

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK LEGENDA GUNUNG KELUD UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI
BUDAYA SISWA KELAS IV SD**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

NENCY AMALIA FEBRISA

NPM: 2214060055

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI INDONESIA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

NENCY AMALIA FEBRISA

NPM: 2214060055

JUDUL:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK LEGENDA GUNUNG KELUD UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI
BUDAYA SISWA KELAS IV SD**

Telah Diseminarkan dan Disetujui untuk Dilanjutkan

Guna Penulisan Skripsi /Tugas Akhir

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 25 Juni 2026

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd

NIDN. 0708087703

Drs. Agus Budianto, M. Pd

NIDN. 0022086508

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

NENCY AMALIA FEBRISA

NPM: 2214060055

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK LEGENDA GUNUNG KELUD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 13 Juli .2026

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | | | |
|---------------|---|------------------------------|-------|
| 1. Ketua | : | Dr. Alfi Laila, S.Pd,I.,M.Pd | |
| 2. Penguji I | : | Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd | |
| 3. Penguji II | : | Drs. Agus Budianto, M.Pd | |

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nency Amalia Febrisa
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk, 24 Februari 2003
NPM : 2214060055
Fakultas/Prodi : FKIP / PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini yang disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 13 Juli 2026

Yang Menyatakan,

Nency Amalia Febrisa
NPM: 2214060055

MOTTO

Motto:

Tidak mengejar hidup yang sempurna, melainkan hati yang damai. Tidak mencari jalan yang mudah, melainkan jiwa yang kuat. Tidak menuntut segalanya sesuai keinginan, melainkan belajar menerima segala sesuatu dengan ikhlas.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan penulis nikmat yang luar biasa berupa kesehatan, kekuatan, dan kemudahan dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan pada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu saya, orang tua yang telah memberikan dukungan dan semangat tanpa henti sepanjang perjalanan pendidikan. Terima kasih atas segala pengorbanan, perhatian, dan doa yang telah Bapak dan Ibu berikan sehingga dapat selalu menjadi kekuatan untuk terus maju.
2. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd., dan Drs, Agus Budianto M.Pd. dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran, perhatian, dan ilmu yang telah disampaikan dengan penuh dedikasi.
3. Teman-teman, yang selalu memberikan dukungan baik melalui kata-kata penyemangat, bantuan, maupun kebersamaan yang tak ternilai. Terima kasih atas setiap tawa, cerita, dan semangat yang kalian berikan.
4. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, doa, dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga segala kebaikan yang diberikan mendapat balasan yang setimpal.

RINGKASAN

Nency Amalia Febrisa: Pengembangan Media Pembelajaran Komik “Legenda Gunung Kelud” Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SDN KLEPEK.

Kata kunci: Media Pembelajaran Komik, Literasi Budaya, Teks Narasi, Model ADDIE.

Rendahnya kemampuan literasi budaya peserta didik sekolah dasar menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SDN KLEPEK, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan memahami isi teks narasi berbasis budaya lokal, menceritakan kembali isi bacaan secara runtut, serta mengidentifikasi nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita. Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa 77% peserta didik mengalami kesulitan memahami materi teks narasi, 71% belum mampu menyusun teks narasi sesuai struktur, 74% mengalami kesulitan menentukan ide cerita, dan 83,59% mengharapkan adanya media pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu, pembelajaran yang masih didominasi media konvensional menyebabkan peserta didik kurang antusias dan kurang aktif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, salah satunya melalui media pembelajaran Komik Legenda Gunung Kelud.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) kevalidan, (2) kepraktisan, dan (3) keefektifan media pembelajaran Komik Legenda Gunung Kelud untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas IV SDN KLEPEK. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SDN KLEPEK dengan subjek siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli media dan ahli materi, angket respons guru dan siswa, serta tes pre-test dan post-test. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah data hasil validasi dan kepraktisan dalam bentuk persentase, sedangkan analisis keefektifan dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Komik Legenda Gunung Kelud memenuhi kriteria sangat baik. Kevalidan media memperoleh persentase sebesar 86% dari ahli media dan 84% dari ahli materi sehingga dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Kepraktisan media ditunjukkan melalui hasil angket respons guru sebesar 90% pada uji coba skala terbatas dan 94% pada uji coba skala luas, sedangkan respons siswa memperoleh persentase 83,59% pada uji coba skala terbatas dan 87% pada uji coba skala luas yang termasuk kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan berdasarkan hasil *paired sample t-test* yang memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa setelah menggunakan media pembelajaran Komik Legenda Gunung Kelud. Dengan demikian, media pembelajaran Komik Legenda Gunung Kelud terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas IV SDN KLEPEK.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini adalah bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada prodi PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan serta waktunya yang sangat berharga hingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Agus Budianto, M.Pd, selaku dosen pembimbing II I yang telah memberikan bimbingan serta waktunya yang sangat berharga hingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
6. Encil Puspitoningrum, M.Pd, selaku validator materi dan perangkat kegiatan belajar teks narasi.
7. Sutrisno Sahari, M.Pd selaku validator media komik.
8. Kepala sekolah beserta guru SDN KLEPEK.
9. Siswa kelas IV SDN KLEPEK.
10. Teman-teman yang telah mendukung baik disengaja maupun tidak disengaja dalam penyusunan skripsi ini dan,
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut mendukung dan mendukung penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua bagi para pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 13 Juli 2026

