



Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Komering Heritage* pada Materi *Narrative Texts*

Zulaikah¹, Nindy Devita Sari², Sulastin Akhadiyah³
^{1,2,3}Universitas Nurul Huda OKU Timur Sumatera Selatan, Indonesia
E-mail: zulaikah@unuha.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-02-07 Revised: 2025-03-23 Published: 2025-04-04 Keywords: <i>Development;</i> <i>Digital Comic;</i> <i>Komering Heritage;</i> <i>Narrative Texts.</i>	In this era, the importance of learning process by using technology-based media cannot be doubted in the context of modern education. With increasingly advanced technology, using media of digital learning provides broader accessibility to information and learning materials. The interactivity offered by these media not only made learning more engaging for students but also accommodates various learning styles. This research aims to develop a learning media in the form of a digital comic based on the cultural heritage of Komering, particularly in English subjects. In learning about Komering's cultural heritage, it was expected that students can improve their reading skills in Narrative Texts. The culture-based approach is used to make learning materials more relevant and interesting to students, this study used research methodology and development method adopted from ADDIE, that was Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research is conducted in three steps. The results of this study explained that digital comic media is an effective tool for increasing the learning process. The research shown that using digital comics not only reach students' attention but also helped them understand the material better. By combining visual elements and narratives, digital comics create a more interactive and enjoyable learning experience.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-02-07 Direvisi: 2025-03-23 Dipublikasi: 2025-04-04 Kata kunci: <i>Pengembangan;</i> <i>Komik Digital;</i> <i>Komering Heritage;</i> <i>Narrative Texts.</i>	Di era saat ini Pentingnya proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi tidak dapat diragukan lagi dalam konteks pendidikan modern. Dengan teknologi yang semakin canggih, penggunaan media pembelajaran digital memberikan aksesibilitas yang lebih luas terhadap informasi dan materi pembelajaran. Interaktivitas yang ditawarkan oleh media-media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, tetapi juga memungkinkan adopsi berbagai gaya pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa komik digital yang didasarkan pada warisan budaya Komering khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris, Melalui pembelajaran tentang warisan budaya Komering, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan membaca Narrative Texts. Pendekatan berbasis warisan budaya Komering digunakan untuk membuat materi pembelajaran lebih relevan dan menarik bagi siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang di adopsi dari ADDIE Yakni, Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Pada penelitian ini dilakukan 3 tahap. Adapun hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa media komik digital merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Dengan menggabungkan elemen visual dan narasi, komik digital menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

I. PENDAHULUAN

OKU Timur merupakan sebuah wilayah yang kaya akan warisan budaya, terutama di sekitar sungai Komering. Komering adalah salah satu sungai terbesar di kabupaten tersebut yang telah menjadi pusat kehidupan dan kegiatan masyarakat sejak zaman kuno dengan berbagai kearifan budayanya (Halimah and Rifa, no date). Namun, dengan kemajuan teknologi dan perubahan gaya hidup, minat dan apresiasi

terhadap warisan budaya ini cenderung menurun, terutama di kalangan generasi muda. Tentu hal ini patut menjadi perhatian dunia Pendidikan untuk mengahdirkan falsafah budaya sebagai bagian integral dalam prosesnya (Dahniar Nur, Nurfadilah Syawal Ibraya, and Nur Riswandy Marsuki, 2024) , sebab pendidikan sebagai bentuk pelaksana proses pembelajaran mempunyai fungsi memberdayakan potensi manusia untuk mewariskan, mengembangkan

