

**Pengembangan Media Komik Digital Cerita “Men Brayut” Untuk
Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas III SD**

Anak Agung Ayu Dewi Sutyaningsih¹, Anak Agung Istri Mas Wiryani², Ni Putu Riska Warsita Putri³, Ni Kadek Candra Kusuma Dewi⁴, Anak Agung Ratih Prabaswari⁵, Ni Luh Ketut Ary Maharani⁶, Ni Putu Bintang Pande Cahyani⁷, Komang Wida Yuniati⁸, I Made Suardinata⁹, Dharia Rizkyla Ramadhani¹⁰

¹²³⁴⁵⁶⁷⁸⁹¹⁰ PGSD FIP Universitas Pendidikan Ganesha

Alamat e-mail : ayu.dewi.sutyaningsih@undiksha.ac.id,
gungmasbali12@gmail.com, riskawpp42@gmail.com,
kadekcandra467@gmail.com, ratihpraba43@gmail.com,
arimaharani0328@gmail.com, cahyaniibintangpande@gmail.com,
widayuniati11@gmail.com, madesuardinata2@gmail.com,
dhariarizkylaramadhani@gmail.com

ABSTRACT

This study was conducted in response to the low literacy skills of elementary school students, which were influenced by the limited use of innovative and engaging learning media. The study aimed to develop a digital comic based on the local story “Men Brayut” to improve the literacy skills of third-grade elementary school students. This study employed a research and development approach using the ADDIE model, which consisted of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The developed product was validated by experts in content, instructional design, and media, and the results indicated that the digital comic achieved a very good level of validity and was suitable for use in classroom learning. The implementation was conducted in an authentic learning setting and showed an improvement in students’ literacy skills, as reflected in their learning outcomes. The findings demonstrated that the use of digital comics contributed positively to students’ reading comprehension and engagement. In conclusion, the digital comic based on the “Men Brayut” story was considered feasible and moderately effective as an alternative learning media to enhance students’ literacy skills.

Keywords: Digital comic, Student literacy, Elementary school, Learning media

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan sebagai respons terhadap rendahnya kemampuan literasi siswa sekolah dasar yang disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital berbasis cerita lokal “Men Brayut” guna meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas III sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang

meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital memperoleh kualifikasi sangat baik berdasarkan validasi ahli dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Implementasi media menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi siswa. Dengan demikian, komik digital berbasis cerita “Men Brayut” dinyatakan layak dan cukup efektif sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Kata Kunci : Komik digital, Literasi siswa, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Kemampuan Literasi tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menafsirkan, serta mengevaluasi informasi secara kritis dalam berbagai konteks (Miranda & Dafit 2024) Dalam pembelajaran abad ke-21, literasi menjadi landasan utama dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan menjadi indikator penting kualitas pendidikan suatu negara (Yuda & Rosmilawati 2024). Namun demikian, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa di Indonesia masih berada pada kategori rendah, khususnya pada jenjang sekolah dasar, sehingga memerlukan intervensi yang sistematis dan berkelanjutan (Ramdani & Sudiapermana 2025)

Rendahnya kemampuan literasi siswa sekolah dasar

dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari aspek internal maupun eksternal. Dari sisi internal, minat baca siswa yang masih rendah menjadi salah satu penyebab utama lemahnya kemampuan literasi (Kartika et al., 2023). Sementara itu, dari sisi eksternal, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik juga berkontribusi terhadap rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca (Ulandari et al., 2023). Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk mengembangkan kemampuan literasinya (Wirawan et al., 2024).

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, literasi menjadi kompetensi esensial yang harus dikembangkan secara terintegrasi dalam berbagai mata pelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif terbukti mampu

meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Aulia & Pratiwi 2025) Penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis visual dan digital dapat meningkatkan pemahaman siswa karena informasi disajikan secara lebih konkret dan mudah dipahami (Ditriguna et al., 2023).

Salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif dalam meningkatkan literasi siswa adalah komik digital. Komik digital merupakan media yang menggabungkan teks dan gambar secara menarik sehingga mampu meningkatkan minat baca siswa, terutama pada jenjang kelas rendah (Miranda & Dafit 2024). Penggunaan komik digital dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, memperkaya kosakata, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Pramesti et al., 2024). Selain itu, komik digital juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan karena penyajian materi yang bersifat visual dan naratif (Ulandari et al., 2023). Penelitian lain juga menyatakan bahwa media komik

digital berbasis teknologi mampu meningkatkan hasil belajar dan literasi siswa secara signifikan dibandingkan dengan media konvensional (Wirawan et al., 2024).

Pembelajaran berbasis kearifan lokal terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa karena materi yang disajikan lebih dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari (Nurjanah et al., 2023). Selain itu, penggunaan budaya lokal dalam pembelajaran juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal mampu meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat identitas budaya siswa (Suryawan et al., 2024).

Salah satu bentuk kearifan lokal Bali yang memiliki potensi besar dalam pembelajaran literasi adalah cerita rakyat atau *satua Bali*, seperti cerita "*Men Brayut*". Cerita ini mengandung nilai-nilai moral seperti kerja keras, tanggung jawab, kebersamaan, dan kesederhanaan yang relevan dengan kehidupan siswa sekolah dasar. Namun, dalam praktiknya, pemanfaatan cerita "*Men Brayut*" dalam pembelajaran masih terbatas pada metode konvensional

seperti membaca teks atau mendengarkan cerita secara lisan, sehingga kurang menarik bagi siswa (Nurjanah et al., 2023). Padahal, jika dikemas dalam bentuk media digital yang menarik, cerita ini berpotensi besar untuk meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi siswa.

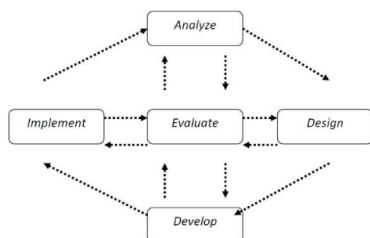
Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III di SDN 7 Dalung, diperoleh informasi bahwa kemampuan literasi siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menjawab pertanyaan berdasarkan teks, serta mengungkapkan kembali isi bacaan dengan kata-kata sendiri. Selain itu, minat baca siswa juga masih rendah karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurang variatif. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket, serta belum memanfaatkan media digital secara optimal. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa kurangnya penggunaan media inovatif menyebabkan rendahnya motivasi membaca siswa (Wirawan et al., 2024; Ulandari et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan

tersebut, diperlukan solusi inovatif berupa media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat baca siswa sekaligus mempermudah pemahaman mereka. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media komik digital berbasis cerita lokal *"Men Brayut"*. Media ini diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual melalui perpaduan teks, gambar, serta nilai-nilai budaya lokal. Dengan demikian, penggunaan komik digital tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi siswa, tetapi juga menanamkan nilai karakter serta memperkuat identitas budaya mereka. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik digital cerita *"Men Brayut"* untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas III SDN 7 Dalung. Pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan bermakna, serta mendukung peningkatan kualitas literasi siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Menurut Safitri and Aziz, (2022) model ADDIE ini dapat digunakan dalam berbagai macam bentuk pengembangan produk, salah satunya yaitu pengembangan bahan ajar. Model ADDIE merupakan model yang masih sangat relevan untuk digunakan karena model ini dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi serta adanya revisi dan evaluasi di setiap tahapannya.



Gambar 1 Tahapan Model ADDIE
(Sumber: (Safitri and Aziz 2022))

Menurut (Sugiyono (2015: 38), seperti dikutip dalam Safitri&Aziz,2022) model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Sesuai dengan

model yang dipilih, (1) pada tahap analisis hal yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan dan permasalahan berupa materi yang relevan, buku ajar, dan kondisi belajar; (2) pada tahap desain, dilakukan beberapa kegiatan antara lain merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi atau pokok bahasan yang akan dipelajari, selanjutnya penyusunan bahan ajar dengan sistematika yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa; (3) tahap *development*, penyiapan dan penulisan materi pada buku ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam melakukan kegiatan belajar; (4) tahap implementasi merupakan penggunaan produk pengembangan berupa bahan ajar pada kegiatan pembelajaran; (5) dan tahap evaluasi, dilakukan secara formatif pada tahapan pengembangan produk sesuai dengan model yang digunakan. Prosedur Pengembangan Media dan Metodologi Penelitian. Proses pengembangan media ini mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari lima fase sistematis:

Pertama, tahap *Analysis* (Analisis). Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan

literasi siswa kelas III di SDN 7 Dalung melalui observasi dan tes diagnostik. Peneliti menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Bali pada Kurikulum Merdeka Fase B untuk menyesuaikan materi narasi cerita rakyat Bali "*Men Brayut*". Selain itu, dilakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik yang lebih tertarik pada konten visual digital serta analisis ketersediaan sarana teknologi di sekolah sebagai media akses komik digital nantinya.

Kedua, tahap *Design* (Perancangan). Tahap ini mencakup penyusunan kerangka media komik digital. Peneliti merumuskan Tujuan Pembelajaran (TP) yang berfokus pada peningkatan kemampuan membaca pemahaman. Selanjutnya, dilakukan penyusunan alur cerita (scripting) yang memodifikasi cerita Men Brayut ke dalam bahasa yang komunikatif bagi siswa kelas III, pembuatan storyboard panel komik, serta perancangan instrumen tes literasi dan kuesioner respon siswa.

Ketiga, tahap *Development* (Pengembangan). Pada tahap ini, rancangan direalisasikan menjadi produk komik digital menggunakan perangkat lunak ilustrasi. Cerita Men Brayut dikembangkan menjadi panel-

panel interaktif yang memuat unsur kearifan lokal dan nilai Profil Pelajar Pancasila. Produk tersebut kemudian melalui proses validasi oleh ahli materi untuk menguji kelayakan isi cerita, serta ahli media untuk menilai kualitas visual dan teknis digitalnya. Hasil masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar revisi sebelum media diujicobakan.

Keempat, tahap *Implementation* (Implementasi). Komik digital yang telah dinyatakan layak kemudian diterapkan dalam pembelajaran nyata di kelas III SDN 7 Dalung. Guru mengakses media melalui perangkat digital yang tersedia di sekolah ditunjukkan kepada siswa dan mengikuti alur pembelajaran literasi yang telah dirancang. Peneliti mengamati aktivitas siswa, kendala penggunaan media di lapangan, serta interaksi siswa terhadap konten komik untuk melihat bagaimana media ini membantu mereka memahami teks.

Kelima, tahap *Evaluation* (Evaluasi). Tahap akhir ini dilakukan untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan literasi. Peneliti melakukan analisis data hasil pre-test dan post-test untuk melihat perolehan skor siswa. Selain itu, dilakukan evaluasi terhadap hasil

angket respon siswa dan guru guna menilai kepraktisan serta kemenarikan media secara keseluruhan. Hasil evaluasi ini menentukan apakah media komik digital *Men Brayut* sudah siap digunakan secara luas atau masih memerlukan perbaikan akhir.

Pengembangan komik digital berbasis cerita *Men Brayut* ini perlu diuji tingkat validitasnya. Uji validitas produk dilakukan melalui review para ahli, yaitu: (a) review oleh ahli yang terdiri dari 1 ahli materi pembelajaran dan 1 ahli media pembelajaran untuk menilai kelayakan isi, bahasa, penyajian, serta aspek teknis media yang dikembangkan, dan (b) uji coba kepada peserta didik yang terdiri dari uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil pada siswa kelas III di SDN 7 Dalung. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa metode, yaitu wawancara, pencatatan dokumen, dan angket (kuesioner). Metode wawancara digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung melalui tanya jawab yang sistematis dengan guru kelas terkait permasalahan pembelajaran kemampuan literasi yang terjadi di SDN 7 Dalung. Metode pencatatan dokumen digunakan untuk

mengumpulkan data pendukung seperti profil sekolah, jumlah siswa, serta data hasil observasi pembelajaran. Sementara itu, metode angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan komik digital serta untuk mengukur tingkat kepraktisan dan kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Adapun kisi-kisi instrumen ahli rancang bangun dalam penelitian ini dapat disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Rancang Bangun