Nency Amalia Febrisa
NPM: 2214060055

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Pengembangan	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	25
C. Kerangka Berfikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Model Pengembangan	32
B. Prosedur Pengembangan	33
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	33
2. Tahap <i>Design</i> (Desain).....	34
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	36
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	36
C. Tempat dan Waktu Penelitian	39

D. Instrumen Penelitian.....	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	48
F. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	57
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	57
2. <i>Design</i> (Desain).....	60
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	63
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	65
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	68
B. Data Uji Coba.....	70
1. Uji Coba Skala Terbatas.....	70
2. Uji Coba Skala Luas.....	73
C. Analisis Data	77
1. Analisis Kebutuhan (<i>Need Assesment</i>).....	77
2. Analisis data Kevalidan Media Komik Legenda Gunung Kelud.....	79
3. Analisis Keefektifan Media.....	82
4. Analisis kepraktisan Media	85
D. Revisi Produk.....	88
E. Kajian Produk Akhir	89
BAB V PENUTUP	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	103

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Desain Uji Coba Skala Luas	Er
ror! Bookmark not defined.		
Tabel 3. 2	waktu penelitian 2026	40
Tabel 3. 3	Subjek Penelitian.....	40
Tabel 3. 4	Aspek Yang Dinilai.....	41
Tabel 3. 5	Pedoman Wawancara Guru.....	42
Tabel 3. 6	Kisi-kisi Angket Need Asessment Guru	43
Tabel 3. 7	Kisi-kisi Angket Need Assesment Siswa.....	43
Tabel 3. 8	Kisi-Kisi Validasi Materi	45
Tabel 3. 9	Kisi-Kisi Angket Validasi Media.....	46
Tabel 3. 10	Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Guru.....	46
Tabel 3. 11	Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Siswa	47
Tabel 3. 12	Kisi-Kisi Soal Pre-test dan Post-test	47
Tabel 3. 13	Skala Likert	50
Tabel 3. 14	Kriteria Kevalidan.....	51
Tabel 3. 15	Kriteria Kepraktisan.....	52
Tabel 3. 16	Kriteria Keefektifan	53
Tabel 3. 17	Uji Coba Terbatas	54
Tabel 3. 18	Desain Uji Luas	Er
ror! Bookmark not defined.		
Tabel 4. 1	Hasil Angket Need Assesment oleh Guru dan Siswa	58
Tabel 4. 2	Hasil Wawancara Guru Kelas IV	59
Tabel 4. 3	Desain Awal Media Komik Legenda Gunung Kelud	62
Tabel 4. 4	Penilaian Validasi Media dan Materi.....	65
Tabel 4. 5	Hasil Pre-Test dan Post-Test Uji Coba Terbatas	71
Tabel 4. 6	Hasil Pre-Test dan Post-Test Uji Coba Luas	74
Tabel 4. 7	Presentase Need Assessment Guru	78
Tabel 4. 8	Need Assessment Siswa.....	78

