



Implementasi E-Comic Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Reading Descriptive Text: Studi Kasus

Zuraini¹, Aulia Rahmi², Eli Nofriati³, Muhammad Reza⁴

^{1,3,4}Universitas Almuslim, Indonesia

²Universitas Serambi Mekah, Indonesia

E-mail: zuraini030@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-01-07 Revised: 2026-02-13 Published: 2026-03-01 Keywords: <i>Implementation; E-Comic; Local Wisdom; Reading.</i>	Reading instruction, particularly in descriptive texts, often faces challenges such as students' low reading motivation and the limited availability of contextual learning media. Integrating local wisdom into digital learning resources offers an innovative solution to create meaningful and engaging learning experiences. This study aims to implement a local-wisdom-based E-Comic in teaching reading descriptive texts and to examine its impact on students' reading comprehension. The research employed a case study design using a mixed-method approach. The participants were SMPN 3 Bireuen students. The research stages included needs analysis, design and development of the local-wisdom-based E-Comic, expert validation, limited try-out, classroom implementation, and evaluation of learning outcomes. Data were collected through reading comprehension tests, student questionnaires, and classroom observations. The findings revealed that the use of the local-wisdom-based E-Comic significantly improved students' motivation and engagement in reading activities. Students demonstrated better understanding of descriptive texts, as reflected in higher post-test scores compared to pre-test results. Questionnaire responses indicated that students perceived the E-Comic as an interesting, easy-to-use, and culturally relevant learning medium. The discussion highlights that embedding local cultural content in digital comics not only supports students' cultural awareness but also enhances the effectiveness of reading instruction. Therefore, the local-wisdom-based E-Comic serves as an effective and innovative medium for teaching reading descriptive texts at the junior high school level.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-01-07 Direvisi: 2026-02-13 Dipublikasi: 2026-03-01 Kata kunci: <i>Implementasi; E-Comic; Kearifan Lokal; Reading.</i>	Pembelajaran reading khususnya pada teks deskriptif masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya minat baca siswa dan terbatasnya media pembelajaran yang kontekstual. Integrasi kearifan lokal ke dalam media digital menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan mengimplementasikan E-Comic berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran reading descriptive text serta menganalisis pengaruhnya terhadap pemahaman membaca siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa tingkat SMPN 3 Bireuen. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan konten E-Comic berbasis kearifan lokal, validasi ahli, uji coba terbatas, implementasi dalam pembelajaran, serta evaluasi hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pemahaman membaca, angket respon siswa, dan observasi proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan E-Comic berbasis kearifan lokal meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman teks deskriptif, serta menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik. Respon siswa terhadap media E-Comic berada pada kategori sangat positif, dan hasil tes menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan reading comprehension. Pembahasan menegaskan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media digital tidak hanya memperkuat identitas budaya siswa, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Inggris. Dengan demikian, E-Comic berbasis kearifan lokal dapat menjadi alternatif media inovatif dalam pembelajaran reading descriptive text di tingkat SMP.

I. PENDAHULUAN

Kemampuan membaca (reading) merupakan salah satu keterampilan dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris yang berperan

penting dalam menunjang penguasaan kosakata, struktur bahasa, serta pemahaman informasi tertulis. Namun, pembelajaran reading di tingkat sekolah menengah pertama masih menghadapi

berbagai permasalahan, seperti rendahnya motivasi membaca siswa, keterbatasan media pembelajaran yang menarik, serta kurangnya keterkaitan materi dengan konteks kehidupan siswa (Ain et al., 2025). Kondisi ini menyebabkan siswa kesulitan memahami teks, khususnya pada jenis *descriptive text* yang menuntut kemampuan mengenali detail, karakteristik objek, serta penggunaan kosakata spesifik.

Seiring perkembangan teknologi digital, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah mendorong guru untuk tidak hanya mengandalkan buku teks konvensional, tetapi juga memanfaatkan media berbasis teknologi yang lebih visual, komunikatif, dan adaptif terhadap karakteristik generasi digital (Ambarita et al., 2021). Peserta didik saat ini lebih familiar dengan perangkat gawai dan konten multimedia, sehingga pembelajaran yang mengintegrasikan unsur digital cenderung lebih efektif dalam menarik perhatian dan mempertahankan fokus belajar siswa.

E-Comic atau komik digital merupakan salah satu bentuk media pembelajaran inovatif yang menggabungkan teks, ilustrasi visual, dan alur narasi secara terpadu (Urip et al., 2023). Kombinasi tersebut mampu menyajikan informasi secara lebih konkret, memudahkan pemahaman konteks bacaan, serta membantu siswa menginterpretasikan makna teks melalui dukungan gambar dan dialog (Zuraini et al., 2024). Dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya keterampilan membaca, E-Comic dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan minat baca, memperkaya kosakata, dan melatih kemampuan memahami isi teks secara menyenangkan (Arief et al., 2022).

