

Efektivitas E-Comic AVIS (AudioVisual) Berbasis Cerita Rakyat Sasak Batu Golog Terhadap Literasi Membaca Siswa

^{1*}Syafira Hadiyati, ¹Lalu Wira Zain Amrullah, ¹Moh Irawan Zain

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Jl. Brawijaya No.22, Cakranegara Sel., Kec. Cakranegara, Kota Mataram, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: syafirahadiyati26@gmail.com

Received: August 2025; Revised: September 2025; Published: October 2025

Abstrak

Rendahnya kemampuan literasi membaca siswa di Indonesia, yang tercermin dari hasil PISA yang stagnan, mendorong kebutuhan akan inovasi media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan (*validity* dan *practicality*), serta efektivitas media *E-Comic* Audio Visual (AV) yang mengangkat kearifan lokal Cerita Rakyat Sasak “Batu Golog” untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model uji coba *pretest-posttest control group design*. Validitas produk diukur melalui angket validator ahli, kepraktisan diukur melalui angket respons guru dan siswa, dan efektivitas diukur menggunakan *Independent Samples t-Test* pada kelompok eksperimen dan kontrol. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di Gugus VI Kecamatan Cakranegara. Produk *E-Comic* AV dinilai Sangat Valid oleh validator dan Sangat Praktis bagi guru dan siswa. Hasil uji efektivitas menunjukkan perbedaan yang signifikan. Uji-t menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dengan *Mean Difference* 10,79, yang berarti hipotesis nol ditolak. Media *E-Comic* AV berbasis Cerita Rakyat Sasak “Batu Golog” terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Efektivitas ini didukung oleh integrasi audio-visual (Teori Kognitif Multimedia) dan relevansi konten budaya lokal yang berhasil meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Kata kunci: E-Comic AV, Literasi Membaca, Cerita Rakyat Sasak, Media Pembelajaran, ADDIE

How to Cite: Hadiyati, S., Amrullah, L. W. Z., & Zain, M. (2025). Pengembangan E-Comic Audio Visual Cerita Rakyat Sasak untuk Literasi Membaca Siswa. *Journal of Authentic Research*, 4(2), 1622-1634. <https://doi.org/10.36312/jar.v4i2.3629>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4i2.3629>

Copyright© 2025, Hadiyati et al.
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Rendahnya tingkat literasi membaca siswa di Indonesia, sebagaimana dikonfirmasi oleh hasil PISA 2022, menjadi tantangan serius yang berdampak pada kemampuan siswa memahami bacaan dan prestasi akademik. Permasalahan ini juga ditemukan secara spesifik pada siswa kelas IV di Gugus VI Kecamatan Cakranegara. Hasil observasi dan wawancara guru mengungkap bahwa antusiasme membaca siswa rendah akibat terbatasnya variasi media pembelajaran serta minimnya ketersediaan bahan bacaan bergambar yang mengangkat kearifan lokal. Bahan ajar

cerita rakyat yang ada saat ini cenderung disajikan dalam format teks penuh (*full-text*), sehingga gagal menarik minat siswa dan sulit untuk dipahami (Danugroho, 2022).

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan E-Comic Audio Visual (AV) berbasis Cerita Rakyat Sasak "Batu Golog." Media ini dirancang sebagai inovasi yang menggabungkan teks, gambar ilustratif, dan komponen audio secara dinamis untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Fauziah et al., 2025). Keunggulan utamanya terletak pada integrasi audio penuh, yang mencakup narasi cerita, dialog tokoh, musik latar bermuansa etnik Sasak, serta efek suara untuk mendukung visual. Produk ini dikembangkan menggunakan Canva dan dipublikasikan melalui Google Sites agar mudah diakses, dengan bahasa dan font yang disesuaikan dengan kaidah EYD Edisi V (Nazar & Puspita, 2024).

