



Pengembangan Media Komik *Digital* Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Dan Sejarah Lokal Siswa Pada Pembelajaran IPS

Warti Sri Ariani¹, Ira Restu Kurnia¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan dan Tarbiah, Universitas Pelita Bangsa, Bekasi, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3080>

Article Info

Received: August, 12th 2026

Revised: August, 31st 2026

Accepted: September, 11th 2026

Correspondence:

Phone: +6289531432541

Abstract: This study aimed to develop digital comic media for social studies learning, determine its feasibility based on expert assessments and user responses, and examine its effectiveness in improving students' cultural and local history literacy. This study used a *Research and Development* method with the ADDIE model consisting of *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. The subjects were 35 fifth-grade students of SDN Sukamulya 05. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and *pretest* and *posttest*. The results showed that the digital comic media obtained feasibility scores of 98% from the media expert, 93% from the material expert, and 83% from the language expert, all categorized as highly feasible. Teacher and student responses reached 89% and 84.38%, respectively, indicating positive responses. The effectiveness test showed an increase in the mean score from 53.46 in the *pretest* to 78.20 in the *posttest*, with an N-Gain score of 0.53 in the moderate category. Therefore, the developed digital comic media is highly feasible and effective for improving students' cultural and local history literacy in social studies learning.

Keywords: Cultural Literacy, Digital Comic, Local History, Social Studies, ADDIE

Citation: Ariani, W. S., & Kurnia, I. R. (2026). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Dan Sejarah Lokal Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5619–5623. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3080>

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga memahami identitas budaya dan sejarah lingkungan tempat tinggalnya. Pemahaman terhadap budaya dan sejarah lokal perlu diperkenalkan sejak sekolah dasar karena menjadi bagian penting dalam pembentukan identitas, rasa memiliki, serta kepedulian siswa terhadap lingkungan sosial dan budayanya.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran dalam memberikan pemahaman kepada siswa mengenai kehidupan sosial, budaya, sejarah, dan lingkungan masyarakat. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa

kendala dalam penyampaian materi budaya dan sejarah lokal. Materi yang sebagian besar disajikan melalui buku teks dan penjelasan verbal menyebabkan siswa kurang tertarik serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Sukamulya 05, pembelajaran IPS masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode penjelasan guru. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi budaya dan sejarah lokal karena materi yang disajikan lebih banyak berupa teks. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya ketertarikan siswa dalam mempelajari budaya dan sejarah lokal. Siswa sekolah dasar juga membutuhkan

media pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi konkret terhadap materi yang dipelajari.

Media komik digital juga memiliki keunggulan dalam menyajikan materi melalui alur cerita. Penyajian materi dalam bentuk cerita dan dialog dapat membantu siswa memahami informasi secara lebih runtut. Materi budaya dan sejarah lokal yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan dapat dikemas menjadi lebih menarik tanpa mengurangi substansi materi yang disampaikan.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Namun, pengembangan media komik digital yang secara khusus memuat keragaman budaya dan sejarah lokal yang dekat dengan lingkungan siswa masih perlu dikembangkan. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media komik digital yang memuat keragaman budaya dan sejarah lokal Jawa Barat sebagai media pembelajaran IPS bagi siswa kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital pada pembelajaran IPS yang memuat materi keragaman budaya dan sejarah lokal Jawa Barat bagi siswa sekolah dasar. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media komik digital menggunakan model ADDIE, mengetahui kelayakan dan kepraktisan media berdasarkan penilaian ahli serta respons pengguna, dan mengetahui efektivitas media komik digital dalam meningkatkan literasi budaya dan sejarah lokal siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini digunakan karena memiliki tahapan yang sistematis dalam mengembangkan produk pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang telah diimplementasikan.

Penelitian dilaksanakan di SDN Sukamulya 05, Kabupaten Bekasi, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 35 siswa kelas V dan guru kelas V. Tahap implementasi dilaksanakan pada bulan Mei dan Juni 2026 secara tatap muka.

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi pembelajaran IPS, kebutuhan media pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan literasi budaya dan sejarah lokal. Tahap *design* meliputi penyusunan materi, alur cerita, tokoh, dialog, ilustrasi, latar, dan rancangan evaluasi. Materi yang dikembangkan dalam media

komik digital adalah keragaman budaya dan sejarah lokal Jawa Barat.

Tahap *development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk media komik digital. Produk yang telah dibuat divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Saran dari para validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk.

Tahap *implementation* dilakukan dengan menerapkan media komik digital kepada 35 siswa kelas V. Sebelum pembelajaran menggunakan media, siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah pembelajaran menggunakan media komik digital, siswa diberikan *posttest*. Guru dan siswa juga mengisi angket respons untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media.

Tahap *evaluation* dilakukan dengan menganalisis hasil validasi ahli, respons guru dan siswa, serta hasil *pretest* dan *posttest*. Data validasi dan respons dianalisis menggunakan persentase, sedangkan efektivitas media dianalisis menggunakan N-Gain untuk mengetahui peningkatan literasi budaya dan sejarah lokal siswa.

