Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
6 (1) 2026, Page: 22219-22228

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara Pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Di Kelas IV SD Negeri 028226 Binjai Timur T.A 2025/2026

Mutia Ramadhani[1], Eva Betty Simanjuntak[2], Apiek Gandamana[3], Albert Pauli Sirait[4], Masta Marselina Sembiring[5]
[1]Universitas Negeri Medan
Corresponding Author: Mutia Ramadhani[1]
e-mail: mutiarmdhni7@gmail.com

Published: April , 2026

ABSTRACT
This study aims to develop and examine the feasibility, practicality, and effectiveness of a digital comic-based learning media integrating North Sumatra local wisdom to improve fourth-grade students' narrative writing skills at SD Negeri 028226 Binjai Timur. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were 22 fourth-grade students. Data were collected through expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, as well as pre-test and post-test instruments.
The results showed that the developed digital comic media was categorized as "very feasible" based on media expert validation (86.6%) and material expert validation (81.2%). The practicality level was also classified as "very practical," as indicated by teacher responses (88.40%) and student responses (89.39%). Furthermore, the effectiveness test revealed a significant improvement in students' narrative writing skills, as evidenced by the paired sample t-test (t_count = 6.190 > t_table = 2.074) and an N-gain score of 0.70, which falls into the moderate-to-high category.
In conclusion, the digital comic-based learning media integrating North Sumatra local wisdom is effective for teaching narrative writing, as it enhances students' learning outcomes, motivation, and understanding of narrative structures.

Keywords: digital comics, local wisdom, narrative writing, ADDIE model, elementary school

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN
Pendidikan di Indonesia tengah mengalami transformasi signifikan dalam konteks Revolusi Industri Keempat dan peralihan menuju Masyarakat 5. 0, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi digital pada proses belajar mengajar. Perkembangan di bidang teknologi informasi dan komunikasi telah secara mendasar merubah cara orang saling berkomunikasi, mengakses data, dan memperoleh ilmu pengetahuan. Generasi Z dan Alpha, yang kini mendominasi sektor pendidikan dasar, tumbuh dalam lingkungan digital dan dengan demikian memiliki gaya belajar yang berbeda dari generasi sebelumnya. Mereka lebih cenderung menyukai media visual, interaktif, dan berbasis konteks daripada bahan ajar yang bersifat teks tradisional. Keadaan ini mendorong perlunya penyesuaian dalam dunia pendidikan agar proses belajar mengajar bisa memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa saat ini. Teknologi digital tidak hanya merubah cara berkomunikasi dan akses terhadap informasi, tetapi juga berdampak pada cara siswa belajar. Hal ini memerlukan penggunaan

materi ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa modern serta standar kurikulum saat ini (Hamidah et al., 2024, hlm. 3).

Pentingnya pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan zaman sejalan dengan amanat Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) yang menyatakan bahwa *"setiap warga negara berhak mendapat pendidikan"* serta ayat (3) yang menegaskan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan, ketakwaan, dan nilai-nilai moral yang tinggi sangat berkaitan dengan peningkatan kecerdasan masyarakat. Pesan dalam undang-undang dasar ini menekankan bahwa pendidikan seharusnya tidak hanya berfokus pada penyampaian ilmu, tetapi juga perlu menyesuaikan dengan kemajuan dalam bidang sains, teknologi, dan budaya untuk menciptakan warga negara Indonesia yang terampil dan berdaya saing.

Saat ini, metode pengajaran di sekolah sangat tergantung pada alat-alat tradisional seperti buku dan papan tulis, mengabaikan kemungkinan penggunaan media digital yang interaktif. Guru sering kali kesulitan membuat pembelajaran menulis menjadi kontekstual dan bermakna bagi siswa. Namun, generasi saat ini lebih cepat memahami materi pelajaran ketika disajikan dalam format yang visual dan interaktif, seperti komik dan animasi.