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
1.	Model Pengembangan yang Digunakan	1. Kesesuaian penggunaan model pengembangan ADDIE dengan karakteristik produk yang dihasilkan. 2. Ketepatan pertimbangan dalam menentukan pemilihan model pengembangan.
2.	Prosedur Pengembangan	1. Kesesuaian langkah-langkah pengembangan dengan model yang diterapkan dalam proses pembuatan produk. 2. Ketepatan penyajian deskripsi atau visualisasi mengenai tahapan pengembangan yang dilaksanakan.
3.	Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	1. Kejelasan tahapan pengembangan berdasarkan landasan

4. Evaluasi Sumatif		model yang digunakan.
	2.	Tingkat kepraktisan dalam pelaksanaan proses pengembangan.
	3.	Keruntutan tahapan dalam prosedur pengembangan yang dilakukan secara sistematis.
	1.	Kesesuaian rancangan evaluasi dengan model pengembangan yang diterapkan.
	2.	Kejelasan bentuk evaluasi yang dikembangkan dalam proses pengembangan.
	3.	Ketepatan dalam menentukan subjek uji coba yang dilibatkan pada kegiatan pengembangan.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi (Isi/Kemampuan Literasi)

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kurikulum	1. Kesesuaian materi dalam komik digital dengan capaian pembelajaran.
		2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada literasi.
		3. Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran.
2.	Materi	1. Ketepatan isi materi yang disajikan dalam komik digital.
		2. Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
		3. Kemenarikan materi dalam komik digital sehingga mendorong minat membaca siswa.
		4. Keakuratan materi yang disampaikan dalam komik digital.

3. Tata Bahasa	5.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
	6.	Materi didukung dengan media pembelajaran yang tepat.
	7.	Materi mudah dipahami melalui kegiatan membaca komik digital.
	8.	Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.
	9.	Materi dalam komik digital mendukung peningkatan kemampuan literasi siswa.
	1.	Penggunaan bahasa dalam komik digital sesuai dengan kaidah yang tepat dan konsisten.
	2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.
	3.	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Instruksional

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
1	Tujuan	1. Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran.
		2. Kesesuaian antara tujuan, materi dan evaluasi yang disusun secara runtut.
2	Strategi	1. Penyampaian materi dilakukan secara sistematis.
		2. Kegiatan pembelajaran mampu memberikan motivasi kepada siswa.
		3. Penyajian materi dikemas secara menarik.
3.	Evaluasi	1. Kejelasan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
		2. Kesesuaian soal dengan indikator pembelajaran.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
1	Teknis	1. Kemudahan dalam mengoperasikan media komik digital.
		2. Media komik digital dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi siswa.
		3. Media komik digital dapat digunakan secara berulang oleh siswa.
		4. Kejelasan teks atau dialog dalam komik digital.
		5. Penyajian komik digital mampu meningkatkan minat baca dan literasi siswa.
2	Tampilan	1. Konsistensi isi materi cerita dalam komik digital.
		2. Kombinasi warna yang digunakan menarik dan serasi.
		3. Keterbacaan teks atau dialog dalam komik digital.
		4. Kesesuaian ilustrasi atau gambar dengan materi cerita yang disajikan.
		5. Ketepatan jenis dan ukuran huruf yang digunakan.
		6. Kesesuaian tokoh atau karakter dalam komik digital dengan karakteristik siswa.
		7. Ketepatan penggunaan efek visual (ekspresi, simbol dan sejenisnya).
		8. Kejelasan alur cerita dalam mendukung peningkatan literasi siswa.
		9. Tata letak panel komik tersusun rapi, seimbang dan menarik.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
1	Media	1. Kemenarikan desain komik digital.
		2. Kejelasan teks atau dialog dalam komik digital.
		3. Kejelasan gambar atau ilustrasi dalam komik digital.
		4. Kemenarikan penggunaan warna pada komik digital.
		5. Kesesuaian penyajian cerita (alur atau panel) dalam komik digital.
		6. Kemenarikan tampilan keseluruhan komik digital.
2	Materi	1. Isi cerita mudah dipahami oleh siswa.
		2. Materi disajikan secara jelas dan runtut.
3.	Motivasi	1. Komik digital mendorong minat membaca siswa.
		2. Komik digital membantu meningkatkan aktivitas literasi siswa.
		3. Penyajian cerita mendorong keterlibatan siswa dalam membaca.
4.	Pengoperasian	1. Komik digital mudah digunakan oleh siswa.

