

penutur aktif. Banyak masyarakat lokal yang tidak mengetahui keseluruhan cerita ini. Namun, di Kecamatan Kramatwatu, masih ada kepercayaan bahwa Gunung Pinang adalah jelmaan dari seorang ibu yang murka karena anaknya durhaka. Cerita ini memiliki alur dan karakter yang menarik, seperti Dampu Awang yang pekerja keras, jujur, dan amanah, serta seorang saudagar yang baik hati. Ibu Dampu Awang digambarkan sebagai sosok yang sangat penyayang. Gunung Pinang, yang terletak di perbatasan Kabupaten Serang dan Cilegon, memiliki bentuk yang mirip perahu terbalik dan sering digunakan sebagai alat pendidikan untuk mengajarkan anak-anak agar tidak durhaka kepada orang tua. Mempelajari Legenda Gunung Pinang diharapkan dapat membantu peserta didik mengambil nilai-nilai moral seperti kejujuran, amanah, dan bakti kepada orang tua. Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi budaya karena visualnya yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Di sekolah dasar, literasi budaya adalah komponen esensial dalam pendidikan yang membantu peserta didik memahami, menghargai, dan terlibat dengan warisan budaya mereka. Meski begitu, ada sejumlah permasalahan yang perlu diselesaikan untuk meningkatkan literasi budaya di sekolah dasar.

Hasil observasi di kelas IV SDN Pasir Gadung menunjukkan bahwa peserta didik kurang berminat dan termotivasi dalam mempelajari budaya lokal. Mereka lebih tertarik pada media modern seperti televisi, internet, dan permainan video, yang mengabaikan nilai-nilai budaya tradisional. Akibatnya, pemahaman dan penghormatan terhadap budaya lokal berkurang. Media pembelajaran yang kurang inovatif membuat peserta didik cepat merasa bosan.

Banyak peneliti telah melakukan studi mengenai pengembangan media komik dalam konteks pendidikan. Dalam penelitian yang berjudul *Development of Digital Comic Media Based on Education for Sustainable Development (ESD) to Improve Cultural and Citizenship Literacy of Elementary Students* menemukan bahwa media komik digital dapat meningkatkan literasi budaya dan kewargaan (Eka Putri Ramadhany, 2024). Sementara itu, penelitian yang berjudul *Development of Problem-Based Comic Book as Learning Media for Improving Primary School Students' Critical Thinking Ability* menghasilkan produk berupa komik berbasis masalah (Devi Afriyuni Yonanda, 2019). Resi Guspita Sari dan Yeni Erita juga menunjukkan dalam penelitian mereka bahwa media komik digital untuk

pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD memiliki tingkat validitas materi sebesar 88,75% (sangat valid), validitas media 92,5% (sangat valid), dan validitas bahasa 77,5% (valid) (Resi Guspita Sari, 2021).

Merujuk pada beberapa penelitian sebelumnya, peneliti akan mengembangkan media komik yang berbeda dari yang sudah ada. Komik ini akan mengangkat cerita rakyat dari Banten, Legenda Gunung Pinang. Dengan gambar-gambar menarik yang menampilkan Gunung Pinang dan karakter-karakter dalam cerita tersebut, diharapkan komik ini dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan literasi budaya mereka.

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis kelayakan dan menganalisis respon peserta didik terhadap media komik Legenda Gunung Pinang untuk meningkatkan literasi budaya siswa fase B di SDN Pasir Gadung. Komik merupakan media pembelajaran yang sangat potensial karena popularitasnya di kalangan anak-anak dan orang dewasa. Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk komik menjadi lebih menarik dan disukai peserta didik. Dengan komik, pembelajaran yang awalnya membosankan menjadi lebih menyenangkan, karena peserta didik dapat lebih memahami materi dan merasa lebih termotivasi dalam meningkatkan prestasi belajar (Ferlita Evelyn Wahyu Septiana, 2015). Penggunaan media komik Legenda Gunung Pinang diharapkan dapat meningkatkan literasi budaya di sekolah.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang disebut dalam bahasa Inggris sebagai Research and Development (R&D). Metode ini diterapkan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2019). Penelitian ini mengikuti model ADDIE.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Penelitian ini dilakukan antara Desember 2023 dan Juni 2024 di SD Negeri Pasir Gadung, Kecamatan Taktakan, Kota Serang, Banten. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Pasir Gadung tahun ajaran 2023/2024, dengan jumlah total 30 responden. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, angket. Instrumen kelayakan media komik mencakup penilaian dari ahli budaya, ahli media, ahli pendidikan dasar, serta respon dari peserta didik. Data dianalisis secara kuantitatif melalui angket dan skala Likert untuk menentukan kualitas produk, berdasarkan pedoman penilaian skor oleh (Sugiyono, 2019) dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Kriteria
1	5	Sangat Layak
2	4	Layak
3	3	Cukup Layak
4	2	Kurang Layak
5	1	Sangat Kurang Layak

Perhitungan nilai rata-rata dari data yang telah didapat menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentasi skor

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal dalam satu item
Kemudian skor rata-rata yang diperoleh dikonversi ke dalam tabel konversi menjadi nilai kualitatif.