Teori yang mendasari pengembangan media ini adalah Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) yang dikemukakan oleh Mayer (2014), yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan. Dengan mengintegrasikan teks, gambar, narasi, musik, dan efek suara, E-Comic AV diharapkan dapat memfasilitasi pemrosesan informasi ganda (dual-channel processing) dalam memori kerja siswa, sehingga memperkuat pemahaman dan retensi informasi. Selain itu, pendekatan Culturally Responsive Teaching turut mendasari pengembangan media ini, di mana penggunaan cerita rakyat lokal diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan motivasi intrinsik siswa.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggabungan antara teknologi digital (berbasis Canva dan Google Sites) dengan konten kearifan lokal Sasak yang dikemas dalam bentuk e-comic dilengkapi audio penuh. Inovasi ini tidak hanya menawarkan solusi praktis bagi permasalahan literasi, tetapi juga menjadi upaya pelestarian budaya melalui media pembelajaran yang modern, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik belajar generasi digital.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas E-Comic AV dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas IV. Fokus literasi membaca dalam penelitian ini mencakup kemampuan memahami, menganalisis, dan menafsirkan teks secara mendalam. Diharapkan, hasil penelitian ini tidak hanya memberi manfaat teoritis sebagai referensi media berbasis budaya lokal, tetapi juga manfaat praktis bagi guru sebagai alat bantu ajar dan bagi siswa sebagai sarana untuk meningkatkan literasi sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap kearifan lokal Sasak.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang diawali tahap Analisis (Analyze) untuk mengidentifikasi masalah rendahnya minat baca dan kurangnya media kearifan lokal melalui wawancara guru dan angket siswa. Tahap Desain (Design) berfokus pada perancangan konsep, alur

cerita "Batu Golog", dan *storyboard* produk menggunakan Canva. Selanjutnya, pada tahap Pengembangan (Develop), produk yang telah dirancang divalidasi oleh para ahli media, materi, dan bahasa untuk menyempurnakan produk dan menilai kelayakannya (Priantara et al., 2025).

Tahap Implementasi (Implement) dilakukan dengan menguji cobakan produk yang telah valid di SDN 14 Cakranegara (kelas eksperimen) dan SDN 22 Cakranegara (kelas kontrol), serta menyebarkan angket respon guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan. Terakhir, tahap Evaluasi (Evaluate) dilakukan untuk mengukur efektivitas media melalui *pre-test* dan *post-test*. Data validitas dan kepraktisan dianalisis menggunakan persentase, sementara data efektivitas dianalisis menggunakan uji N-Gain dan *independent samples t-test* melalui SPSS (Rizkiana et al., 2025).

Deskripsi Produk

Produk E-Comic Audio Visual (AV) ini mengadaptasi cerita rakyat Sasak "Batu Golog" untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV SD. Dibuat menggunakan Canva dan dipublikasikan di Google Sites agar mudah diakses, e-comic ini memiliki 15 halaman ilustrasi khas Sasak dengan teks sesuai EYD. Karakteristik utamanya adalah integrasi audio penuh meliputi narasi, dialog tokoh, musik latar etnik Sasak, dan efek suara serta bersifat semi-interaktif, di mana siswa mengklik tombol navigasi untuk mengontrol kecepatan membaca.



Gambar 1. E-comic LegendaBatu Golog

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 38 siswa kelas IV Gugus VI Cakranegara yang dibagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen, sedangkan objek penelitian adalah media e-comic audio visual berbasis cerita rakyat Sasak yang berorientasi pada peningkatan literasi membaca. Penelitian dilakukan di SDN 14 dan SDN 22 Cakranegara, Kecamatan Mataram, Nusa Tenggara Barat, pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini terdiri atas angket validasi ahli (media, materi, bahasa) dan angket respon siswa serta guru untuk mengukur validitas dan kepraktisan. Selain itu, digunakan tes *pretest-posttest* untuk mengukur efektivitas

media terhadap peningkatan literasi membaca, yang mencakup indikator pemahaman teks, penyimpulan isi, dan kemampuan berpikir kritis (Yuli & Mulyono, 2025).

Prosedur Penelitian

Instrumen penelitian mencakup angket validasi untuk mengukur kelayakan teoretis produk oleh ahli materi, media, dan bahasa (8-10 pertanyaan per ahli), yang menilai aspek konten, desain, dan EYD (Widiana et al., 2023). Selain itu, angket respon (10 butir) digunakan untuk mengukur kepraktisan oleh guru (menilai materi, media, bahasa) dan siswa (menilai media, materi, pembelajaran) setelah uji coba. Kedua instrumen menggunakan standar kelayakan minimum 90% untuk menyatakan produk valid dan praktis.