Pendidikan berarti memberdayakan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pengembangan diri mereka melalui berbagai metode. Ini mencakup pengembangan pemikiran logis, kecerdasan ilmiah, kekuatan mental dan spiritual, kemampuan mengontrol diri, serta kompetensi lainnya. Pendidikan juga dapat dilihat sebagai proses belajar individu, pengetahuan, dan keterampilan yang di transfer kepada orang lain. Untuk lebih memahami mengenai hal ini, berikut adalah beberapa definisi pendidikan dari para pakar:

Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha untuk mendorong pertumbuhan karakter anak (kekuatan batin dan kepribadian), pikiran, serta tubuh dengan cara yang seimbang dan menyeluruh (Arifin, 2013, hlm. 45). Pendidikan menurut pandangan ini tidak saja berorientasi pada adanya pengetahuan, tetapi juga menekankan pembentukan karakter dan kemanusiaan anak sebagai manusia seutuhnya. Pendidikan juga dikenal sebagai bentuk bimbingan dari orang dewasa kepada anak-anak, yang memungkinkan mereka untuk tumbuh menjadi individu yang lebih dewasa. Langeveld menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar oleh orang dewasa untuk menemani anak-anak dalam perjalanan mereka menuju kedewasaan dan kemandirian hidup, yang diwujudkan melalui pembentukan karakter agar anak mampu bersikap cakap dalam menghadapi tantangan dan persaingan kehidupan (Langeveld, 2017, hlm. 32). Berdasarkan kedua pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan ideal mengintegrasikan pembinaan karakter dan moral dengan pendampingan orang dewasa dalam mendukung perkembangan anak menuju kemandirian, kecakapan hidup, serta kesiapan menghadapi dinamika kehidupan modern.

Dalam lingkungan pengajaran di tingkat sekolah dasar, Bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis para siswa. Salah satu aspek utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan menulis, terutama kemampuan dalam merangkai narasi. Menulis narasi adalah suatu kemampuan untuk menyampaikan ide, pemikiran, pengalaman, dan konsep dengan cara yang tertulis secara teratur, logis, serta mudah dipahami. Tarigan (2013, hlm. 22) menerangkan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan berbahasa yang bersifat produktif dan ekspresif yang digunakan untuk komunikasi tidak langsung dengan orang lain melalui tulisan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa menulis lebih dari sekadar aktivitas mekanis, melainkan merupakan proses yang rumit yang melibatkan kemampuan berpikir, penguasaan bahasa, dan kreativitas.

Dari hasil pra-penelitian pada pembelajaran di lapangan, banyak ditemukan kendala yang dihadapi oleh siswa kelas IV SD dalam mengembangkan keterampilan menulis narasi. Observasi di SD Negeri 028226 di Binjai Timur menunjukkan bahwa banyak siswa kesulitan dalam mengembangkan ide cerita, menyusun alur yang logis, dan menggunakan aturan naratif dengan benar (Sari, 2018, hlm. 54). Kesulitan ini tidak hanya berdampak pada rendahnya kualitas tulisan siswa, tetapi juga menurunkan motivasi dan minat mereka dalam belajar Bahasa Indonesia. Pendapat

Djamarah dan Zain (2006, hlm. 166) sejalan dengan hal ini, yang menyebutkan bahwa minat belajar yang rendah sering kali diakibatkan oleh metode dan media pengajaran yang kurang menarik serta tidak memenuhi kebutuhan siswa. Dari pendapat para ahli ini, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas empat di sekolah dasar menghadapi berbagai tantangan dalam menguasai keterampilan naratif, terutama dalam menghasilkan ide cerita, membangun alur yang tepat, dan menggunakan bahasa dengan benar. Kesulitan ini tidak hanya memengaruhi kualitas tulisan mereka tetapi juga berpengaruh pada motivasi dan minat belajar. Hal ini mengindikasikan bahwa metode dan media pembelajaran yang kurang menarik atau tidak sesuai bisa berdampak besar pada minat dan kemampuan belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menggunakan media interaktif yang berbasis konteks untuk mengatasi masalah tersebut.

Media pembelajaran memainkan peran strategis dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu menyajikan konten pembelajaran secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami (Arsyad, 2011, hlm. 15). Media yang tepat bisa meningkatkan motivasi belajar, memperjelas konsep, serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran secara lebih efektif (Mayer, 2009, hlm. 47). Dalam konteks pembelajaran menulis narasi, media yang mampu menyajikan cerita secara visual dan audio dapat membantu siswa memahami struktur narasi, alur cerita, serta unsur-unsur penting dalam sebuah narasi. Media yang berpotensi dalam digunakan ialah komik digital.