Hasil dan Pembahasan

Desain Pengembangan Media Komik Digital

Pengembangan media komik digital dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penggunaan model ADDIE memberikan tahapan yang sistematis dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pada tahap *analysis*, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan penjelasan guru. Materi budaya dan sejarah lokal yang disajikan dalam bentuk teks menyebabkan siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan memahami materi. Siswa kelas V membutuhkan media pembelajaran yang mampu memberikan gambaran konkret karena materi budaya dan sejarah lokal tidak seluruhnya dapat diamati secara langsung.

Hasil analisis tersebut menjadi dasar pemilihan media komik digital. Media ini dipilih karena memadukan unsur visual dan teks sehingga mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai gambar dan cerita menjadi pertimbangan dalam pengembangan media.

Pada tahap *design*, dilakukan perancangan isi media komik digital. Perancangan meliputi penyusunan materi, tokoh, alur cerita, dialog, ilustrasi, panel komik, serta evaluasi pembelajaran. Media

dikembangkan dengan materi “Keragaman Budaya dan Sejarah Lokal Jawa Barat”. Materi dalam komik mencakup pakaian adat, rumah adat, tari tradisional Jaipong, serta Desa Adat Kampung Naga.

Alur cerita dalam komik disusun secara bertahap agar siswa dapat mengikuti materi dengan mudah. Cerita dimulai dari pengenalan materi dan dilanjutkan dengan eksplorasi berbagai bentuk budaya serta sejarah lokal Jawa Barat. Penyajian materi melalui dialog antartokoh bertujuan agar informasi tidak hanya disampaikan secara langsung, tetapi dikemas dalam bentuk cerita yang lebih menarik bagi siswa.

Pada tahap *development*, rancangan media direalisasikan menjadi produk komik digital. Produk kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas media dari aspek tampilan, isi, dan penggunaan bahasa. Masukan dari validator digunakan untuk melakukan perbaikan terhadap media sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Tahap *implementation* dilakukan kepada 35 siswa kelas V SDN Sukamulya 05. Implementasi diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media komik digital. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* dan angket respons. Guru juga memberikan penilaian terhadap penggunaan media dalam pembelajaran.

Tahap *evaluation* dilakukan berdasarkan seluruh hasil implementasi media. Evaluasi mencakup hasil validasi ahli, respons guru dan siswa, serta peningkatan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media komik digital yang dikembangkan.

Kepraktisan Media Komik Digital

Kelayakan media komik digital diketahui melalui penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Sementara itu, kepraktisan media diketahui melalui respons guru dan siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran.

Tabel 1: Hasil Validasi Ahli Media Komik Digital

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	98%	Sangat Layak
Ahli Materi	93%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	83%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, media komik digital memperoleh hasil validasi yang sangat baik dari seluruh validator. Ahli media memberikan persentase

sebesar 98% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki kualitas yang baik dari aspek desain visual, tipografi, fungsionalitas digital, dan kemanfaatan media. Desain visual dalam media komik digital menjadi salah satu unsur penting karena membantu siswa memperoleh gambaran konkret mengenai materi yang dipelajari. Penggunaan karakter, ilustrasi, warna, dan tata letak yang sesuai membuat media lebih menarik bagi siswa. Selain itu, keterbacaan teks dan penempatan dialog dalam balon kata membantu siswa mengikuti isi cerita dengan lebih mudah. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan materi pembelajaran IPS kelas V. Materi yang disajikan juga memuat berbagai bentuk keragaman budaya dan sejarah lokal Jawa Barat, seperti pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, dan desa adat. Kelayakan materi tidak hanya terlihat dari kesesuaian dengan pembelajaran, tetapi juga dari penyajian informasi budaya dan sejarah lokal secara kontekstual. Materi dikemas melalui cerita dan dialog sehingga siswa dapat memahami hubungan antara peninggalan sejarah masa lalu dengan kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar. Validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media telah disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan kalimat yang sederhana, pilihan kata yang mudah dipahami, dan dialog yang komunikatif membantu siswa memahami isi komik. Selain penilaian ahli, kepraktisan media juga diketahui melalui respons guru dan siswa.

Tabel 2: Hasil Respons Pengguna terhadap Media Komik Digital

Responden	Persentase	Kategori
Guru	89%	Sangat Layak
Siswa	84,38%	Sangat Layak

Hasil respons guru memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut mencakup aspek kesesuaian kurikulum, kualitas materi, kemanfaatan, teknik dan operasional, serta keterlibatan siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital mudah digunakan dan bermanfaat dalam membantu guru menyampaikan materi IPS. Respons siswa memperoleh persentase sebesar 84,38% dengan kategori sangat layak. Penilaian siswa mencakup aspek kemenarikan media, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, minat dan motivasi belajar, serta sikap apresiatif terhadap

budaya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media komik digital. Respons positif dari siswa menunjukkan bahwa media komik digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Siswa tidak hanya membaca materi dalam bentuk teks, tetapi memperoleh informasi melalui gambar, cerita, dan dialog. Kondisi tersebut membantu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari budaya dan sejarah lokal. Berdasarkan hasil validasi ahli dan respons pengguna, media komik digital dinyatakan memiliki kualitas yang sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPS. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa proses pengembangan media telah menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan pembelajaran.