Tabel 2. Konversi data kualitatif ke kuantitatif

Skor	Kategori	Tingkat Validitas
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak
61% - 80%	Baik	Layak
41% - 60%	Cukup	Kurang layak
21% - 40%	Kurang Baik	Tidak layak
0% - 20%	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak

Hasil analisis menunjukkan bahwa media komik Legenda Gunung Pinang dikategorikan valid jika skor rata-rata penilaian kevalidan

mencapai atau melampaui kriteria minimal yang telah ditetapkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Mengatasi tantangan literasi budaya dapat dilakukan dengan menyediakan media pembelajaran yang efektif. Media ini membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih mudah (Chan & Daniel Churchill, 2017). Pemilihan media harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik agar mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Joko Kuswanto, 2017). Dengan menggunakan komik, pembelajaran yang awalnya membosankan bisa menjadi lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar (Ferlita Evelyn Wahyu Septiana, 2015). Penggunaan komik Legenda Gunung Pinang diharapkan dapat meningkatkan literasi budaya di sekolah.

Di tahap pertama pengembangan media komik, peneliti memulai dengan analisis kebutuhan. Analisis ini bertujuan untuk mengobservasi kondisi dan kebutuhan media literasi budaya serta menganalisis hasil wawancara dan observasi. Wawancara diberikan kepada beberapa guru di SDN Pasir Gadung pada 4 Maret 2024. Hasil dari wawancara dan observasi mengindikasikan kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari budaya lokal, dengan preferensi terhadap media modern seperti televisi, internet, dan video games. Kurangnya perhatian terhadap nilai-nilai budaya tradisional berdampak pada pemahaman dan penghormatan terhadap budaya lokal. Fokus pengembangan didasarkan pada Capaian Pembelajaran yang berkisar pada kemampuan memahami instruksi kompleks dan teks audio visual, dengan materi pokok "Cerita Fiksi".

Setelah analisis kebutuhan dilakukan, proses berikutnya adalah pengembangan media. Desain media merupakan elemen kunci dalam pembuatan komik ini. Untuk komik Legenda Gunung Pinang, desain dibuat menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*, dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia. Desain yang menarik diperlukan agar peserta didik terdorong untuk menggunakan komik tersebut. Komik ini mencakup beberapa elemen, termasuk halaman depan, pengenalan tokoh, identitas komik, halaman isi, pesan moral, identitas pengembang, dan halaman belakang.

Tahap selanjutnya yaitu melakukan validasi ahli. Validasi ahli ini dilakukan kepada ahli budaya, ahli media dan ahli Pendidikan Dasar. Adapun lembar validasi ahli budaya seperti pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Budaya

Aspek yang dinilai	Pilihan Jawaban				
	1	2	3	4	5
Kesadaran pada budaya					
Komik dapat mengenalkan budaya Banten agar budaya Banten dapat semakin dikenal					√
Media komik dapat melestarikan kebudayaan yang ada di Banten					√
Media dapat memberikan nilai kearifan lokal dan rasa kecintaan terhadap budaya Indonesia					√
Media dapat mengembangkan pemahaman siswa tentang keanekaragaman budaya Indonesia					√
Kemahiran Bahasa					
Keterbacaan bahasa yang digunakan				√	
Ketepatan penggunaan Bahasa dalam penyampaian materi					√
Kejelasan dalam memberikan informasi.					√
Penggunaan bahasa yang komunikatif					√
Kelayakan Isi					
Kesesuaian konten komik dengan kompetensi dasar.					√
Kesesuaian konten komik dengan materi pembelajaran					√
Kesesuaian konten komik dengan indikator yang akan dicapai peserta didik.					√
Konten komik sebagai penambahan wawasan pengetahuan peserta didik tentang kebudayaan banten.					√
Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.					√
Kebenaran substansi dalam materi pembelajaran.				√	
Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan peserta didik.					√
Melalui konten komik dapat meningkatkan literasi budaya					√
Kelayakan Penyajian					
Teknik penyajian yang menarik					√
Jumlah Frekuensi				2	15
Total Jumlah Skor				8	75
Total Jumlah Skor			83		
Rata-rata			4,8		
Persentase			97%		

Hasil analisis yang tercantum dalam Tabel 3, berdasarkan penilaian ahli budaya pada 28 Maret 2024, menunjukkan skor $83/85 \times 100\% = 97\%$. Dengan skor tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik ini memenuhi kategori “Sangat Layak” untuk digunakan oleh siswa di tingkat sekolah dasar.

