (2021) yang menunjukkan penggunaan teknologi digital dan multimedia interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi belajar dalam pembelajaran, serta efektivitas pemahaman materi melalui integritas visual dan verbal secara bersama, pada penelitian Mayer, (2024) yang mengemukakan penggunaan media digital yang dirancang secara baik mampu menjadikan pembelajaran lebih efektif, kontekstual, serta bermakna, di dukung oleh penelitian Latif dkk., (2023) yang mengemukakan terkait penggunaan lkpd berbantuan media gambar termasuk kepada kategori sangat baik untuk dilakukan pada saat pembelajaran. Oleh karena itu, media komik digital berbasis kearifan lokal berbantuan model pembelajaran *picture and picture* dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca di sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Penelitian yang dilaksanakan di Kabupaten Bandung Barat dan Kota Cimahi ini mengungkapkan media yang sangat layak dilihat dari validasi media (92% : isi 96%, penyajian 100%, tampilan 92%, bahasa 79%) dan validasi materi (95%: format 100%, isi 94%, bahasa 88%). Uji terbatas menunjukkan peningkatan signifikan (Wilcoxon $Z = -4.284$, $p = 0.000 < 0.05$, $n = 24$ dengan 23 peningkatan positif), sementara pada uji coba luas tidak di temukan perbedaan signifikan diantara kedua kelas (Mann-Whitney pretest $p = 0.325$, posttest $p = 0.072 > 0.05$, $n = 23$ perkelas, meskipun tidak ditemukan perbedaan yang signifikan tetapi, *Mean Rank* kelas eksperimen lebih tinggi (25.96 vs 21.04), yang mengindikasi adanya kecenderungan hasil belajar lebih baik pada kelas eksperimen. Sehingga media komik digital berbasis kearifan lokal berpotensi dalam meningkatkan rendahnya kemampuan literasi membaca karena pendekatan visual ini selain memperkuat pemahaman konsep, juga memotivasi siswa untuk terlibat secara emosional, agar mereka lebih mudah mengaitkan pengalaman visual dengan makna yang tersirat dalam teks.

5. Ucapan Terima Kasih

- 1) Ibu Dr. Hj. Ika Mustika M.Pd. dan Bapak Muhammad Rizal Fauzi M.Pd. selaku pembimbing I dan II yang selalu bersedia meluangkan waktu, tenaga, serta pemikiran dalam memberi arahan, dan bimbingan yang berjasa untuk saya dengan penuh kesabaran selama proses penelitian hingga penyusunan artikel.
- 2) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Dasar dan Matematika, serta Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi telah mendukung memberi institusional serta aksesibilitas fasilitas yang mendukung terciptanya ekosistem riset yang kondusif.
- 3) Pihak sekolah yaitu SDN Dermalita, SDN Cimanong, dan SDN Karangmekar Mandiri 1 yang telah memberikan izin, kesempatan, serta bantuan selama proses penelitian berlangsung sehingga pengumpulan data dapat berjalan lancar.
- 4) Bapak Oman dan Ibu Yanti, kedua orang yang sang dicintai, juga adiku Runi Firmansyah yang tak hentinya memberikan doa, dukungan, dan semangat. sehingga menjadi sumber kekuatan dan motivasi bagi penulis untuk melakukan penelitian ini.
- 5) Diri sendiri yang telah berusaha dengan penuh ketekunan, kesabaran, dan semangat yang senantiasa dibangun agar mampu menghadapi berbagai tantangan selama proses penelitian hingga akhirnya mampu menyelesaikan artikel ini dengan baik.