Selain aspek teknologi, pembelajaran bahasa juga perlu memperhatikan konteks sosial dan budaya peserta didik. Integrasi kearifan lokal dalam materi pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena materi yang disajikan dekat dengan kehidupan siswa (Eva & Adnyani, n.d.). Kearifan lokal mencakup nilai budaya, tradisi, lingkungan, serta identitas masyarakat setempat yang dapat diangkat sebagai konten dalam teks deskriptif. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar bahasa Inggris, tetapi juga mengenal serta melestarikan budaya daerahnya sendiri.

Namun, pada praktiknya, pembelajaran *reading descriptive text* di sekolah masih didominasi oleh teks-teks umum yang kurang kontekstual dan minim sentuhan budaya lokal.

Hal ini menyebabkan siswa merasa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dan kearifan lokal secara harmonis.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada implementasi E-Comic berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran *reading descriptive text* di tingkat SMP. Studi ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan E-Comic dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman membaca siswa, sekaligus mendeskripsikan respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan (Mekalungi et al., 2025). Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan karakter budaya lokal. Media ini juga memungkinkan penyajian materi secara kontekstual, sehingga dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca.

Di sisi lain, integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran bahasa Inggris memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai budaya serta memperkuat identitas peserta didik. Kearifan lokal yang diangkat dalam konten pembelajaran dapat menghadirkan materi yang dekat dengan pengalaman siswa, sehingga memudahkan proses pemahaman teks sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap budaya daerah. Sayangnya, pemanfaatan kearifan lokal dalam media digital pembelajaran bahasa Inggris masih relatif terbatas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada implementasi E-Comic berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran *reading descriptive text* di tingkat SMP. Studi ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penerapan E-Comic berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca siswa, serta mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa Inggris, tetapi juga memperkuat nilai-nilai budaya lokal dalam dunia pendidikan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain studi kasus dengan pendekatan kualitatif untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai

implementasi E-Comic berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran reading descriptive text. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada eksplorasi proses pembelajaran, interaksi guru dan siswa, serta pengalaman peserta didik dalam menggunakan media E-Comic.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 3 Bireuen, Aceh. Subjek penelitian meliputi siswa kelas VIII sebagai partisipan utama dan guru bahasa Inggris sebagai informan kunci. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan kesesuaian materi descriptive text dalam kurikulum serta kebutuhan sekolah terhadap inovasi media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi kelas, wawancara mendalam, dan dokumentasi (Ali Khan et al., 2023). Observasi kelas dilakukan untuk mengamati proses implementasi E-Comic dalam pembelajaran reading, termasuk aktivitas siswa, strategi guru, dan situasi kelas secara keseluruhan. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru bahasa Inggris dan beberapa siswa untuk menggali persepsi, pengalaman, serta respon mereka terhadap penggunaan E-Comic berbasis kearifan lokal. Dokumentasi meliputi catatan pembelajaran, hasil tugas siswa, foto kegiatan, serta arsip media E-Comic yang digunakan.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi teknik dan sumber. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang mencakup tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Melalui metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai proses implementasi E-Comic berbasis kearifan lokal serta dampaknya terhadap pembelajaran reading descriptive text di SMP Negeri 3 Bireuen.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi kelas, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi selama implementasi E-Comic berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran reading descriptive text di SMP Negeri 3 Bireuen. Secara umum, temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan E-Comic memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran reading.

1. Proses Implementasi E-Comic dalam Pembelajaran

Observasi kelas menunjukkan bahwa penerapan E-Comic berbasis kearifan lokal berjalan dengan baik. Guru memulai pembelajaran dengan memperkenalkan topik descriptive text melalui E-Comic yang menampilkan cerita dan objek budaya Aceh, seperti rumah adat Rumoh Aceh, pakaian tradisional, dan makanan khas daerah. Siswa terlihat antusias ketika media ditampilkan melalui proyektor dan juga diakses melalui gawai masing-masing. Aktivitas membaca menjadi lebih interaktif karena siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga memahami isi bacaan melalui ilustrasi visual yang menarik. Guru berperan sebagai fasilitator dengan membimbing siswa memahami kosakata baru, struktur descriptive text, serta isi cerita dalam E-Comic. Proses tanya jawab berlangsung aktif, dan sebagian besar siswa menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran menggunakan buku teks biasa.

2. Respon Siswa terhadap Penggunaan E-Comic

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa pembelajaran reading menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa menyatakan bahwa gambar dan alur cerita dalam E-Comic membantu mereka memahami arti teks dengan lebih mudah. Selain itu, konten kearifan lokal membuat siswa merasa dekat dengan materi karena menggambarkan budaya yang mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam membaca teks bahasa Inggris.