Analisis data penelitian pengembangan komik digital cerita Men Brayut ini menggunakan analisis deskriptif. Data diperoleh melalui hasil validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba perorangan dan kelompok kecil yang kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase.

Langkah - langkah analisis data dilakukan dengan cara merubah skor penilaian angket ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

(Sumber : Agung & Jampel 2022)

Tabel 5. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat Baik	Sangat Layak
79-89	Baik	Layak
65-78	Cukup Baik	Cukup Layak
40-64	Tidak Baik	Tidak Layak
00-39	Sangat Tidak Baik	Sangat Tidak Layak

Tabel. 6 Kategori Penilaian Skala Likert 5

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat Setuju
2	Skor 4	Setuju
3	Skor 3	Cukup
4	Skor 2	Tidak Setuju
5	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa komik digital berbasis cerita “Men Brayut” yang dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap *analysis* (analisis), dilakukan observasi dan wawancara di SDN 7 Dalung. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses

pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Hal tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah serta siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, khususnya pada kemampuan literasi membaca. Pada tahap *design* (perancangan), dilakukan penyusunan rancangan media komik digital yang meliputi penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan alur cerita berdasarkan cerita “Men Brayut”, serta perancangan tampilan media. Media dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih menyukai pembelajaran visual dan kontekstual. Tahap *development* (pengembangan) dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk komik digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop maupun smartphone. Media dilengkapi dengan teks cerita, ilustrasi gambar, serta dialog antar tokoh yang disusun secara sistematis. Selain itu, media juga dilengkapi dengan tujuan pembelajaran serta evaluasi berupa soal literasi pada bagian akhir untuk mengukur pemahaman siswa. Produk yang telah

dikembangkan kemudian divalidasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli isi/materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, serta ahli rancang bangun. Berdasarkan hasil validasi, seluruh aspek penilaian memperoleh kualifikasi sangat baik, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, desain, maupun tampilan. Selanjutnya, pada tahap *implementation* (implementasi), media komik digital "Men Brayut" diujicobakan kepada siswa kelas III untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta respons siswa terhadap penggunaan media. Pada tahap *evaluation* (evaluasi), dilakukan analisis terhadap seluruh hasil validasi ahli dan uji coba. Berdasarkan hasil evaluasi, media komik digital yang dikembangkan memperoleh kualifikasi sangat baik dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Beberapa penyempurnaan minor dilakukan pada aspek tampilan dan penyajian bahasa agar media menjadi lebih optimal dan sesuai dengan karakteristik siswa. Pada validitas pengembangan media, dipaparkan 4 hal pokok yang meliputi validitas media komik digital cerita "Men Brayut" menurut (1) ahli rancang

bangun, (2) ahli isi pelajaran, (3) ahli desain instruksional, (4) ahli media pelajaran. Ke-empat hal pokok tersebut disajikan sesuai dengan data yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 7. Uji Validitas Media

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi
1.	Uji Ahli Rancang Bangun	80%	Tidak perlu direvisi
2.	Uji Ahli Isi Pelajaran	80%	Tidak perlu direvisi
3.	Uji Ahli Desain Instruksional	80%	Tidak perlu direvisi
4.	Uji Ahli Media Pelajaran	92%	Tidak perlu direvisi

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli rancang bangun diperoleh penilaian (80%). Persentase 80% membuat komik digital mendapatkan kualifikasi baik. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli isi pelajaran yaitu (80%). Persentase 80% membuat komik digital mendapatkan kualifikasi baik. Selanjutnya hasil penilaian ahli desain instruksional yaitu (80%). Persentase 80% membuat komik digital mendapatkan kualifikasi baik. Kemudian hasil penilaian ahli media pelajaran memperoleh nilai sebesar (92%). Persentase 92% membuat komik digital mendapatkan kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis cerita “*Men Brayut*” yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Pada tahap implementasi media komik digital berbasis cerita “*Men Brayut*” diimplementasikan pada 31 siswa kelas III di SD No. 7 Dalung untuk mengetahui keefektifannya. Tingkat keefektifan media komik digital berbasis cerita “*Men Brayut*” diketahui dengan memberikan tes hasil belajar melalui *pre-test* dan *post-test* kepada 31 siswa. Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan rumus *N-Gain*. Hasil pengujian efektivitas media komik digital berbasis cerita “*Men Brayut*” menggunakan rumus *N-Gain* tersaji sebagai berikut :