Komik digital didefinisikan menjadi media pembelajaran berbasis teknologi digital yang menyajikan rangkaian cerita atau materi ajar dalam bentuk gambar dan teks naratif yang tersusun secara berurutan serta ditampilkan melalui perangkat elektronik, ini memungkinkan mereka untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang isi pembelajaran (Pramesti, Kristiantari & Sujana, 2024, hlm. 285–286). Berkat format digital, komik tidak lagi terbatas pada media cetak tetapi telah berevolusi seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Komik digital juga dianggap sebagai media pembelajaran yang mendorong otonomi siswa, karena dapat diakses secara fleksibel kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital, sehingga mendukung pembelajaran mandiri dan berbasis teknologi (Uswatun Hasanah dkk., 2024, hlm. 2–3). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa komik digital mewakili media pembelajaran digital yang inovatif yang secara berurutan menggabungkan elemen visual dan teks naratif untuk menyajikan isi pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Evolusi komik dari format cetak ke digital menggambarkan adaptasi media pembelajaran terhadap kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Selain fungsinya sebagai sarana penyampaian isi pembelajaran, komik digital juga berkontribusi untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Aksesibilitas yang fleksibel melalui berbagai perangkat elektronik menjadikan komik digital mampu mendukung kemandirian belajar serta pembelajaran mandiri berbasis teknologi, sehingga relevan digunakan dalam proses pembelajaran modern. Selain aspek media, pengembangan pembelajaran yang berbasis kearifan lokal juga menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan. Pengetahuan tradisional mencakup nilai-nilai budaya, warisan, dan informasi yang berkembang dalam suatu komunitas serta diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Pengetahuan tradisional tidak hanya mencerminkan jati diri budaya suatu wilayah, tetapi juga mencakup prinsip-prinsip moral dan sosial yang bisa menjadi sumber pembelajaran yang kaya dan berarti. Dengan memasukkan pengetahuan tradisional dari Sumatera Utara dalam materi ajar, para siswa tidak hanya belajar membuat cerita, tetapi juga dapat mengenali serta menghargai kebudayaan setempat mereka (Setiawan, 2017, hlm. 45-47). Hal ini sejalan dengan pandangan (Hamalik, 2013, hlm. 64-66) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang mengaitkan materi dengan lingkungan dan budaya sekitar dapat meningkatkan relevansi dan makna pembelajaran bagi siswa. Selain itu, penerapan pengetahuan tradisional di dalam ruang kelas memiliki peranan krusial dalam membentuk rasa pemilikan dan identitas budaya sejak usia dini. Ini sangat penting mengingat tantangan akibat globalisasi dan tren modern yang ada saat ini (Santoso, 2019, hlm. 21–23). Hal-hal ini menunjukkan pentingnya pengetahuan tradisional dalam pendidikan, karena tidak hanya mencerminkan identitas budaya suatu wilayah, tetapi juga mengandung nilai-nilai moral dan sosial yang signifikan bagi para pelajar. Mengintegrasikan pengetahuan tradisional dari Sumatera Utara dalam bahan ajar, khususnya di bidang penceritaan, dapat membuat proses belajar mengajar lebih kontekstual, relevan, dan

bermakna bagi siswa. Melalui pembelajaran yang dikaitkan dengan lingkungan dan budaya sekitar, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan akademik, namun juga memperoleh pemahaman budaya serta sikap menghargai warisan daerahnya sendiri. Selain itu, pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran berkontribusi dalam menumbuhkan rasa cinta tanah air, memperkuat identitas budaya, dan membentuk karakter peserta didik sejak dini, agar mereka lebih mampu menghadapi tantangan dari globalisasi dan modernisasi tanpa kehilangan jati diri budaya mereka.

Pengamatan di SD Negeri 028226 Binjai Timur menunjukkan bahwa materi ajar untuk kegiatan bercerita di kelas masih menggunakan metode tradisional dan tidak mengintegrasikan teknologi atau pengetahuan lokal yang ada di Sumatera Utara. Materi tersebut umumnya terdiri dari buku pelajaran dan papan tulis, yang kurang memberikan motivasi dan tidak maksimal dalam mengembangkan kemampuan bercerita siswa. Hal ini mengakibatkan proses belajar yang tidak menarik dan motivasi siswa yang kurang memadai. Temuan penelitian (Rahmilawati, 2020, hlm. 78–80) mendukung hal ini, menunjukkan bahwa penggunaan materi ajar yang monoton dan tidak relevan dapat berpengaruh buruk pada minat dan hasil belajar siswa, khususnya dalam hal bercerita.