Setelah itu, dilakukan validasi ahli pada tanggal 6 Maret 2024, validasi ahli media dilakukan dengan fokus pada tiga aspek: (1) Keterpaduan, (2) Desain Media, dan (3) Fungsi media komik. Hasil dari penilaian tersebut adalah $90/95 \times 100\% = 94,73\%$. Hasil ini menunjukkan bahwa media komik Legenda Gunung Pinang berada dalam kategori “sangat layak” untuk

digunakan oleh siswa fase B sekolah dasar. Detail lembar validasi ahli media disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Media

Aspek yang dinilai	Penilaian				
	1	2	3	4	5
Keterpaduan					
Kombinasi warna yang digunakan sesuai					√
Warna yang digunakan sesuai kakarakteristik peserta didik					√
Layout alur cerita mudah untuk dibaca					√
Komik Legenda Gunung Pinang mudah digunakan karena berbentuk Cetak					√
Desain Media					
Penulisan judul pada media komik					√
Ukuran huruf pada teks komik				√	
Penggunaan kata pada dialog				√	
Kejelasan tulisan pada media komik				√	
Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa					√
Bentuk gambar yang digunakan jelas dan sesuai				√	
Ukuran gambar yang digunakan sesuai					√
Kesesuaian gambar dengan tulisan				√	
Variasi gambar				√	
Fungsi Media Komik					
Media komik sebagai sumber belajar					√
Proporsi komik sebagai sarana peningkatan literasi budaya Banten				√	
Konten dalam komik disajikan dengan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik dan tidak bersifat verbalistik.					√
Komik Legenda Gunung Pinang mampu menambah kosa kata bagi peserta didik				√	
Komik memberikan kesenangan dalam membaca dan memotivasi pembaca untuk menyelesaikannya hingga akhir.					√
Media Komik Legenda Gunung Pinang mampu meningkatkan pemahaman materi kebudayaan banten dengan baik.					√
Jumlah Frekuensi				10	9
Jumlah Skor				40	50
Total Jumlah Skor				90	
Rata-rata				4,7	
Persentase				94,73%	

Validasi selanjutnya dilakukan oleh ahli Pendidikan Dasar pada 25 Juni 2024, dengan penilaian pada empat aspek: (1) Isi, (2) Komunikatif, (3) Kesesuaian dengan tahap perkembangan peserta didik, dan (4) Kesesuaian dengan kaidah bahasa. Hasil validasi mencapai $70/80 \times 100\% = 87,5\%$. Dengan nilai ini, media

komik Legenda Gunung Pinang termasuk dalam kategori “sangat layak” untuk siswa fase B sekolah dasar. Lembar validasi dari ahli Pendidikan Dasar tersedia pada Tabel 5.

Aspek yang dinilai	Pilihan Jawaban				
	1	2	3	4	5
ISI					
Kesesuaian konten komik dengan kompetensi dasar.					√
Kesesuaian konten komik dengan materi pembelajaran				√	
Kesesuaian konten komik dengan indikator yang akan dicapai peserta didik.			√		
Konten komik sebagai penambahan wawasan pengetahuan peserta didik tentang kebudayaan banten.				√	
Kemudahan dalam memahami konten pembelajaran.					√
Keakuratan isi dalam materi pembelajaran.			√		
Keselarasan materi pembelajaran dengan tingkat pemahaman peserta didik				√	
Melalui konten komik dapat meningkatkan literasi budaya					√
Komunikatif					
Bahasa yang digunakan mengandung pesan dan informasi					√
Komik Legenda Gunung Pinang mampu					√

memotivasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia					√
Penggunaan komik dapat membantu peserta didik dalam literasi budaya					√
Kesesuaian dengan tahap perkembangan peserta didik					
Konten Komik Legenda Gunung Pinang sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik					√
Perkembangan emosional peserta didik menjadi terganggu setelah membaca komik Legenda Gunung Pinang.				√	
Kesesuaian dengan kaidah bahasa					
Menggunakan tata bahasa Indonesia dengan tepat					√
Ejaan bahasa Indonesia yang digunakan tepat				√	
Penulisan bahasa Indonesia yang tepat					√
Jumlah Frekuensi			5	11	
Jumlah Skor			20	55	
Total Jumlah Skor			70		
Rata-rata			4,37		
Persentase			87,5%		

Penilaian validasi ahli menggunakan indikator berikut: (1) Sangat Tidak Layak, (2) Tidak Layak, (3) Cukup Layak, (4) Layak, dan (5) Sangat Layak. Untuk rincian interval nilai persentase, lihat Tabel 6.