Setelah melaksanakan uji validitas dan kepraktisan, kemudian dilaksanakan pre-test dan post-test terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur apakah ada perubahan kemampuan siswa yang diakibatkan oleh media e-comic AVIS cerita rakyat sasak Batu Golog. Pre-test dan post-test terdiri dari 10 total butir pertanyaan. Dalam menghitung peningkatan pemahaman siswa setelah diberikan media e-comic digunakan metode uji N-Gain dan independent sample t-test (Nasution & Ahkas, 2023).

Analisis Data

Analisis data validitas (dari angket ahli) dan kepraktisan (dari angket guru/siswa) menggunakan statistik deskriptif persentase untuk mengukur kelayakan dan penerimaan produk. Analisis data efektivitas menggunakan statistik inferensial berbantuan SPSS, yang diawali uji prasyarat (normalitas dan homogenitas). Peningkatan literasi membaca diukur menggunakan *Paired Samples T-Test* dan N-Gain, sementara perbandingan efektivitas antara kelas eksperimen dan kontrol diuji menggunakan *Independent Samples T-Test* (Noor et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kevalidan Media E-Comic

Pada pengembangan media dilakukan validasi terhadap media e-comic berbasis cerita rakyat pada siswa kelas IV. Menurut Surahman, et al (2017) Kevalidan media e-comic ini didapatkan dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, materi, dan bahasa. Validasi media bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan media yang dikembangkan sebelum digunakan pada tahap pengembangan selanjutnya (Qonita et al., 2024). Sedangkan, validasi materi yaitu memiliki tujuan untuk mengukur dan menilai keabsahan materi yang dikembangkan. Validasi bahasa digunakan untuk mengukur unsur kebahasaan (Hanifah et al., 2020).

Validasi Ahli Media

Hasil validasi media dilakukan sebanyak satu tahap. Pada tahap pertama ini memproleh saran dan masukan sedikit saja untuk mengganti font yang lebih menarik,

dan menambahkan beberapa fitur seperti tombol untuk membuka halaman selanjutnya. Pada tahap validasi ini memperoleh presentase 94% dari dosen ahli media dengan kategori sangat valid danpa melakukan revisi.

Tabel 1. Validasi Media

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Rata-Rata Tiap Indikator	Hasil Presentase	Kriteria
Desain Sampul	24	47	94%	Sangat Valid
Desain Isi	19			
Fungsi	4			

Validasi Ahli Materi

Selanjutnya validasi materi dilakukan oleh ahli materi dan dilakukan dengan satu tahap. Menurut dosen ahli materi, media *e-comic* sudah sangat baik, materi yang terkait pada media sudah dapat disampaikan dengan baik. Menurut Syahmi, et al (2022), dikatakan bahwa penyajian materi secara terpadu dalam media pembelajaran itu sangat penting agar para siswa dapat mencapai target yang telah ditentukan. Kemudian pada tahap II memperoleh presentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid dan tanpa melakukan revisi pada produk.

Tabel 2. Validasi Materi

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Rata-Rata Tiap Indikator	Hasil Presentase	Kriteria
Kelayakan	14	47	94%	Sangat Valid
Penyajian	20			
Bahasa	13			

Validasi Ahli Bahasa

Tujuan dari validasi ahli Bahasa adalah untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian aspek tata Bahasa dari produk yang dikembangkan. Kemudian validasi ahli Bahasa dilakukan oleh ahli Bahasa dan dilakukan dalam satu tahap karena diperoleh tingkat presentase 95% dengan kategori valid. Adapun sedikit saran dari dosen ahli adalah konsistensi penggunaan aku dan saya.