Tabel 4. 9 Kriteria Need Assessment	78
Tabel 4. 10 Tabulasi Need Assessment.....	78
Tabel 4. 11 Kriteria Kelayakan (Sugiono,2022)	80
Tabel 4. 12 Tabulasi Hasil Kevalidan Media.....	81
Tabel 4. 13 Hasil Pre Test Dan Post Test Uji Skala Terbatas.....	83
Tabel 4. 14 Hasil Pre-Test dan Post-Test Uji Coba Skala Luas.....	84
Tabel 4. 15 Kriteria Keputusan Kepraktisan Media.....	86
Tabel 4. 16 Tabulasi Hasil Kepraktisan Media.....	87
Tabel 4. 17 Kriteria Keputusan Kepraktisan Media.....	87
Tabel 4. 18 Tabulasi Hasil Kepraktisan Media.....	87
Tabel 4. 19 Rincian Revisi Produk Buku Cerita Rakyat Legenda Gunung Kelud	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir	31
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	33
Gambar 3. 2 Kerangka Desain	35
Gambar 3. 3 Desain Uji Coba Terbatas	38
Gambar 4. 1 Pernyataan dan Hasil Validasi Ahli Media	64
Gambar 4. 2 Pernyataan dan Validasi Ahli Meteri	65
Gambar 4. 3 Hasil Uji Homogentitas Uji Coba Terbatas.....	72
Gambar 4. 4 Hasil Uji-t Uji Coba Terbatas.....	73
Gambar 4. 5 Hasil Uji Normalitas Uji Coba Luas	75
Gambar 4. 6 Hasil Uji Homogenitas Uji Coba Luas.....	75
Gambar 4. 7 Hasil Uji -T Uji Coba Luas	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	104
Lampiran 2 Lembar Need Assessment Siswa	106
Lampiran 3 Lembar Need Assessment Guru	108
Lampiran 4 Lembar Wawancara Guru	110
Lampiran 5 Angket Validasi Materi	111
Lampiran 6 Angket Validasi Ahli Media	115
Lampiran 7 Soal Pre-test dan Soal Post Test	119
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Guru	123
Lampiran 9 Lembar Angket Respon Siswa	129
Lampiran 10 Hasil Need Assessment Siswa	132
Lampiran 11 Hasil Need Assessment Guru	134
Lampiran 12 Hasil Wawancara Guru	135
Lampiran 13 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Uji Skala Terbatas	136
Lampiran 14 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Uji Skala Luas	137
Lampiran 15 Perangkat Pembelajaran	138
Lampiran 16 Media Pembelajaran	157
Lampiran 17 Surat Pengantar Izin Penelitian	159
Lampiran 18 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	160
Lampiran 19 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	161
Lampiran 20 Berita Acara Bimbingan	162
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian	164
Lampiran 22 Bukti Bebas Plagiasi	165

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Literasi budaya adalah kecakapan individu dalam menguasai, menghargai, dan menanamkan nilai-nilai budaya yang hidup di masyarakat sebagai dasar pembentukan identitas dan karakter bangsa. Bagi peserta didik jenjang sekolah dasar, literasi kebudayaan berperan strategis dalam menanamkan pemahaman tentang keberagaman budaya lokal serta membangun rasa cinta terhadap warisan leluhur. Dengan kegiatan pembelajaran yang bermuatan budaya, peserta didik dapat belajar mengenali simbol, kisah rakyat, serta nilai moral yang terkandung di dalamnya. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2020), literasi budaya mencakup kecakapan menguasai dan mengaitkan berbagai bentuk ekspresi budaya seperti bahasa, seni, adat, dan tradisi dengan kehidupan nyata, sehingga peserta didik dapat berpikir kritis dan berperilaku sesuai nilai-nilai budaya bangsa. Oleh sebab itu, penguatan media kegiatan belajar komik Legenda Gunung Kelud menjadi sarana efektif untuk membangun kecakapan literasi kebudayaan peserta didik kelas IV SD melalui pengenalan kisah rakyat lokal yang sarat makna dan kearifan budaya daerah.