Tabel 1. 1 Peroleh Hasil Pra Penelitian Indikator Penguasaan Keterampilan Menulis Narasi Kelas IV-2 SD Negeri 028226 Binjai Timur

Nilai	Kelas	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
>75	IV-2	Tuntas (Mencapai KKTP)	1	10%
<75		Tidak Tuntas (Tidak Mencapai KKTP)	21	90%

Sumber: Hasil Penilaian Harian Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV SD Negeri 028226 Binjai Timur

Materi ajar yang digunakan umumnya tidak cukup menyemangati dan kurang mengaitkan dengan konteks. Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa dari 22 siswa di kelas empat SD Negeri 028226 Binjai Timur, 21 siswa meraih nilai di bawah 75 poin dan dengan demikian tidak memenuhi target pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan materi ajar yang inovatif yang memperhatikan karakteristik siswa serta konteks budaya lokal. Pengembangan materi ajar digital berbasis komik yang berfokus pada pengetahuan lokal Sumatera Utara bertujuan untuk menawarkan solusi efektif terhadap berbagai tantangan dalam pengajaran penulisan naratif.

Komik digital berbasis kearifan lokal juga menyediakan peluang bagi guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan kreatif. Cerita rakyat dan nilai-nilai budaya yang disajikan dalam media ini dapat menginspirasi siswa untuk menulis cerita mereka sendiri. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar dari segi akademik, tetapi juga belajar mengenai nilai-nilai budaya, moral, dan karakter yang terkandung dalam cerita rakyat tersebut. Media pembelajaran ini membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis narasi secara menyeluruh, mulai dari pemahaman alur cerita hingga kemampuan mengekspresikan ide-ide secara tertulis dengan kreativitas tinggi. Oleh sebabnya, pengembangan komik digital berbasis kearifan lokal Sumatera Utara merupakan salah satu inovasi yang mampu menggabungkan aspek budaya, teknologi, dan

pembelajaran keterampilan menulis narasi secara efektif (Hidayah, Ilmi, & Kharisma, 2025, hlm. 543-545)

Berdasarkan latar belakang di atas serta melihat berbagai kendala yang didapatkan dilapangan, untuk itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara Pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi di kelas IV SD Negeri 028226 Binjai Timur.

METODE

Penelitian ini merupakan studi penelitian dan pengembangan (R&D), yaitu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada agar lebih efektif dan memenuhi kebutuhan pendidikan. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 407), "Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya." Produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahan pembelajaran digital berbasis pengetahuan lokal dari Sumatera Utara.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: (1) Analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran di lapangan, (2) *Design* (perancangan) untuk menyusun konsep dan rancangan awal media, (3) *Development* (pengembangan) untuk membuat, memvalidasi, dan merevisi produk, (4) *Implementation* (implementasi) untuk menguji coba penggunaan media dalam proses pembelajaran, serta (5) *Evaluation* (evaluasi) untuk menilai keefektifan dan kelayakan media yang dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara Pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Di Kelas IV SD Negeri 028226 Binjai Timur

Studi ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan. Pendekatan ADDIE dipilih untuk menetapkan tujuan pengembangan konten pembelajaran komik digital yang berakar dari pengetahuan lokal Sumatera Utara, guna meningkatkan keterampilan naratif siswa kelas empat di SD Negeri 028226 yang terletak di Binjai Timur. Tahap pertama, analisis mencakup analisis kebutuhan, peserta didik, perangkat pembelajaran serta kurikulum dan materi untuk mengumpulkan informasi dan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

Fase kedua adalah fase desain. Di tahap ini, aspek visual dari media pembelajaran komik digital, isi, dan tema ditentukan, judul dipilih, serta panduan pengguna disusun.

Fase ketiga dari penelitian ini adalah fase pengembangan. Dalam tahap ini, peneliti mulai membuat dan mengembangkan produk—media pembelajaran berbasis komik digital yang terinspirasi oleh pengetahuan lokal dari Sumatera Utara—untuk mengajarkan keterampilan menulis naratif kepada siswa kelas empat SD Negeri 028226 SD Binjai Timur dengan memanfaatkan semua bahan yang tersedia. Pada tahap pengembangan produk ini peneliti agak kesulitan dalam menentukan tata letak gambar, teks dan materi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik terutama pada unsur keterampilan menulis narasi yang berkaitan dengan kearifan lokal Sumatera Utara. Untuk menentukan isi dari kegiatan pembelajaran, peneliti mengumpulkan masukan dari berbagai pihak terkait, termasuk pembimbing tesis, guru, ahli materi, serta profesional media. Langkah ini dilakukan dengan tujuan untuk mengoptimalkan isi dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa. Setelah komik digital dikembangkan, langkat selanjutnya adalah melakukan validasi komik digital dengan melibatkan ahli materi, media, dan praktisi pendidikan untuk mengevaluasi kelayakan komik digital yang telah dibuat.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran komik digital yang dikembangkan. Tahap ini siswa melakukan *pre-test* terlebih dahulu, kegiatan ini dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai materi yang akan dijelaskan, tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan media komik digital yang berisikan materi patung sigale-gale sebagai kearifan lokal Sumatera utara, setelah tindakan dan perlakuan, maka siswa melakukan *post-test* untuk melihat perkembangan