Tabel 3. Validasi bahasa

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Rata-Rata Tiap Indikator	Hasil Presentase	Kriteria
Komunikatif	18	38	95%	Sangat Valid

Kebahasaan	10			
Keterbacaan	5			
Kelugasan	5			

Kepraktisan Media E-Comic

Menurut Setiawati, et al (2017) dikatakan apabila produk yang dihasilkan mudah digunakan oleh pengguna seperti siswa berarti produk tersebut dikategorikan praktis. Angket respon guru dan siswa diperlukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang disajikan. Adapun hasil respon guru kelas IV SDN 14 dan SDN 22 Cakranegara berdasarkan angket yang telah diberikan memperoleh rata-rata presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat praktis. Kemudian, hasil respon siswa kelas IV SDN 14 dan SDN 22 Cakranegara berdasarkan angket yang telah diberikan memperoleh rata-rata presentase sebesar 93,25% dengan kriteria sangat praktis. Dengan adanya media e-comic, mendapatkan respon yang sangat baik dari guru dan siswa. Media yang disajikan dinilai praktis dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena selain dapat digunakan dimana saja, media ini dapat memotivasi siswa dalam membaca. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Juneli, dkk (2022), komik digital juga dirancang lebih praktis sehingga mudah diakses di mana saja. Selain itu, guru yang sebelumnya bertugas menyampaikan materi pembelajaran kini berperan sebagai fasilitator dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital (Amalia et al., 2024).

Tabel 4. Angket respon siswa

Sekolah	Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Rata-Rata Tiap Indikator	Presentase	Kriteria
SD 14 Cakranegara	Tampilan Media	603	967	95.21%	Sangat Praktis
	Isi dan Penyajian Materi	380			
SDN 22 Cakranegara	Tampilan Media	615	954	91.29%	
	Isi dan Penyajian Materi	351			
Rata-rata presentase kedua sekolah			93.25%		

Tabel 5. Angket respon guru

Sekolah	Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Rata-Rata Tiap Indikator	Presentase	Kriteria
---------	-------	-------------	---------------------------------	------------	----------

SD 14 Cakranegara	Tampilan Media	25	45	100%	Sangat Praktis	
	Isi dan Penyajian Materi	20				
SDN 22 Cakranegara	Tampilan Media	25	45	100%		
	Isi dan Penyajian Materi	20				

Keefektifan Media E-Comic

Selanjutnya untuk mengetahui efektivitas produk e-comic dilakukan uji pemahaman diri siswa mengenai materi perubahan bentuk energi, evaluasi dilakukan berdasarkan perolehan hasil test pemahaman diri siswa yang dilakukan setelah uji coba pada siswa kelas IV. Test pemahaman diri dilakukan dengan membagikan test pilihan ganda berjumlah 10 butir soal pilihan ganda yang ditujukan untuk mengetahui apakah setelah menggunakan media siswa dapat memperoleh pemahaman diri akan cerita rakyat *batu golog*. Tes pemahaman diri ini diperlukan untuk melihat keefektifan media e-comic. Dengan begitu, peneliti mengumpulkan data dengan memberikan siswa tes pemahaman diri sebelum (pretest) menggunakan media e-comic dan setelah (posttest) menggunakan media e-comic. Menurut Aini, et al (2024) Data keefektifan bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik. Untuk memperoleh data terkait keefektifan komik, diperlukan uji pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan komik tersebut.

Tabel 6. Uji N-Gain

No	N-Gain Persen	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	85.71	12.5
2	100	40
3	62.5	22.22
4	80	33.33
5	60	16.67
6	50	33.33
7	42.86	20
8	66.67	0
9	83.33	33.33
10	55.56	44.44
11	60	57.14
12	50	16.67
13	50	16.67
14	83.33	16.67
15	62.5	28.57
16	60	37.5

17	55.56	12.5
18	57.14	28.57
19	60	25
Rata-rata	64.482	26.0589
Minimal	42.86	0
Maksimal	100	57.14

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh gambaran bahwa peningkatan hasil belajar siswa di kedua kelas menunjukkan perbedaan yang cukup mencolok. Pada kelas eksperimen, rata-rata N-Gain mencapai 64,48%, yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Nilai N-Gain pada kelas eksperimen berada pada rentang 42,86% hingga 100%. Terdapat siswa yang memperoleh peningkatan maksimal (100%), sementara nilai terendah yang diperoleh siswa masih berada pada kategori sedang. Sebagian besar siswa di kelas eksperimen memperoleh nilai N-Gain di atas 50%, sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang cukup baik.