Dalam menghadapi arus globalisasi dan modernisasi yang semakin kuat, pendidikan dasar berperan strategis dalam menanamkan kesadaran budaya kepada peserta didik sejak dini agar mereka dapat menjaga identitas bangsa (Kemendikbud, 2020). Sayangnya, kegiatan belajar di jenjang sekolah dasar masih jarang mengintegrasikan unsur budaya lokal secara menarik, sehingga peserta didik kurang mengenal nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kisah rakyat daerahnya (Sari, 2021). Kondisi tersebut menyebabkan menurunnya apresiasi terhadap budaya sendiri dan berpotensi melemahkan rasa nasionalisme. Menurut Hidayat (2022), penguatan literasi budaya dapat dilaksanakan dengan menghadirkan media pembelajaran yang komunikatif dan sesuai konteks lokal, seperti komik berbasis kisah rakyat, karena dapat membangun minat belajar sekaligus menanamkan nilai moral budaya. Oleh sebab itu, penguatan media kegiatan belajar komik Legenda Gunung Kelud

menjadi sangat mendesak sebagai inovasi yang tidak hanya mengoptimalkan literasi budaya, tetapi juga memperkuat karakter peserta didik jenjang sekolah dasar.

Ruang lingkup literasi kebudayaan memiliki cakupan yang luas dan mencakup tiga dimensi utama, yaitu pengetahuan budaya, apresiasi budaya, dan penerapan nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2020). Ketiga dimensi ini menjadi dasar penting dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya mengenal unsur-unsur budaya, tetapi juga dapat menafsirkan makna dan mengamalkannya dalam sikap serta perilaku nyata. Literasi budaya tidak hanya menekankan pada penguasaan informasi tentang tradisi, bahasa, atau kesenian, tetapi juga pada kecakapan menghubungkan nilai-nilai budaya dengan kehidupan sosial agar kegiatan belajar lebih kontekstual dan bermakna (Sari, 2021). Ruang lingkup yang komprehensif ini juga dapat membangun kemampuan berpikir kritis dan empatik terhadap keberagaman budaya (Hidayat, 2022). Oleh sebab itu, pemahaman mendalam tentang ruang lingkup literasi budaya menjadi bekal penting bagi guru untuk mendesain pembelajaran yang sesuai.

Mengacu pada penelitian pendahuluan yang dilaksanakan pada tanggal 14 April 2025 di SDN KLEPEK, hasil belajar peserta didik kelas IV dalam merangkai teks narasi masih tergolong rendah. Sebanyak 77% peserta didik kelas IV SDN KLEPEK kesulitan dalam menguasai materi teks narasi dan menunjukkan kemampuan menulis yang rendah pada saat penilaian awal. Hasil angket juga mengindikasikan bahwa sebanyak 71% peserta didik tidak bisa menulis teks narasi dengan struktur yang benar, 74% peserta didik merasa bingung dalam menentukan ide saat menulis teks narasi, dan 83,59% peserta didik berharap adanya penguatan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan. Kondisi tersebut diperkuat dengan temuan hasil observasi melalui kegiatan pengamatan kegiatan belajar bahasa Indonesia terhadap peserta didik kelas 4 dan didukung hasil data wawancara bersama guru yang dilaksanakan pada tanggal 14 April 2026, diketahui banyak peserta didik yang tidak bisa merangkai teks narasi sesuai strukturnya, pemakaian kata yang kurang tepat, peserta didik tidak bisa mengisahkan ulang isi dari teks narasi yang telah

dibaca, terbatasnya pemahaman peserta didik terhadap materi merangkai teks narasi. Kondisi ini menegaskan perlunya media pembelajaran yang inovatif dan komunikatif, sebagaimana disampaikan oleh Hikaya (2025) dan Purba & Setyaningtyas (2022), Komik dapat menarik minat peserta didik terhadap literatur naratif dan memengaruhi kinerja akademis mereka.