pengetahuannya selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik digital.

Fase kelima adalah fase evaluasi. Dalam tahap ini, terdapat analisis pengembangan, analisis kelayakan, dan analisis dampak. Evaluasi pengembangan dilaksanakan oleh para profesional media, ahli materi, pendidik, serta melibatkan partisipasi siswa, dan didasarkan pada hasil tes sebelum dan sesudah. Hasil dari evaluasi akhir menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital layak digunakan sebagai alat bantu pengajaran di tingkat sekolah dasar.

Kelayakan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara

1. Data didapatkan dari hasil validasi oleh ahli media yaitu Bapak Anggili Pratama, S.Pd.,M.Pd tahap validasi dilakukan hanya satu kali validasi saja pada tanggal 4 februari 2026 secara tatap muka dengan perolehan skor 104 dari skor maksimal 120 dengan presentase 86,6% dikategorikan "**sangat layak**" dengan catatan revisi sedikit pada bagian teks agar diperjelas.
2. Data didapatkan dari hasil validasi oleh ahli materi yaitu Ibu Ruth Remilani Simatupang, M.Pd dan hanya satu kali validasi saja dengan perolehan skor 69 dari skor maksimal 85 dengan presentase 81,2% dikategorikan "sangat layak" walaupun belum mencapai angka 90 tetapi hanya revisi sedikit pada bagian alur cerita didalam komik digital.

Dari data yang disajikan sebelumnya, bisa disimpulkan bahwa materi pembelajaran berupa komik digital yang berbasis pada pengetahuan lokal Sumatera Utara dinilai "sangat sesuai" digunakan sebagai sarana pengajaran untuk meningkatkan keterampilan naratif siswa kelas empat di SD Negeri 028226 di Binjai Timur.

Karya ini tidak hanya mengedepankan kesesuaian media pembelajaran komik digital untuk pendidikan formal, tetapi juga memerhatikan aspek sosial dan lingkungan, khususnya pemulihan nilai-nilai lokal di Sumatera Utara, terutama dalam cerita legenda patung Sigale Gale, seperti meningkatkan kesadaran siswa terhadap nilai-nilai budaya setempat.

Praktikalitas Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara

Untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran komik digital maka peneliti memberikan angket kepada respon praktisi pendidikan yaitu guru kelas IV SD Negeri 028226 Binjai Timur dan respon siswa yang diberikan setelah implementasi di kelas.

1. Berdasarkan tanggapan yang dikumpulkan dari para guru oleh Ibu Makhda Rosa Oktavia, S.Pd., seorang guru kelas empat di SD Negeri 028226 di Binjai Timur, sebuah kuesioner dengan sembilan belas pertanyaan dan lima kriteria evaluasi dibagikan: desain media, presentasi, isi, bahasa, penggunaan media, dan aspek pembelajaran. Setiap kriteria dinilai pada skala 1 hingga 5. Diperoleh hasil respon praktisi pendidikan dengan skor 84 dari skor maksimal 95 dengan presentase 88,40% dengan kategori "**sangat praktis**"
2. Berdasarkan hasil survei siswa terhadap 22 siswa kelas empat di SD Negeri 028226 di Binjai Timur, yang terdiri dari sembilan pertanyaan, siswa memperoleh 885 dari kemungkinan 990 poin, yang sesuai dengan persentase 89,39%, yang dianggap "sangat layak."

Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara

Untuk menentukan dampak penggunaan komik digital sebagai alat pembelajaran berbasis kearifan lokal di Sumatera Utara, peneliti melakukan dua perhitungan: uji t sampel berpasangan dan uji N-gain.