Sementara itu, pada kelas kontrol rata-rata N-Gain yang diperoleh hanya sebesar 26,05%, yang termasuk dalam kategori rendah. Nilai N-Gain pada kelas kontrol berada pada rentang 0% hingga 57,14%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat siswa yang sama sekali tidak mengalami peningkatan, dan siswa dengan peningkatan tertinggi pun hanya mencapai kategori sedang. Sebagian besar nilai N-Gain pada kelas kontrol berada di bawah 40%, sehingga peningkatan hasil belajar di kelas kontrol relatif terbatas.

Jika dibandingkan, rata-rata peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (64,48% > 26,05%). Selain itu, rentang skor pada kelas eksperimen juga lebih lebar, menunjukkan adanya variasi capaian peningkatan yang lebih besar, namun tetap didominasi oleh kategori sedang hingga tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol.

Tabel 7. Uji independent sampel t-tes

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1.244	.272	4.964	36	.000	10.7895	2.1736	6.3812	15.1977

Equal variances not assumed			4.964	35.512	.000	10.7895	2.1736	6.3791	15.1998
-----------------------------	--	--	-------	--------	------	---------	--------	--------	---------

Hasil analisis statistik menggunakan *Independent Samples t-Test* menunjukkan bahwa penggunaan media E-Comic Audio Visual berbasis cerita rakyat Batu Golog efektif secara signifikan dalam meningkatkan literasi membaca siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Pertama, hasil Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,272, yang mana lebih besar dari 0,05. Hal ini memastikan bahwa asumsi homogenitas varians terpenuhi, sehingga interpretasi uji-t dapat dilanjutkan dengan asumsi varians setara (*Equal variances assumed*) (Pobela et al., 2025).

Selanjutnya, hasil t-test for Equality of Means menghasilkan nilai hitung sebesar 4,964 dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol ditolak. Ini berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen (yang menggunakan *e-comic*) dan kelas kontrol (pembelajaran konvensional) (Sudatha et al., 2025).

Perbedaan ini bersifat positif bagi kelompok eksperimen, ditunjukkan dengan Mean Difference sebesar 10,79 poin, artinya rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini diperkuat oleh interval kepercayaan 95% yang tidak mencakup angka 0. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *e-comic* berbasis cerita rakyat *Batu Golog* memberikan pengaruh yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa (Baihaqi et al., 2025).

Aspek teoretis

Efektivitas media E-Comic Audio Visual dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa dapat dijelaskan melalui Teori Kognitif Multimedia (Cognitive Theory of Multimedia Learning/CTML) yang dikembangkan oleh (Mayer, 2014). Teori ini menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih optimal apabila informasi disajikan melalui dua saluran utama, yaitu saluran visual (gambar dan teks) serta saluran auditori (narasi dan suara).

Narasi suara dalam E-Comic AVIS berfungsi sebagai dukungan tambahan bagi siswa yang memiliki kemampuan membaca rendah. Melalui audio, siswa tetap dapat memahami isi cerita meskipun belum mampu mengolah teks dengan baik. Dalam hal ini, suara tidak menjadi pengulangan yang membebani, melainkan menjadi penguatan yang menarik perhatian dan memudahkan pemahaman terhadap pesan visual (Rasyika et al., 2025).

Penyajian teks, gambar, dan narasi dalam E-Comic AV dilakukan secara berdekatan dan sinkron. Informasi yang muncul secara bersamaan ini membantu siswa mengaitkan kata dan gambar di dalam memori kerja, sehingga terbentuk model mental yang utuh dan koheren. Dengan demikian, siswa dapat mencapai pemahaman yang lebih mendalam serta mempertahankan informasi dalam jangka waktu yang lebih lama.