Tabel 8. Hasil Uji Efektivitas Media

No.	Post test	Pretest	Post - Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain Score	N Gain Score (%)
1	80	60	20	40	0.5	50
2	100	90	10	10	1	100
3	80	75	5	25	0.2	20
4	85	70	15	30	0.5	50
5	85	70	15	30	0.5	50
6	85	60	25	40	0.625	62.5
7	85	75	10	25	0.4	40
8	85	70	15	30	0.5	50
9	100	85	15	15	1	100
10	85	75	10	25	0.4	40
11	80	60	20	40	0.5	50
12	90	75	15	25	0.6	60
13	85	60	25	40	0.625	62.5
14	90	75	15	25	0.6	60
15	80	60	20	40	0.5	50
16	85	75	10	25	0.4	40
17	85	70	15	30	0.5	50
18	85	75	10	25	0.4	40
19	85	70	15	30	0.5	50
20	95	80	15	20	0.75	75
21	90	75	15	25	0.6	60
22	85	75	10	25	0.4	40
23	95	80	15	20	0.75	75
24	100	85	15	15	1	100
25	90	75	15	25	0.6	60
26	85	75	10	25	0.4	40
27	100	85	15	15	1	100
28	80	75	5	25	0.2	20
29	85	70	15	30	0.5	50
30	85	70	15	30	0.5	50
31	90	75	15	25	0.6	60
Mean	87.58	73.2	14.3	26.7	0.56	56.61

Berdasarkan tabel 8, didapatkan rata-rata *N-Gain* sebesar 0.56, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik digital berbasis cerita “*Men Brayut*” cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas III di SD No. 7 Dalung.

Evaluasi penggunaan media komik berbasis cerita “*Men Brayut*” pada akhir masa implementasi. Evaluasi dilakukan untuk melihat keberhasilan pengembangan media dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas III di SD No. 7 Dalung. Evaluasi dilakukan dengan menguji efektivitas dalam bentuk tes hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Bali. Setelah dilaksanakan evaluasi melalui uji efektivitas, nilai tes siswa sebelumnya mengalami peningkatan. Peningkatan nilai yang diperoleh siswa dalam tes kemudian dianalisis menggunakan rumus *N-Gain* dan didapatkan rata-rata sebesar 0.56. Kriteria nilai *N-Gain* tersebut termasuk kedalam kriteria cukup efektif. Hal tersebut membuktikan bahwa kemampuan literasi pada mata pelajaran Bahasa Bali mengalami peningkatan dengan bantuan media komik digital berbasis cerita “*Men Brayut*”.

Berdasarkan analisis data, media pembelajaran berupa komik digital cerita "*Men Brayut*" dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Validitas media ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, media komik digital mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena menyajikan materi dalam bentuk visual dan naratif yang menarik. Media komik digital terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membantu pemahaman membaca karena adanya kombinasi antara teks dan gambar yang saling mendukung (Miranda & Dafit 2024 ; Nurjanah et al., 2023). Dari aspek tampilan, media komik digital ini dinilai sangat valid karena memiliki kejelasan teks, kesesuaian ilustrasi gambar, serta penggunaan warna yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media komik digital yang memenuhi aspek tampilan dan desain pembelajaran yang baik akan memperoleh tingkat validitas tinggi serta efektif digunakan dalam pembelajaran (Syafitri et al., 2024).