1. Uji t berpasangan menghasilkan nilai t sebesar 6,190 dan nilai tabel sebesar 2,074. Hasil ini menunjukkan perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor pra- dan pasca-tes sebelum dan sesudah menggunakan alat pembelajaran.
2. Hasil pra- dan pasca-tes menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan alat pembelajaran komik digital. Nilai N-gain menunjukkan peningkatan efektivitas rata-rata sebesar 0,70. Skor pasca-tes lebih tinggi daripada skor pra-tes, menunjukkan pemahaman

yang lebih baik di kalangan siswa.selain itu, media ini dinilai sangat berpengaruh oleh sebagian besar siswa.

Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal Sumatera Utara pada pembelajaran keterampilan menulis narasi di kelas IV SD Negeri 028226 Binjai Timur sebagai berikut:

1. Membuat materi pembelajaran dalam bentuk komik digital memerlukan pemahaman teknologi yang cukup mendalam. Namun, karena kemampuan dan pengetahuan peneliti masih terbatas, materi yang dihasilkan hanya mencerminkan batasan dalam pengetahuan dan keterampilan mereka.
2. Pada saat menerapkan media komik digital masih keterbatasan pada perangkat pembelajaran seperti infocus, jadi untuk menerapkan media komik terbatas sehingga tidak terlalu luas, tetapi semangat peserta didik tidak berkurang, mereka sangat senang dan antusias dengan kehadiran media komik digital yang dapat membantu mereka dalam menguasai dasar-dasar dari keterampilan menulis narasi sehingga hasil belajar peserta didik meningkat karena selama proses belajar mereka hanya diberikan metode pembelajaran yang konvensional.

Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Komik Digital

Materi pembelajaran dalam bentuk komik digital memberikan banyak manfaat yang dapat mendukung proses belajar para siswa. Komik digital menyajikan informasi dengan cara yang visual dan naratif, membuatnya lebih menarik dan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan presentasi teks biasa. Komik itu sendiri dapat meningkatkan motivasi siswa karena tampilannya yang berwarna, sederhana, dan sesuai dengan cara belajar yang visual. Selain itu, materi ini dapat diakses dengan mudah melalui berbagai alat seperti laptop, tablet, dan smartphone. Guru juga lebih mudah mengelola pembelajaran dengan menggunakan media komik digital karena materi dapat disajikan secara ringkas dan tetap kontekstual melalui cerita. Pemanfaatan komik digital juga dapat mendorong terjadinya diskusi di dalam kelas, karena siswa merasa terdorong untuk terlibat dengan cerita atau karakter, sehingga memperkuat interaksi antara guru dan siswa. Dengan demikian, komik digital tidak hanya membuat pengajaran lebih menarik, tetapi juga membantu pemahaman konsep yang lebih baik dan mendorong partisipasi siswa yang lebih aktif.

Media komik digital memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satu kekurangannya adalah ketergantungan pada perangkat teknologi seperti komputer, laptop, tablet, atau smartphone serta jaringan internet. Jika perangkat atau akses internet tidak tersedia dengan baik, maka penggunaan komik digital dalam pembelajaran dapat mengalami kendala. Selain itu, penggunaan komik digital dapat merangsang diskusi di dalam kelas dengan cara mendorong siswa berinteraksi dengan cerita atau karakter, yang pada gilirannya meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Namun, tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam menggunakan teknologi digital, yang dapat memengaruhi seberapa efektif media ini digunakan. Selain itu perangkat pembelajaran seperti infocus juga diperlukan, jika tidak ada maka siswa akan kesulitan untuk membaca teks dari komik digital. Di samping itu, penggunaan komik digital dalam waktu yang lama juga dapat menyebabkan kelelahan mata karena siswa harus melihat layar perangkat secara terus-menerus. Oleh karena itu, penggunaan komik digital perlu diimbangi dengan metode pembelajaran lain agar proses belajar tetap efektif dan tidak menimbulkan dampak negatif bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan bahan ajar dalam bentuk komik digital, yang berdasarkan pengetahuan lokal dari Sumatera Utara dan ditujukan untuk pengajaran bercerita di kelas empat SD Binjai Timur (028226) pada tahun ajaran 2025/2026, kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Bentuk komik digital yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis narasi disusun dalam bentuk cerita bergambar yang diadaptasi dari legenda Patung Sigale-gale yang berasal

dari budaya Batak. Komik digital ini menggunakan gambar, teks, dan alur cerita yang disusun dengan logis untuk membantu siswa memahami struktur narasi. Cerita dalam komik menggambarkan kisah Raja Rahat yang sangat menyayangi putranya, Manggale, hingga akhirnya membuat patung Sigale-gale untuk mengobati rasa sedihnya setelah kehilangan sang putra. Alur cerita disajikan secara berurutan: pertama, pengenalan tokoh dan setting, diikuti dengan pengembangan konflik, dan terakhir, penyelesaian cerita.