Aspek kontekstual

Selain aspek kognitif, keberhasilan media ini juga terletak pada relevansi konten yang mengangkat cerita rakyat Sasak "Batu Golog." Penggunaan kearifan lokal tersebut memperkuat pendekatan pembelajaran responsif budaya (Culturally Responsive Teaching) yang menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Cerita lokal yang dekat dengan pengalaman hidup siswa membuat mereka merasa memiliki keterikatan emosional terhadap materi yang dibaca. Menurut Lintangsari et al (2023), relevansi budaya dalam pembelajaran mampu meningkatkan rasa kepemilikan dan minat, yang pada akhirnya mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan membaca.

Cerita "Batu Golog" tidak hanya memberikan hiburan naratif, tetapi juga menyampaikan nilai moral dan karakter budaya masyarakat Sasak. Dengan demikian, siswa tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif melalui kegiatan membaca, tetapi juga memperkuat ranah afektif berupa pemahaman nilai-nilai sosial dan budaya yang luhur. Dalam konteks rendahnya minat baca siswa di Gugus VI Kecamatan Cakranegara, format komik yang menarik dan didukung audio terbukti mampu mengubah persepsi membaca dari kegiatan yang membosankan menjadi pengalaman yang menyenangkan. Elemen visual dan auditori bekerja secara sinergis untuk menumbuhkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa terhadap isi bacaan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, dapat ditarik tiga simpulan utama terkait pengembangan dan implementasi *E-Comic* Audio Visual (AV) berbasis Cerita Rakyat Sasak "Batu Golog" dalam upaya peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas IV di Gugus VI Kecamatan Cakranegara

Kualitas dan kelayakan produk, media e-comic AVIS "Batu Golog" dinyatakan sangat valid, validasi dari ahli dengan nilai yang tinggi menunjukkan bahwa media e-comic ini valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran pengganti media konvensional seperti buku pegangan siswa. Lalu kepraktisan yang tinggi melalui hasil uji respon guru dan siswa yang mengindikasikan bahwa produk sangat mudah digunakan, efisien dan berhasil menumbuhkan minat serta antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Terakhir Efektifitas peningkatan literasi membaca dengan melihat perbedaan signifikan dari hasil uji N-Gain dan independent sample t-test, efektifitas ini didukung oleh penerapan prinsip teori kognitif multimedia dan penggunaan konten kearifan local yang meningkatkan motivasi dan efisiensi pemrosesan informasi oleh siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa *E-Comic* Audio Visual "Batu Golog" layak, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai media inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan dan minat literasi membaca siswa di sekolah dasar.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan yang menyimpulkan bahwa *E-Comic* Audio Visual (AV) berbasis Cerita Rakyat Sasak “Batu Golog” efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca, berikut adalah beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak:

Disarankan agar guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di tingkat Sekolah Dasar, dapat memanfaatkan *E-Comic* AV “Batu Golog” sebagai media stimulan atau media pembuka yang atraktif saat memulai pembelajaran cerita rakyat atau materi yang berkaitan dengan kearifan lokal. Penggunaan media ini di awal pembelajaran akan efektif dalam menumbuhkan minat baca siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sebelum masuk ke pembahasan materi yang lebih mendalam. Pihak sekolah juga disarankan untuk memfasilitasi akses siswa terhadap media digital ini sebagai bagian dari upaya pengayaan sumber belajar di perpustakaan digital sekolah.

Penelitian ini telah membuktikan efektivitas *E-Comic* AV pada aspek literasi membaca (pemahaman teks). Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan dan meneliti lebih lanjut potensi media ini pada aspek pembelajaran lain. Fokus penelitian dapat diarahkan pada aspek literasi digital siswa (kemampuan mengoperasikan dan menginterpretasikan informasi dari media digital) atau pada keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa (seperti kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta) saat menggunakan *e-comic* ini. Selain itu, perlu dipertimbangkan uji coba dengan jumlah sampel yang lebih besar untuk meningkatkan generalisasi hasil.

Bagi pengembang media, disarankan untuk melakukan perbaikan dan penambahan fitur pada *E-Comic* AV “Batu Golog” agar lebih interaktif. Inovasi yang dapat ditambahkan adalah fitur interaktif, seperti kuis singkat (*short quiz*) atau pemberian umpan balik (*feedback*) yang tertanam langsung di akhir setiap bab atau *slide* komik. Penambahan fitur ini tidak hanya akan memperkuat aspek evaluasi formatif produk, tetapi juga akan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga media dapat berfungsi secara holistik sebagai sumber belajar mandiri yang lengkap.