Dari sisi guru, penelitian mengindikasikan bahwa tingkat pemahaman terhadap pentingnya media dalam mengoptimalkan keterlibatan belajar tergolong tinggi, dengan nilai sebesar 88%. Dukungan sekolah terhadap penguatan media visual pun teridentifikasi cukup kuat, tercermin dari skor 88%. Guru juga menilai bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menulis, khususnya dalam mengembangkan ide dan merangkai paragraf secara utuh, dengan capaian skor 80%. Adapun, hambatan utama yang dihadapi dalam praktik kegiatan belajar meliputi keterbatasan waktu, minimnya fasilitas, serta kurangnya pelatihan, yang tercatat pada skor 90%. Meski begitu, tingkat kesiapan dan harapan guru terhadap kehadiran media yang sesuai dengan ciri-ciri peserta didik menunjukkan angka tinggi, yaitu 90%. Mengacu pada hasil wawancara, guru menyatakan media gambar seperti gambar dan animasi dinilai efektif dalam merangsang imajinasi peserta didik, sementara media komunikatif dianggap memiliki potensi besar dalam mengoptimalkan kualitas kegiatan belajar menulis. Hasil tersebut menegaskan perlunya media pembelajaran yang bersifat komunikatif, gambar, kontekstual untuk mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dan mendukung mereka menguasai materi secara lebih menyenangkan dan efektif.

Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, Salah satu solusi yang dapat mengatasi temuan masalah dari guru dan peserta didik di atas yaitu dengan mengembangkan media kegiatan belajar berupa komik *Legenda Gunung Kelud*. Komik berfungsi sebagai media yang efektif untuk mengoptimalkan kegiatan belajar bagi anak-anak dan remaja di tingkat jenjang sekolah dasar. Media komik adalah genre kartun yang menggambarkan karakter yang terlibat dalam rangkaian narasi yang terkait erat dengan ilustrasi yang menyertainya, dengan tujuan untuk menghibur penonton (Purba & Setyaningtyas 2022). Komik juga akan membuat peserta didik menjadi senang belajar, sehingga

memudahkan peserta didik memahaminya.

Media komik berfungsi sebagai sumber daya pendidikan yang mendukung peserta didik dalam kegiatan belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Menurut (Suhartiningsih and Safirah 2023) Komik dapat dipahami sebagai media komunikasi gambar yang diarahkan untuk mengomunikasikan informasi kepada pembaca. Media komik menyajikan ilustrasi yang hidup dan memberikan daya tarik tersendiri, khususnya bagi anak-anak, serta membangun rasa senang dan cinta terhadap kegiatan membaca. Media komik dapat memiliki tujuan ganda dalam pendidikan, berfungsi baik sebagai alat pedagogis dan sebagai media kegiatan belajar mandiri bagi peserta didik (Manurung, 2020). Hikaya (2025) memperlihatkan bahwa sebelum memanfaatkan komik sebagai materi pendidikan, komik harus dirancang dengan cermat untuk memastikan kualitasnya sesuai dengan tuntutan dan sifat peserta didik. Penyampaian pesan-pesan pendidikan melalui media komik dapat menarik minat belajar peserta didik.

Komik menawarkan banyak keuntungan, terutama mengoptimalkan kecakapan membaca dan penguasaan kosa kata anak-anak, jauh melampaui mereka yang tidak membaca komik. Menurut (Hikaya ,2025) Komik memberi keuntungan karena memadukan komponen gambar dan naratif yang menarik, sehingga memungkinkan pembaca terlibat secara emosional saat membaca. Fungsi utama media komik elektronik adalah untuk membangkitkan keterlibatan peserta didik. Integrasi komik elektronik dalam pendidikan harus disertai dengan strategi pedagogis yang tepat untuk memastikan bahwa media komik elektronik berfungsi sebagai sumber daya pengajaran yang efektif. Dari kecenderungan inilah komik dibuat dengan berisikan materi pelajaran agar peserta didik lebih suka untuk membaca dan belajar. Berbeda dengan buku teks tanpa ilustrasi, komik diharapkan dapat merangsang rasa ingin tahu peserta didik, sehingga mengoptimalkan motivasi mereka untuk belajar dan mengoptimalkan prestasi akademis mereka. Diharapkan media pembelajaran yang menarik akan mengoptimalkan kecakapan literasi budaya peserta didik dan menambah pengetahuan mereka.