Komik digital ini menampilkan beberapa panel gambar yang saling berkaitan dan dilengkapi dengan dialog serta narasi singkat yang membantu siswa memahami isi cerita. Setiap panel dirancang dengan gambar yang menarik dan warna yang sesuai dengan suasana cerita sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam komik disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar agar mudah dipahami. Dalam pembelajaran keterampilan menulis narasi, komik digital ini berfungsi sebagai media yang membantu siswa memahami unsur-unsur cerita seperti tokoh, latar, alur, serta urutan peristiwa dalam sebuah cerita. Melalui pengamatan terhadap gambar dan teks dalam komik, siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas mengenai jalannya cerita sehingga memudahkan mereka dalam menuliskan kembali cerita tersebut dalam bentuk narasi. Dengan demikian, penggunaan komik digital berbasis cerita Patung Sigale-gale diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun cerita narasi secara runtut, jelas, dan menarik.

2. Hasil validasi bahan ajar komik digital menunjukkan bahwa materi ini cocok digunakan di kelas. Bahan ajar ini memperoleh skor validasi 104 dari total 120 poin, di mana 86,6% dianggap "sangat layak. " Validasi dari ahli materi memperoleh skor 69 dari total 85 poin, dengan penilaian 81,2% dalam kategori "sangat layak. " Namun, skor maksimum 90 belum berhasil dicapai.

3. Praktisnya materi pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan diuji melalui penilaian dari para ahli pendidikan dan umpan balik dari siswa. Dari penilaian para ahli, hasil pembelajaran mencapai nilai 88,40%, yang menjadikannya dalam kategori "sangat praktis. " Umpan balik dari siswa menghasilkan skor 89,39%, yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Berdasarkan hasil praktikalitas oleh praktisi pendidikan dan respon siswa, maka media pembelajaran komik digital praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Untuk mengeksplorasi dampak dari pemanfaatan bahan ajar komik digital, peneliti melaksanakan uji produk dengan siswa kelas empat di SD Negeri 028226 yang terletak di Binjai Timur. Sebuah tes awal dan tes akhir dilaksanakan. Hasil dari tes produk menunjukkan adanya peningkatan performa jika dibandingkan dengan tes awal dan akhir. Tes awal mencatat skor sebesar 66,81%, yang dianggap "tidak memuaskan," sedangkan tes akhir mencapai skor 88%, yang dinyatakan sebagai "sangat baik. " Selanjutnya, peneliti melakukan uji t dependent sample serta analisis N-gain. Uji t dependent sample memperlihatkan nilai t sebesar 6,190 dengan nilai tabel 2,074. Hasil dari analisis t dependent sample menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor tes awal dan akhir sebelum serta setelah penggunaan bahan ajar tersebut. Dalam kesimpulan, uji N-gain dari tes awal dan akhir menunjukkan peningkatan dalam kinerja belajar siswa setelah penggunaan alat ajar komik digital. Nilai N-gain mencerminkan peningkatan efektivitas rata-rata sebesar 0,70. Skor pada tes akhir lebih tinggi dibandingkan skor pada tes awal, yang menunjukkan pemahaman yang lebih baik di antara siswa. Selain itu, alat ini dinilai sangat efektif oleh kebanyakan siswa.

REFERENSI

Abidin, Y. (2020). *Pembelajaran bahasa berbasis literasi* (Edisi ke-2). Refika Aditama.

Alerbitu, N., Harsiati, T., & Hasanah, M. (2024). *Assessment for learning* dalam pembelajaran menulis karangan narasi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*.

Arifin, M. (2013). Filsafat pendidikan Islam. Kulon Gresik: Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Arsyad, A. (2020). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (5th ed.). Longman.

Borg, W. R., Gall, M. D., & Borg, W. R. (2007). *Educational research: An introduction* (8th ed.). Pearson.

Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer.