6. Referensi

- Amri, S., & Rochmah, E. (2021). Pengaruh Kemampuan Literasi Membaca Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Eduhumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 13(1), 52–58. <https://doi.org/10.17509/Eh.V13i1.25916>
- Azhar, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers, 27-28. (T.T.). *Azhar, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers, 27-28.*
- Bond, M., & Bedenlier, S. (2019). Facilitating Student Engagement Through Educational Technology: Towards A Conceptual Framework. *Journal Of Interactive Media In Education*, 2019(1), 11. <https://doi.org/10.5334/Jime.528>
- Carmila, F. R., & Ramadan, Z. H. (2023). Implementasi Literasi Membaca Dalam Pembelajaran Di Kelas 5b Pasca Covid-19 Di Sd Negeri 141 Pekanbaru. *Journal On Education*, 5(4), 12948–12954. <https://doi.org/10.31004/Joe.V5i4.2283>
- Chall, J. S. (T.T.). *Stages Of Reading Development*.
- Development Of A Video On Three-Dimensional Origami Creation Techniques To Improve The Practical Handicraft Skills Of Teacher-Candidate College Students. (2020). *International Journal Of Social Sciences & Educational Studies*, 7(2). <https://doi.org/10.23918/Ijsses.V7i2p79>
- Ehri, L. C. (2005). Development Of Sight Word Reading: Phases And Findings. Dalam M. J. Snowling & C. Hulme (Ed.), *The Science Of Reading: A Handbook* (Hlm. 135–154). Blackwell Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1002/9780470757642.Ch8>
- Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2021). Principles Based On Social Cues In Multimedia Learning: Personalization, Voice, Image, And Embodiment Principles. Dalam R. E. Mayer & L. Fiorella (Ed.), *The Cambridge Handbook Of Multimedia Learning* (3 Ed., Hlm. 277–285). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333.029>
- Foulsham, T., & Cohn, N. (2021). Zooming In On Visual Narrative Comprehension. *Memory & Cognition*, 49(3), 451–466. <https://doi.org/10.3758/S13421-020-01101-W>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational Research: An Introduction (8th Ed)*. Pearson/Allyn & Bacon. (T.T.).
- Gomes, A. N., Istiningsih, S., & Nurwahidah, N. (2024). Literasi Membaca Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 10(2), 497–502. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V10i2.8431>
- Gustini, D., Fauzi, M. R., & Muftianti, A. (2024). Penggunaan Model Picture And Picture Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Collase (Creative Of Learning Students Elementary Education)*, 7(3), 429–437. <https://doi.org/10.22460/Collase.V7i3.18292>

- Hariato, E. (2020). *Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa*. 9(1).
- Hasanah, D. F. (2024). *Kesetaraan Wawasan Dunia Melalui Literasi: Evaluasi Ketercapaian Gerakan Literasi Nasional Data Pisa Dan Statistik Indonesia*. 2(2).
- Isnari, M., Permana, E. P., & Putri, K. E. (2022). *Pengembangan Media Komik Berbasis Kehidupan Seharian-Hari Pada Materi Macam-Macam Gaya Kelas Iv Sd Negeri 1 Mojokendil Nganjuk Tahun Ajaran 202*. 6.
- Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1093. <https://doi.org/10.33578/jpkip.V11i4.9070>
- Khasanah, N., Ngazizah, N., & Anjarini, T. (T.T.). *Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas Iv Sd*.
- Latif, M. A., Mustika, I., & Mahardika, R. Y. (2023). Respons Siswa Terhadap Lkpd Berbantuan Media Gambar Pada Pembelajaran Menulis Deskripsi. *Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(4), 385–394. <https://doi.org/10.22460/Parole.V6i4.21038>
- Liu, D. (2024). The Effects Of Segmentation On Cognitive Load, Vocabulary Learning And Retention, And Reading Comprehension In A Multimedia Learning Environment. *Bmc Psychology*, 12(1), 4. <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01489-5>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, And Future Of The Cognitive Theory Of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mustika, I. (2019). *Penerapan Metode Picture And Picture Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Pada Siswa Kelas X Smk*. 2.
- Oecd. (2021). *21st-Century Readers: Developing Literacy Skills In A Digital World*. Oecd. <https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en>
- Pallant, J. (2020). *Spss Survival Manual: A Step By Step Guide To Data Analysis Using Ibm Spss* (7th Edition). Open University Press.
- Purba, F. S., Napitupulu, R. P., & Simanjuntak, M. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Iii. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(02), 487–498. <https://doi.org/10.47709/educendikia.V3i02.3078>
- Rezeki, N. J., Derlina, & Abd. Hakim S. (2025). Pengembangan Buku Ajar Fisika Berbasis Eksperimen Di Kelas Vii Semester Ganjil. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 14(1), 72–83. <https://doi.org/10.24114/jpf.V14i1.66693>
- Rizki, M., Hakim, Z. R., & Nurhasanah, A. (2022). Pengembangan Komik Fantasi Bertema Pahlawanku Sebagai Media Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 335. <https://doi.org/10.33578/jpkip.V11i2.8601>
- Sarika, R., Gunawan, D., & Mulyana, H. (2024). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Di Sd Negeri 1 Sukagalih. *Caxra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 62–69. <https://doi.org/10.31980/Caxra.V1i2.801>
- Sung, Y.-T., Chang, K.-E., & Liu, T.-C. (2016). The Effects Of Integrating Mobile Devices With Teaching And Learning On Students' Learning Performance: A Meta-Analysis And Research Synthesis. *Computers & Education*, 94, 252–275. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>
- Toste, J. R., Didion, L., Peng, P., Filderman, M. J., & Mcclelland, A. M. (2020). A Meta-Analytic Review Of The Relations Between Motivation And Reading Achievement For K–12 Students. *Review Of Educational Research*, 90(3), 420–456. <https://doi.org/10.3102/0034654320919352>