Penggunaan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar juga memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan (Miranda & Dafit 2024 ; Rahmayani et al, 2024). Lalu, kejelasan alur cerita serta keterkaitan antara teks dan ilustrasi dalam komik membantu siswa dalam menangkap makna bacaan secara lebih mudah dan menyenangkan. Komik digital yang dirancang dengan struktur yang jelas dan berbasis visual mampu meningkatkan pemahaman siswa karena informasi disajikan secara konkret dan kontekstual (Nurjanah et al., 2023). Media komik digital juga berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif karena mampu merangsang minat baca serta mempermudah siswa dalam memproses informasi yang diterima. Media yang dikembangkan melalui model ADDIE cenderung memiliki kualitas pembelajaran yang baik karena melalui proses evaluasi dan revisi pada setiap tahapannya (Wirawan et al., 2024). Kemudahan penggunaan media digital juga membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan

pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik digital berbasis cerita “Men Brayut” dinyatakan valid, layak, dan cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas III sekolah dasar. Media yang dikembangkan melalui tahapan sistematis mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual, sehingga membantu siswa dalam memahami isi bacaan serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan literasi. Peningkatan kemampuan literasi siswa terlihat dari hasil implementasi yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media komik digital. Berdasarkan hasil tersebut, disarankan kepada guru sekolah dasar untuk memanfaatkan media komik digital sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa. Bagi sekolah, disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran

berbasis digital dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media serupa dengan cakupan materi yang lebih luas serta melakukan uji coba pada skala yang lebih besar untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. 2022. *Statistika Inferensial Untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi Spss)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Alhakiki, Abdika, And Taufina Taufina. 2020. “Pengaruh Quantum Teaching Kerangka Tandur Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4(3):534–40. Doi:10.31004/Basicedu.V4i3.395.
- Aulia, Hasnil, And Novita Pratiwi. 2025. “Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Pelaksanaan Kurikulum Merdeka.” *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 4(2):2522–32.
- Ditriguna, I. Nyoman Arya Kasuma, I. Nyoman Sudiana, And I. Wayan Suastra. 2023. “Media Komik Digital Dengan Aplikasi Comic Life Untuk Meningkatkan Literasi Sains Kelas Vi.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 7(3):416–24.
- Kartika, Dini Aprilia, Rizka Ardini, And Rora Rizky Wandini. 2023.

- "Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Mi/Sd." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3(2):14621–31.
- Miranda, D., And F. Dafit. 2024. "Pengembangan Media Komik Digital Untuk Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sd." *Jurnal Basicedu* 8(5):3649–57.
- Nurjanah, I., M. Mudopar, And I. Rahayu. 2023. "Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar." *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 9(2):98–107.
- Pramesti, Ni Putu Indiani, Maria Goreti Rini Kristiantari, And I. Wayan Sujana. 2024. "Komik Digital Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar." *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 4(2):285–94.
- Rahmayani, Winna, H. Syahrilfuddin, And M. Jaya Adi Putra. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital (Kodig) Pada Elemen Pemahaman Ips Pada Fase B." *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3(3):315–28.
- Ramdani, Agus, And Elih Sudiapermana. 2025. "Tingkat Literasi Peserta Didik Berdasarkan Data Rapor Pendidikan Di Sanggar Kegiatan Belajar Provinsi Dki Jakarta Tahun 2024." *Research And Development Journal Of Education* 11(1):588–96.
- Safitri, Meilani, And M. Ridwan Aziz. 2022. "Addie, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning." *Jurnal Pendidikan Dasar* 3(2):51–59.
- Syafitri, Alfina., Wildansyah. Lubis, Zainuddin. M, Irsan., And Tambunan Husna Parluhutan. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sd Negeri 105273 Helvetia Ta 2023/2024."
- Ulandari, Kadek Yuwika, Anak Agung Gede Agung Agung, And I. Wayan Sujana Sujana. 2023. "Penggunaan Komik Digital Berbasis Proyek Pada Muatan Ips Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd." *Mimbar Pendidikan Indonesia* 4(1).
- Wirawan, I. Made Buda, Putu Dicky Wahyudi, Desak Putu Cindyawati, And Ni Kadek Shavira Jelita Cahyani. 2024. "Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan Flipbook Bermuatan Pancasila Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Sd." *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 1(1):41–54.
- Yuda, Erlangga Kusuma, And Ila Rosmilawati. 2024. "Literasi Numerasi Di Sekolah Dasar Berdasarkan Indikator Pisa 2023; Systematic Literatur Review." *Journal Of Instructional And Development Researches* 4(3):172–91.