Efektivitas Media terhadap Literasi Budaya dan Sejarah Lokal

Efektivitas media komik digital diketahui melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum siswa menggunakan media komik digital, sedangkan *posttest* diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut.

Tabel 3: Hasil *Pretest*, *Posttest*, dan *N-Gain*

Data	Nilai
Rata-rata <i>Pretest</i>	53,46
Rata-rata <i>Posttest</i>	78,20
<i>N-Gain</i>	0,53
Kategori	Sedang

Berdasarkan Tabel 3, terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media komik digital. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 53,46 meningkat menjadi 78,20 pada *posttest*. Hasil perhitungan *N-Gain* memperoleh nilai sebesar 0,53 dengan kategori sedang. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dapat membantu meningkatkan literasi budaya dan sejarah lokal siswa. Media memberikan visualisasi terhadap materi yang sebelumnya sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui teks. Melalui ilustrasi dan cerita, siswa dapat melihat gambaran mengenai bentuk budaya dan peninggalan sejarah lokal secara lebih konkret. Materi yang disajikan melalui alur cerita juga membantu siswa memahami informasi secara bertahap. Dialog antartokoh membuat materi lebih komunikatif sehingga siswa dapat mengikuti isi pembelajaran dengan lebih mudah. Penggunaan gambar dan teks secara bersamaan membantu siswa menghubungkan informasi budaya dan sejarah dengan visual yang disajikan. Selain meningkatkan pemahaman materi, media komik digital juga meningkatkan ketertarikan siswa dalam

mengikuti pembelajaran IPS. Pembelajaran yang sebelumnya lebih banyak menggunakan buku teks menjadi lebih menarik melalui penggunaan cerita dan ilustrasi. Ketertarikan tersebut dapat mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Peningkatan literasi budaya terlihat melalui kemampuan siswa dalam mengenali dan memahami keragaman budaya Jawa Barat. Sementara itu, peningkatan literasi sejarah lokal terlihat melalui pemahaman siswa terhadap situs dan peninggalan sejarah lokal yang terdapat dalam materi pembelajaran. Nilai *N-Gain* sebesar 0,53 menunjukkan bahwa media komik digital memberikan peningkatan dengan kategori sedang. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan literasi budaya dan sejarah lokal siswa kelas V pada pembelajaran IPS.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media komik digital dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pengembangan media dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran IPS yang mampu menyajikan materi budaya dan sejarah lokal secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Media komik digital memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik berdasarkan penilaian ahli. Validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 98%, ahli materi sebesar 93%, dan ahli bahasa sebesar 83%, dengan seluruh hasil berada pada kategori sangat layak. Kepraktisan media juga ditunjukkan melalui respons guru sebesar 89% dan respons siswa sebesar 84,38%, yang keduanya termasuk kategori sangat layak.

Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata siswa dari 53,46 pada *pretest* menjadi 78,20 pada *posttest*. Hasil *N-Gain* sebesar 0,53 berada pada kategori sedang. Dengan demikian, media komik digital yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan literasi budaya dan sejarah lokal siswa sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Pelita Bangsa, SDN Sukamulya 05, para validator ahli, guru kelas V, serta seluruh siswa yang telah memberikan dukungan dan berpartisipasi dalam proses pengembangan dan implementasi media komik digital ini.

Referensi

- Habibi, M. N., Asyari, H., & Najma, N. (2024). Penerapan media komik digital untuk meningkatkan literasi sejarah di Indonesia. *Prosiding Konferensi Nasional Adab dan Humaniora*, 2, 83–86.
- Handayani, T. (2021). Pengembangan media komik digital berbasis STEM untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 737–756.
- Husnah, A., Fitriani, A., Patricya, F., Handayani, T. P., & Marini, A. (2023). Analisis materi IPS dalam pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57–64.
- Nurfauzi, B., Trieayani, E. T., Karmila, S. H., Khadijah, S., Husna, N., Aulia, Z., Nugraha, R. G., Indonesia, P., Info, A., Of, V., Tunggal, B., Comic, D., & Media, L. (2024). Pengembangan komik digital tentang Bhinneka. 18(2), 285–297.
- Nurjanah, I., Mudopar, M., & Rahayu, I. (2022). Komik digital berbasis keberagaman budaya Indonesia sebagai media literasi siswa sekolah dasar. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 98–107.
- Pranata, R. I. O. (2024). Pengembangan e-book literasi budaya dan kewargaan sebagai suplemen penerapan Kurikulum Merdeka di kelas IV sekolah dasar. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(3), 138–149.
- Purbaniadatika, A., Khamdun, K., & Purbasari, I. (2024). Pengaruh komik digital Batik Kudus terhadap literasi budaya siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3026–3033.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363–374.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100.
- Sugiyono, P. D. (2024). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. CV Alfabeta.