REFERENSI

- Aini, N., Fathoni, A., & Pratiwi, E. (2024). *Efektivitas media komik digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 112-125.
- Amalia, D., Faidlon, A., Awaliyah, S. N. I., & Basyar, A. A. (2024). Pelatihan Pembuatan Komik Digital Menggunakan Aplikasi Pixton bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(4), 4421-4429.
- Baihaqi, F. N., Maksum, A., & Aruwiyantoko, A. (2025). STUDI LITERATUR: ANALISIS PENGGUNAAN E-COMIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP KEMAMPUAN

- MEMBACA PEMAHAMAN DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 379-387.
- Danugroho, A. (2022). *Pendidikan dalam kacamata ketahanan nasional* (Vol. 1). Jejak Pustaka.
- Fauziah, L. A. N., Tuni'mah, N. K., Amalia, R. L., Orchidea, H. A., Habibah, K. M., & Yulia, N. M. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Inovasi dan Kolaborasi Nusantara*, 6(2).
- Hanifah, F. R., & Damayanti, M. I. (2020). Validitas Bahan Ajar Berbicara Bermedia Film Animasi Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Lintangsari, A. P., Kusumawardani, I. N., Emaliana, I., Koeswoyo, R. A., Sujannah, W. D., & Ekatina, M. (2023). *Inclusive instructions: Teori dan praktik di pendidikan tinggi*. Universitas Brawijaya Press.
- Mayer, R. E. (2014). *Computer games for learning: An evidence-based approach*. MIT Press.
- Nasution, S., & Ahkas, A. W. (2023). Pengembangan Modul Pelatihan Matan Al-Jurumiyyah Berbasis PBL Di Kelas X Aliyah Muallimin Univa Medan. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, 12(2), 106-127.
- Nazar, M., & Kana Puspita, R. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Syiah Kuala University Press.
- Noor, N. M., Purwosetiyono, F. D., & Wardani, B. (2024). Efektivitas Model Problem Based Learning dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(1), 136-148.
- Pobela, M., Pomalingo, S., Pulukadang, W. T., Katili, S., & Cuga, C. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK CERITA RAKYAT LAHILOTE BERBASIS BUDAYA LOKAL DI SEKOLAH DASAR. *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(6), 2705-2719.
- Priantara, I. K. G. S. K., Sueca, I. N., & Numertayasa, I. W. (2025). Pengembangan Bahan Bacaan Literasi Berbasis Kearifan Lokal Berbentuk Flipbook untuk Siswa Utama Widyalaya Astika Dharma. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(4), 1918-1929.
- Qonitaa, C. V., Ermiana, I., & Fauzi, A. (2024). Pengembangan Media E-Comic Berorientasi Literasi Sains Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Sumbawa Besar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(3), 526-533.
- Rasyika, A., Sabilah, A. N., Istiana, A. W., & Nisak, F. (2025). Pengaruh media pembelajaran E-Komik berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas V SDN Karangduak II. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 138-144.
- Rizkiana, N., Sridana, N., Kurniawan, E., & Prayitno, S. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terintegrasi TPACK Terhadap Hasil

- Belajar Bilangan Berpangkat Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kediri. *Journal of Classroom Action Research*, 7(Special Issue), 337-343.
- Setiawati, E., Rahayu, H. M., & Setiadi, A. E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul pada Materi Animalia Kelas X SMAN 1 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, 4(1), 47-57.
- Sudatha, I. G. W., Jayanti, L. S. S. W., & Tantri, A. A. S. (2025). Pendampingan Media Video Berbasis Powtoon dengan Muatan Satua Bali untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 9(2), 321-332.
- Syahmi, F. A., Ulfah, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 5(1), 81-90.
- Widiana, I. W., Gading, I. K., Tegeh, I. M., & Antara, P. A. (2023). *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- YULI, Y., & Mulyono, Y. (2025). Pengembangan dan Efektivitas Model Pembelajaran Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Mahasiswa. *Advances In Education Journal*, 2(2), 519-532.