3. Persepsi Guru terhadap Implementasi E-ComicS

Wawancara dengan guru bahasa Inggris menunjukkan bahwa E-Comic berbasis kearifan lokal membantu guru menyampaikan materi descriptive text secara lebih efektif. Guru menilai bahwa media ini mampu meningkatkan perhatian siswa, mengurangi kesulitan dalam menjelaskan kosakata, serta menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Guru juga menyatakan bahwa integrasi budaya lokal dalam materi bahasa Inggris memberikan

nilai tambah dalam pembentukan karakter dan identitas siswa.

4. Dokumentasi Hasil Pembelajaran

Dokumentasi tugas siswa menunjukkan bahwa siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri descriptive text dengan lebih baik, menuliskan kembali informasi penting dari bacaan, serta menjawab pertanyaan pemahaman dengan lebih tepat. Catatan pembelajaran juga menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa selama proses membaca berlangsung.

B. Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi E-Comic berbasis kearifan lokal memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran reading descriptive text. Media E-Comic mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual (Putu et al., 2024; Kahfi et al., 2025). Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan visual dapat meningkatkan pemahaman informasi secara lebih efektif dibandingkan teks semata.

Integrasi kearifan lokal dalam konten E-Comic juga terbukti memperkuat keterkaitan antara materi pembelajaran dan pengalaman nyata siswa. Ketika siswa membaca teks yang menggambarkan budaya mereka sendiri, proses pemahaman menjadi lebih mudah karena mereka telah memiliki pengetahuan awal tentang objek yang dideskripsikan. Kondisi ini mendukung prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan keterhubungan materi dengan dunia nyata peserta didik.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru tetap penting sebagai fasilitator dalam mengarahkan penggunaan media E-Comic. Media digital tidak menggantikan peran guru, melainkan memperkaya strategi pembelajaran agar lebih variatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Dengan demikian, implementasi E-Comic berbasis kearifan lokal tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran reading descriptive text, tetapi juga menanamkan apresiasi terhadap budaya daerah. Temuan ini mengindikasikan bahwa inovasi media berbasis teknologi dan budaya lokal dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi rendahnya minat baca dan kesulitan pemahaman teks bahasa Inggris di SMPN 3 Bireuen.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi E-Comic berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran reading descriptive text di SMP Negeri 3 Bireuen berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penggunaan E-Comic mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, sehingga meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca. Integrasi konten kearifan lokal dalam E-Comic membantu siswa lebih mudah memahami isi teks deskriptif karena materi yang disajikan dekat dengan kehidupan dan budaya mereka. Selain itu, media ini juga mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif serta memperkaya variasi strategi pembelajaran di kelas. Respon siswa dan guru menunjukkan bahwa E-Comic berbasis kearifan lokal tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman membaca, tetapi juga menumbuhkan kesadaran dan apresiasi siswa terhadap budaya daerah. Dengan demikian, E-Comic berbasis kearifan lokal dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran reading descriptive text di tingkat sekolah menengah pertama.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru bahasa Inggris memanfaatkan E-Comic berbasis kearifan lokal sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam membaca teks deskriptif. Sekolah juga diharapkan mendukung pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif dan kontekstual. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan dilakukan pengembangan E-Comic dengan cakupan materi yang lebih luas serta penerapan pada jenjang sekolah berbeda guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Ain, I. N., Juliani, M., & Dalimunte, S. D. (2025). *LITERATURE REVIEW: STRATEGI MENINGKATKAN*. 23(1), 50–57.
- Ali Khan, J., Raman, A. M., Sambamoorthy, N., & Prashanth, K. (2023). Research Methodology (Methods, Approaches And Techniques). In *Research Methodology (Methods, Approaches And Techniques)*

- (Issue October).
<https://doi.org/10.59646/rmmethods/040>
- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar*. 3(5), 2336–2344.
- Arief, Z. A., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2022). *The Effect of Digital Comic Media on East Asian Student s' English Language Learning Outcomes*.
- Eva, K., & Adnyani, K. (n.d.). *Comic strips for language teaching: the benefits and challenges according to recent research*.
- Kahfi, K. Al, Chandra, N., Utami, M., Yunus, M., & Jakarta, U. N. (2025). *Media Komik Digital Berbasis CIRC dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar: Systematic Literature Review*. 15.
- Mekalungi, N., Rachmawati, F. P., & Wulandari, M. D. (2025). *Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi membaca Siswa Sekolah Dasar*. 14(1), 1215–1224.
- Putu, N., Pramesti, I., Goreti, M., Kristiantari, R., & Sujana, I. W. (2024). *Komik Digital Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 4(2), 285–294.
- Urip, I. N., Tarupay, H. K., & Hum, M. (2023). *Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 7(2).
<https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v7i2.1110>
- Zuraini, Z., Hayati, R., Meilinar, F., & Marzuki, M. (2024). *The Effect of Digital Story Telling on Students' Reading Literacy to EFL Learning*. *Ilomata International Journal of Social Science*, 5(4), 1261–1270.
<https://doi.org/10.61194/ijss.v5i4.1443>