Tabel 6. Internal Persentase

Skor	Kategori	Tingkat Validitas
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi
61% - 80%	Baik	Layak/valid/tidak perlu direvisi
41% - 60%	Cukup	Kurang layak/kurang valid/perlu direvisi
21% - 40%	Kurang Baik	Tidak layak/tidak valid/perlu direvisi
0% - 20%	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak/sangat tidak valid/perlu direvisi

Setelah mendapatkan catatan dari validasi ahli dan melakukan revisi pada media komik Legenda Gunung Pinang, tahap selanjutnya adalah menyebarkan angket untuk menilai respon siswa. Sebanyak 30 siswa berpartisipasi dalam pengisian angket tersebut.

Angket respon siswa digunakan untuk mengukur aspek umpan balik dan kualitas tampilan media pada media komik Legenda Gunung Pinang. Setelah angket tersebut dibagikan, dilakukan uji coba skala kecil dengan

melibatkan 10 siswa. Hasil dari uji coba tersebut dapat dilihat dalam Tabel 7.

Tabel 7. Persentase hasil uji coba skala kecil

Aspek Penilaian	Persentase Skor (%)
Aspek Umpan Balik	83%
Aspek kualitas tampilan media	90%
Rata-rata Keseluruhan	86,5%

Hasil dari Tabel 7 menunjukkan bahwa uji coba skala kecil memperoleh persentase 83% untuk aspek umpan balik dan 90% untuk aspek kualitas tampilan media, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 86,5%. Hal ini menandakan bahwa media komik Legenda Gunung Pinang berada dalam kategori “sangat layak” serta mendapatkan tanggapan yang baik dari peserta didik.

Dari kelanjutan dari uji coba skala kecil, dilakukan uji coba skala besar dengan menggunakan angket yang sama. Uji coba ini melibatkan 30 siswa. Hasil dari uji coba skala besar disajikan dalam Tabel 8.

Tabel 8. Persentase hasil uji coba skala besar

Aspek Penilaian	Persentase Skor (%)
Aspek Umpan Balik	86%
Aspek kualitas tampilan media	90%
Rata-rata Keseluruhan	88%

Tabel 8 memperlihatkan persentase hasil untuk aspek umpan balik adalah 86% dan untuk kualitas tampilan media adalah 90%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 88%. Hasil ini menunjukkan adanya respon positif dari peserta didik.

Penelitian ini mengalami beberapa keterbatasan yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya untuk meningkatkan penelitian mereka. Salah satu keterbatasan utama adalah bahwa penelitian ini hanya berfokus pada Legenda Gunung Pinang, sementara pengembangan cerita budaya dari berbagai daerah di Indonesia juga perlu dilakukan.

4. Simpulan dan Saran

Hasil penelitian mengenai media komik Legenda Gunung Pinang menunjukkan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Validitas media yang sangat baik menunjukkan kemampuannya dalam meningkatkan literasi budaya. Penelitian (Eka Putri Ramadhany, 2024) mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa media komik dapat secara efektif meningkatkan literasi budaya dan minat baca siswa. Untuk memastikan manfaat jangka panjang media ini dalam pendidikan, disarankan untuk melakukan studi lebih lanjut untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan suasana pembelajaran.

Saran dari peneliti mencakup integrasi media komik dalam kurikulum pendidikan

sebagai alat bantu untuk meningkatkan literasi budaya dan pengembangan konten komik yang berkelanjutan juga diperlukan untuk mencakup berbagai cerita budaya dari seluruh Indonesia, tidak hanya terbatas pada Legenda Gunung Pinang.

Daftar Pustaka

- Chan, B. S., & Daniel Churchill, T. K. (2017). Digital Literacy Learning in Higher Education through. *Journal of International Education Research (JIER)*, 1-16.
- Dedeh Sumiati, S. H. (2020). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR CERITA ANAK. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 271-287.
- Devi Afriyuni Yonanda, Y. Y. (2019). Development of Problem-Based Comic Book as Learning Media for Improving Primary School Students' Critical Thinking Ability. *Mimbar Sekolah Dasar UPI*, 341-348.
- Eka Putri Ramadhany, M. D. (2024). Development of Digital Comic Media Based on Education for Sustainable Development (ESD) to Improve Cultural and Citizenship Literacy of Elementary Students. *Jurnal Kependidikan*, 352-363.
- Ferlita Evelyn Wahyu Septiana, W. S. (2015). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran IPA Kelas VII SMP pada Materi Pokok Interaksi Makhhluk Hidup dan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1-12.
- Joko Kuswanto, Y. W. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 58-64.
- Maine, F., Cook, V., & Lähdesmäki, T. (2019). Reconceptualizing cultural literacy as a dialogic practice. *London Review of Education*, 383-392.
- Pande Made Weda Angga, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 93-106.
- Resi Guspita Sari, Y. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education*, 3126-3142.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (research and development/R&D)*. Bandung: Alfabeta 2019.