serta membangun kebudayaan dan peradaban di masa depan. Ingatan kolektif budaya ini bisa dikenalkan lewat pengembangan keterampilan membaca ditingkat SMP khususnya pada pelajaran Bahasa Inggris, dimana membaca menjadi salah satu aspek krusial dalam kurikulum pendidikan, terutama membaca Narrative Texts (Mahsar Lalu, 2022; Dwi Aryani and Purnomo, 2023). Narrative Texts merupakan jenis teks yang menceritakan suatu cerita atau rangkaian peristiwa secara urut dari awal hingga akhir. Narrative Texts sering kali melibatkan karakter, konflik, plot, pengembangan karakter, serta pengaturan waktu dan tempat. Tujuan dari Narrative Texts adalah untuk menghibur, menginspirasi, mengajarkan pelajaran moral, atau menyampaikan pesan kepada pembaca (Hadziq Fikri et al., 2024). Contoh Narrative Texts meliputi cerita pendek, novel, legenda, dongeng, dan mitos (Ariadi, 2023). Dalam penelitian ini permasalahan utama yang dihadapi adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam membantu siswa memahami materi narrative texts. Media pembelajaran yang ada saat ini seringkali kurang menarik, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat materi (Zulaikah et al., 2023). Selain itu, minimnya penggunaan budaya lokal dalam pembelajaran menyebabkan siswa kurang memiliki koneksi emosional dan relevansi dengan materi yang dipelajari. Oleh karena itu, perlu ada strategi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dengan konten yang relevan dan menarik bagi siswa (Komarudin, 2020). Melihat potensi dalam warisan budaya lokal, terutama seputar Sungai Komerling, sebagai sumber daya pembelajaran yang berharga, pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Komerling Heritage menjadi solusi yang menarik. Komik digital adalah media yang menarik bagi generasi muda yaitu gambargambar kartun yang menggambarkan karakter dan menceritakan suatu cerita dalam urutan yang terkait erat dengan gambar, serta disusun untuk menghibur pembaca (Ayu & Payanti, 2022.), sementara konten berbasis warisan lokal akan membantu meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap budaya yang harus tetap dilestarikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan elemen budaya lokal Komerling, serta memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Urgensi penelitian ini sangat tinggi karena media pembelajaran yang efektif sangat diperlukan untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, integrasi budaya lokal dalam materi pembelajaran dapat membantu pelestarian budaya Komerling dan memperkenalkan budaya lokal kepada generasi muda. Kabupaten OKU Timur, sebagai daerah dengan kekayaan budaya Komerling yang melimpah, memiliki potensi besar untuk dijadikan basis pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Seiring dengan kemajuan teknologi digital, penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran menawarkan pendekatan yang menarik dan mudah diakses bagi siswa (Juneli, Sujana and Julia, 2022). Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana karakteristik media pembelajaran komik digital berbasis Komerling Heritage dapat dikembangkan untuk mendukung pembelajaran membaca Narrative Texts di SMP Negeri 1 Belitang Mulya OKU Timur.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan dan memastikan kevalidan pengembangan media Pembelajaran Komik Digital berbasis Komerling Heritage pada materi Narrative Texts agar menjadi sumber media Pembelajaran yang sah dan menarik untuk digunakan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan pengembangan media pembelajaran Komik Digital berbasis Kearifan lokal Komerling pada materi Narrative Texts untuk kelas VIII. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Belitang Mulya OKU Timur, yang dipilih secara acak. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data adalah observasi dan kuesioner, yang kemudian dianalisis baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Proses penelitian mengikuti tahapan yang diadaptasi dari teori ADDIE oleh Dick dan Carry, yang terdiri dari lima langkah, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Cahyadi, 2019). Namun, penelitian ini hanya mencapai tahap ketiga karena fokusnya hanya pada pengembangan media pembelajaran Komik digital.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini, terdapat beberapa tahapan dalam analisis data, baik kuantitatif maupun kualitatif. Data kualitatif dianalisis melalui pembacaan, penulisan, serta deskripsi dan pengklasifikasian data. Sementara itu, data kuantitatif berupa skor dari kuesioner validator dan penilaian terhadap kebergunaan media pembelajaran komik digital berbasis komering *Heritage* pada materi *Narrative Texts* menggunakan perangkat lunak Jamovi. Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini mencakup validasi oleh ahli untuk mengevaluasi materi dan media pembelajaran komik digital tersebut, serta analisis tanggapan siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran komik digital di SMP Negeri 1 Belitang Mulya OKU Timur agar bisa menghasilkan media pembelajaran berupa komik digital yang sesuai dengan kearifan lokal budaya komering.