Penelitian Purba & Setyaningtyas (2022) mengindikasikan bahwa komik

yang dihasilkan memudahkan pengajaran dan mengoptimalkan kenikmatan belajar, karena peserta didik merasa materi komik lebih mudah dipahami. Penelitian sebelumnya melibatkan pembuatan komik dengan alat Canva, yang disajikan dalam bentuk flipbook. Pada konteks pemerolehan bahasa Indonesia, komik telah menunjukkan kepraktisan dan kemanjuran dalam mengoptimalkan hasil pendidikan (Fikri et al., 2018), yang didukung oleh temuan Chotimah (2022), yang menunjukkan penguatan substansial dalam kemampuan membaca peserta didik, dengan skor meningkat dari 40 menjadi 85. Komik secara khusus dapat mengoptimalkan kemampuan menulis deskriptif peserta didik, baik dalam hal kejelasan, koherensi, maupun kreativitas (Pratiwi & Trisusana, 2024; Agustini et al., 2024). Meskipun beberapa penelitian tentang penggunaan media komik terhadap penguatan kecakapan mengisahkan ulang teks narasi kegiatan belajar bahasa Indonesia telah banyak dilaksanakan namun kajian ini berbeda dari peneliti sebelumnya penelitian media ini memiliki novelty yang berbeda yaitu: 1.) terdapat balon kata yang berisikan isi perkataan seseorang di dalam komik 2.) komik difokuskan pada materi literasi budaya Legenda Gunung Kelud, jadi peserta didik bisa mempelajari materi teks Legenda gunung kelud melalui komik yang disajikan, 3.) komik ini menggabungkan ilustrasi realistik khas daerah Kediri seperti (bentuk Gunung Kelud, rumah adat, pakaian, dan panorama lokal) dengan gaya gambar edukatif yang disesuaikan dengan ciri-ciri kognitif peserta didik kelas IV SD. Dengan pendekatan ini, produk yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif yang tidak hanya menarik, tetapi juga memberikan dukungan konkret dalam membangun kemampuan menulis peserta didik jenjang sekolah dasar. Perbedaan komik yang akan disusun yaitu adanya inovasi penguatan komik.

Mengacu pada dari paparan temuan argumentasi diatas maka kajian ini diambil judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Legenda Gunung Kelud untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD”

B. Batasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah diatas, penulis membatasi masalah dalam kajian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media kegiatan belajar memanfaatkan multimedia komunikatif komik Legenda Gunung Kelud.
2. Fokus penelitian pada kemampuan mengidentifikasi komik legenda gunung kelud dalam teks narasi.
3. Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas 4 SDN KLEPEK semester ganjil tahun ajaran 2024/2025

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan masalah adalah :

1. Bagaimana kevalidan Media Pembelajaran Komik Legenda Gunung Kelud Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Siswa Kelas 4 SDN KLEPEK ?
2. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran Komik Legenda Gunung Kelud Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Siswa Kelas 4 SDN KLEPEK ?
3. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Komik Legenda Gunung Kelud Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Siswa Kelas 4 SDN KLEPEK ?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk:

1. Mengetahui kevalidan Media Pembelajaran Komik Legenda Gunung Kelud Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Siswa Kelas 4 SDN KLEPEK.
2. Mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran Komik Legenda Gunung Kelud Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Siswa Kelas 4 SDN KLEPEK.
3. Mengetahui keefektifan Media Pembelajaran Komik Legenda Gunung Kelud Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Siswa Kelas 4 SDN KLEPEK.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian penguatan Media Pembelajaran Komik Legenda Gunung Kelud ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk

mengembangkan media kegiatan belajar komik, khususnya dalam kegiatan belajar bahasa indonesia materi teks narasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai materi untuk kegiatan belajar, sehingga dapat membangun semangat dan memberikan pengalaman belajar dengan Media Pembelajaran Komik Legenda Gunung Kelud, yang dapat mendukung peserta didik untuk kegiatan belajar bahasa indonesia materi teks narasi.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan terhadap guru dalam upaya pemanfaatan Media Pembelajaran Komik Legenda Gunung Kelud dalam kegiatan belajar bahasa indonesia materi teks narasi dan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga pelajaran bahasa indonesia materi teks narasi menjadi menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Media Pembelajaran Komik Legenda Gunung Kelud yang disusun ini bisa menjadi referensi media pembelajaran yang efektif digunakan di kelas.