Daryanto. (2022). *Media pembelajaran:*Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Gava Media.
Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). Strategi belajar mengajar. Rineka Cipta.
Firmando, H. B. (2021). Kearifan lokal sistem kekerabatan Dalihan Na Tolu dalam merajut harmoni sosial di kawasan Danau Toba. *Aceh Anthropological Journal, 5*(1), 16–36.
Hamalik, O. (2013). Proses belajar mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
Hamidah, M. Z., Uswatun, L. A. I., & Susandi, A. (2024). *Development of digital comic media based on local wisdom with the theme of love Indonesia in elementary school*. Jurnal Tematik, 14(1), 1–10.
Hasanah, J. U., Irianto, D. M., & Aljamaliah, S. N. M. (2024). Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran IPA materi siklus air kelas V sekolah dasar. Jurnal Guru Kita*, 7*(4).
Hasibuan, H. A. (2021). Pendidikan akhlak Islam melalui kearifan lokal Dalihan Na Tolu. *TABYIN:* Jurnal Pendidikan Islam*, 3*(1), 163–178.
Hidayah, R., Ilmi, L. A., & Kharisma, A. I. (2025). Pengembangan media e-comic berbasis local wisdom pada pembelajaran teks narasi kelas V sekolah dasar. Jurnal Kiprah *Pendidikan, 4*(3), 537–549.
Izah, Z. Z., & Cahyaningtyas, A. P. (2025). *Analyzing fourth grade students' narrative writing skills through serial image media*. Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, 10(1), 1–8.
Koentjaraningrat. (2009). Pengantar ilmu antropologi (Edisi revisi). Rineka Cipta.
angeveld, M. J. (2017). Paedagogiek: Teori dan praktik pendidikan (Terjemahan). Refika Aditama.
Limbong, V. R., Sibarani, R., & Sinulingga, J. (2021). Tradisi budaya dan kearifan lokal Manggotil Eme pada masyarakat Batak Toba di Desa Sigapiton. Jurnal Sociohumaniora Kodepena*, 2*(2), 264–271.
Lubis, Z. (2022). Budaya lokal dan pendidikan karakter masyarakat Sumatera Utara. Unimed Press.
Magdalena, I., Nurjamilah, P., Ramadhanty, S., & Sarah, S. (2023). Analisis penilaian keterampilan menulis karangan narasi menggunakan media visual. *MASALIQ, 3*(4), 648–661.
Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge University Press.
Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning (3rd ed.). Cambridge University Press.
Nugroho, A., Widodo, A., & Hartati, S. (2022). Komik digital sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 13(2), 120–128.
Payanti, N. L. P. Y. (2022). Media komik digital berbasis multimedia dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 5(1), 1–8.
Pramesti, N. P. I., Kristiantari, M. G. R., & Sujana, I. W. (2024). Komik digital berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar. Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan, 4(2), 285–294.
Pratiwi, A., Daniyati, A., & Resti, L. (2022). Definisi media pembelajaran: Konsep dan fungsi dalam proses belajar mengajar. Jurnal Media Pembelajaran, 1(1), 1–10.
Putri, A. N., & Wulandari, S. S. (2023). Pemanfaatan komik digital naratif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 12(1), 55–63.
Rahmawati, S. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(2), 72–82.
Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklmah, L. (2022). Pengembangan bahan ajar media. Jurnal Multidisiplin Dehasen, 1(3), 344–350.
Saddhono, K., & Slamet, S. Y. (2021). Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia. Kencana.
Santoso, B. (2019). Penguatan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. Deepublish.
Sari, R. P. (2018). Kesulitan siswa sekolah dasar dalam menulis karangan narasi. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 7(2), 49–58.
Sibarani, R. (2012). Kearifan lokal: Hakikat, peran, dan metode tradisi lisan. Asosiasi Tradisi Lisan.
Sibarani, R. (2021). Kearifan lokal: Hakikat, peran, dan metode tradisi lisan (Edisi revisi). Asosiasi Tradisi Lisan.
Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Suryanti, S., Mariana, N., Yermiandhoko, Y., & Widodo, W. (2020). Local wisdom based teaching material for enhancing primary students' scientific literacy skill. Jurnal Prima Edukasia, 8(1), 96–105.
Tarigan, H. G. (2013). Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa. Angkasa.
Tilaar, H. A. R. (2017). Kaleidoskop pendidikan nasional. Kompas Media Nusantara.
Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31.
Wagiran. (2012). Pengembangan karakter berbasis kearifan lokal. Jurnal Pendidikan Karakter, 2(3), 329–339.