Gambar 2. Desain Komik Digital

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini berfokus sampai pada tahap ketiga sesuai dengan model ADDIE oleh Dick dan Carry, dengan tujuan utama untuk mengembangkan komik digital. Pada tahap analisis peneliti menemukan bahwa komik digital menjadi salah satu kebutuhan disekolah.

Pada tahap design peneliti melakukan uji validitas produk dengan dua ahli media Bpk Uli Rizki M.Kom dan Bpk Iqbal Musthofa. M.Kom dari Universitas Nurul Huda serta dua ahli materi Ibu Margareta, S.Pd dari SMPN 01 Belitang Mulya dan Ibu Jelita, M.Pd. hal ini bertujuan untuk melihat sejauh mana tampilan produk dan materi yang disajikan layak untuk di implementasikan. Berikut adalah sample hasil dari pengembangan media komik digital:

Reliability Analysis

Scale Reliability Statistics

	Mean	Cronbach's α
scale	4.77	0.621

Item Reliability Statistics

	Mean	SD	Item-rest correlation
penilai 1	4.80	0.414	0.452
penilai 2	4.73	0.458	0.452

Gambar 3. Hasil Reability Ahli Materi

Reliability Analysis

Scale Reliability Statistics		
	Mean	Cronbach's α
scale	4.87	0.649

[3]

Item Reliability Statistics			
	Mean	SD	Item-rest correlation
penilai 1	4.80	0.414	0.535
penilai 2	4.93	0.258	0.535

Gambar 4. Hasil *Reability*

Reliability Analysis

Scale Reliability Statistics		
	Mean	Cronbach's α
scale	4.70	0.694

[3]

Item Reliability Statistics			
	Mean	SD	Item-rest correlation
A	4.73	0.458	0.533
B	4.67	0.488	0.533

Gambar 5. Hasil *Reability* pengguna

Reliability Analysis

Scale Reliability Statistics		
	Mean	Cronbach's α
scale	4.61	0.945

[3]

Gambar 6. Hasil *Reability* siswa

Dari gambar diatas bisa dijelaskan bahwa, Suatu instrumen penelitian dikatakan dapat diandalkan (*reliable*) apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60 (Asriani et al., 2022). Hasil *reability* baik pada ahli media, ahli materi dan pengguna menunjukkan bahwa nilai *Cronbach Alpha* masing-masing > 0,60 dengan standar deviasi yang dibawah mean. Pada uji *reability* siswa terdapat nilai *Cronbach's Alpha* yang tinggi, hal ini menunjukkan bahwa komik digital sangat dibutuhkan oleh siswa,

diperkuat lagi dengan komentar dan apresiasi yang diberikan baik dari siswa, guru dan waka kesiswaan mengenai pengembangan komik digital. Selain memiliki kecenderungan mudah dan praktis, komik digital dinilai lebih efektif dari media pembelajaran sejenis yang berbentuk kertas bergambar (Wijaya et al., 2020). Pendapat ini juga sejalan dengan penelitian yang lain yang relevan, untuk selanjutnya pengembangan komik digital ini bisa di implementasikan dalam pembelajaran.

B. Pembahasan

1. Analisis

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Peneliti menganalisis audiens, termasuk karakteristik dan minat mereka, serta mengumpulkan informasi dari berbagai literatur tentang materi dari kearifan lokal yang akan disajikan. Selain itu, kajian terhadap media yang ada juga dilakukan untuk memahami kekuatan dan kelemahannya.

2. Design

Pada tahap desain dalam pengembangan komik digital sesuai model ADDIE, tim pengembang merumuskan struktur dan konten komik berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Ini mencakup penentuan alur cerita, karakter, dan elemen visual yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan pendidikan. Desain antarmuka pengguna juga diperhatikan, memastikan pengguna mendapat pengalaman yang menarik. Selain itu, penentuan teknik ilustrasi dan gaya visual yang sesuai dengan audiens target dilakukan untuk meningkatkan daya tarik komik. Rancangan *storyboard* dibuat untuk memetakan setiap halaman, memastikan bahwa semua elemen saling terintegrasi dengan baik dan mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Development

Pada tahap pengembangan, tim menciptakan konten yang telah dirancang sebelumnya. Ini melibatkan pembuatan ilustrasi, penulisan naskah, dan penggabungan elemen visual dengan teks secara harmonis. Pengembang (peneliti) menggunakan perangkat lunak dan alat desain grafis untuk menghasilkan komik

yang interaktif dan menarik. Selain itu, elemen multimedia, seperti audio dan animasi, ditambahkan untuk meningkatkan keterlibatan pembaca. Selama proses ini, pengujian awal juga dilakukan untuk memastikan bahwa semua fitur dan konten dapat diakses dengan mudah oleh audiens target.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kesimpulan dari penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital berbasis komering heritage pada materi narrative texts" menegaskan bahwa media komik digital merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Dengan menggabungkan elemen visual dan narasi, komik digital menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Selain itu, komik digital juga memberikan konteks yang lebih kaya melalui penggambaran cerita yang relevan dan *relatable* bagi siswa. Ini berkontribusi pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga mereka lebih aktif dalam proses belajar. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya adaptasi konten agar sesuai dengan karakteristik siswa dan budaya lokal, yang dapat meningkatkan relevansi pembelajaran.

B. Saran

Pembahasan dalam penelitian ini masih terbatas dan memerlukan lebih banyak masukan. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan kajian yang lebih mendalam dan komprehensif mengenai pengembangan media pembelajaran berupa komik digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariadi, E.S. (2023) 'Implementation Of The Think Aloud Strategy To Improve The Skills Of Reading Narrative Texts For Class X-9 MAN 1 Pasuruan Regency', *Inovasi-Jurnal Diklat Keagamaan*, 17(2), pp. 139-149. Available at: <https://doi.org/10.52048/inovasi.v17i2.422>.
- Asriani, A. et al. (2022) 'Pengaruh Personal Selling terhadap Peningkatan Penjualan Alat Tulis pada CV. Etalase Mitra Jaya di Wajo pada Masa Lockdown Pandemi Covid 19', *Amkop Management Accounting Review (AMAR)*, 2(1), pp. 13-19. Available at: <https://doi.org/10.37531/amar.v2i1.139>.
- Ayu, D. And Payanti, K.D. (2022) *SANDIBASA I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I) 'INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA' Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif*.
- Cahyadi, R.A.H. (2019) 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), pp. 35-42. Available at: <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Dahniar Nur, Nurfadilah Syawal Ibraya, And Nur Riswandy Marsuki (2024) 'Dampak Sosiologi Digital Terhadap Perubahan Sosial Budaya Pada Masyarakat Masa Depan', *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 2(2), pp. 123-135. Available at: <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i2.1518>.
- Dwi Aryani, W. And Purnomo, H. (2023) 'Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Dalam Meningkatkan Budaya Membaca Siswa Sekolah Dasar', *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 5(2), pp. 71-82. Available at: <https://doi.org/10.30599/jemari.v5i2.2682>.
- Hadziq Fikri, A. et al. (2024) 'Pendampingan Reading Comprehension Menggunakan Komik Digital Di SMP Alquraniyah Nurul Huda Oku Timur', *LOYALITAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), pp. 23-28. Available at: <https://doi.org/10.30739/loyalitas.v7i1.2964>.
- Halimah, U. And Rifa, M.N. (2023) 'Kearifan local suku komering di oku timur yang berhubungan dengan pembelajaran ppkn', (2021).
- Juneli, J.A., Sujana, A. And Julia, J. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep

- Peserta Didik SD kelas V', *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), p. 1093. Available at: <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.9070>.
- Komarudin (2020) 'Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Ilmu Teknologi Dan Masyarakat', *The journal of social and economics education*, 9(2), pp. 67-79.
- Mahsar Lalu (2022) 'Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Content-Based Instruction (CBI) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Di Sekolah Tinggi Pariwisata Mataram', *Open Journal Systems* [Preprint].
- Wijaya, S.N., Johari, A. And Wicaksana, E.J. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero Indonesia Pada Materi Sistem Peredaran Darah'.
- Zulaikah, Z. *et al.* (2023) 'Implementasi Komik Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Descriptive Text di MI Oku Timur', *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 9(3), p. 937. Available at: <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i3.1386>.