



Pengembangan Komik Cerita Rakyat Blitar Sebagai Sarana Pembelajaran Literasi di SD

Development of Blitar Folktale Comics as a Literacy Learning Medium in Elementary Schools

Mitra Fitria Nisa^{1*}, Sripit Widiastuti², Adin Fauzi³

¹Prodi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Balitar, Email : penulis1@gmail.com*

²Prodi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Balitar, Email : penulis2@gmail.com

³Prodi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Balitar, Email : penulis3@gmail.com

*email Koresponden: penulis@gmail.com

Article Info

Article history :
Received
Received in revised
Accepted
Available online

Abstract

This study aims to develop the Blitar Folk Tales Comic: Heroes, Myths, and Life Lessons as an engaging and contextual reading literacy media for elementary school students. The development was carried out using the Research and Development (R&D) method based on Sugiyono's model, with stages including potential and problem identification, data collection, product design, expert validation, revision, and readability testing with teachers and students. The research subjects involved three elementary schools in Blitar Regency, namely SDN Nglegok 02, SDN Garum 01, and SDN Sumberdiren 02. The expert validation results for content and language obtained a percentage of 84.44% with a "Highly Feasible" category, while the media expert validation improved from 76.41% to 85.38% after revision. Readability tests by teachers scored 88.67%, and by students reached 98%, both categorized as "Highly Feasible." The developed comic media combines local cultural elements and moral values in an attractive visual form that is easy to understand. The adapted Blitar folk tales not only foster reading interest but also strengthen students' character through values of courage, honesty, and cooperation. The study results show that this comic is suitable to be used as a reading literacy media and can support the 15-minute literacy program in elementary schools.

Keywords : folk tales, literacy comic, elementary school

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Komik Cerita Rakyat Blitar: Pahlawan, Mitos, dan Pelajaran Hidup* sebagai media literasi membaca yang menarik dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar. Pengembangan dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model Sugiyono dengan tahapan identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi ahli, revisi, serta uji keterbacaan pada guru dan siswa. Subjek penelitian melibatkan tiga sekolah dasar di Kabupaten Blitar, yaitu SDN Nglegok 02, SDN Garum 01, dan SDN Sumberdiren 02. Hasil validasi ahli materi dan bahasa memperoleh persentase 84,44% dengan kategori "Sangat Layak," sedangkan hasil validasi ahli media meningkat dari 76,41% menjadi 85,38% setelah revisi. Uji keterbacaan oleh guru memperoleh skor 88,67%, dan oleh siswa mencapai 98%, yang keduanya tergolong "Sangat Layak." Media



komik yang dikembangkan memadukan unsur budaya lokal dan nilai-nilai moral dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami. Cerita rakyat Blitar yang diadaptasi tidak hanya menumbuhkan minat baca, tetapi juga memperkuat karakter siswa melalui nilai keberanian, kejujuran, dan gotong royong. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik ini layak digunakan sebagai media literasi membaca dan dapat mendukung program literasi 15 menit di sekolah dasar.

Kata Kunci : cerita rakyat, komik literasi, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Literasi merupakan kemampuan dasar yang mencakup keterampilan membaca, menulis, memahami, dan menggunakan informasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan literasi menjadi pondasi utama bagi keberhasilan belajar siswa sekaligus pembentukan karakter di sekolah dasar. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penguatan literasi sejak dini sangat penting karena menjadi bekal siswa menghadapi tantangan era digital dan global yang kompetitif (Liriwati et al. 2024). Penguasaan literasi dasar, terutama membaca dan menulis, tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran, tetapi juga menumbuhkan minat baca serta kemampuan berpikir kritis. Seiring kemajuan teknologi, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi kebutuhan agar literasi dapat ditanamkan secara efektif. Salah satu bentuk media potensial ialah komik edukatif berbasis cerita rakyat lokal yang mampu memadukan unsur hiburan dan pembelajaran (Fatih 2023). Menurut Anggara (2019) bahan ajar berbasis komik cerita rakyat terbukti efektif meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Komik tidak hanya menyajikan alur cerita yang menarik, tetapi juga mengandung pesan moral yang sesuai dengan perkembangan psikologis anak. Cerita rakyat Blitar menjadi sumber inspirasi yang relevan karena memuat nilai-nilai luhur, semangat kepahlawanan, dan kearifan lokal.

Pengembangan komik cerita rakyat Blitar diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, sekaligus memperkuat karakter siswa melalui pengenalan budaya daerah. Dengan demikian, literasi di sekolah dasar tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter dan identitas budaya melalui media pembelajaran yang kreatif dan edukatif (Novita, Ernawati, and Nuraini 2024).

Meskipun berbagai program literasi telah diterapkan, kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan survei Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022, Indonesia menempati peringkat ke-69 dari 81 negara dengan skor 359, jauh di bawah Singapura yang meraih skor 543 (Hafizha and Rakhmania 2024). Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih berada di bawah standar internasional. Siswa sering kali kesulitan memahami bacaan panjang dan kurang tertarik pada teks konvensional, yang menandakan kegiatan literasi di sekolah belum sepenuhnya menumbuhkan budaya baca secara berkelanjutan (Lestari et al. 2024).

Beberapa faktor penyebab rendahnya literasi membaca antara lain keterbatasan variasi bahan bacaan, instrumen literasi yang masih berorientasi pada pertanyaan faktual, serta



minimnya akses terhadap sumber bacaan menarik di sekolah dan di rumah (Parwati 2023). Kekurangan bahan bacaan yang kontekstual dan menyenangkan membuat siswa mudah jenuh terhadap kegiatan membaca (Aryani & Purnomo, 2024). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan bacaan baru yang sesuai dengan karakteristik dan minat siswa agar kegiatan literasi menjadi lebih bermakna dan menyenangkan (Arista 2024).

Berdasarkan hasil observasi di tiga sekolah dasar di Kabupaten Blitar—SDN Nglegok 02, SDN Garum 01, dan SDN Sumberdiren 02—kegiatan literasi telah rutin dilaksanakan melalui program “Gerakan Membaca Cerita (Gemecer)” dan kegiatan membaca 15 menit sebelum pembelajaran. Siswa menunjukkan minat tinggi terhadap bacaan bergambar dan komik, baik dalam bentuk cetak maupun digital. Namun, masih ditemukan kendala berupa keterbatasan variasi bahan bacaan dan kejenuhan terhadap teks panjang. Hasil angket menunjukkan bahwa 73,3% siswa lebih menyukai komik digital, sedangkan 26,7% memilih komik cetak karena lebih mudah dipahami. Data ini menegaskan perlunya inovasi media literasi seperti komik cerita rakyat bergambar yang dilengkapi dengan akses digital agar kegiatan literasi lebih menarik dan interaktif.

Cerita rakyat Blitar memiliki potensi besar sebagai sumber pembelajaran literasi karena mengandung nilai budaya dan moral yang luhur. Kisah seperti *Legenda Ariyo Blitar*, *Bubuksah dan Gagang Aking*, serta *Bende Pusaka Kiai Pradah* sarat dengan pesan keberanian, kejujuran, dan gotong royong yang relevan dengan pembentukan karakter siswa sekolah dasar (Widiadi et al. 2024). Revitalisasi dan pendongengan cerita rakyat Blitar juga terbukti mampu menarik minat baca anak sekaligus mengalihkan perhatian dari penggunaan gawai yang berlebihan. Melalui kegiatan mendongeng, siswa belajar memahami nilai-nilai moral dengan cara yang menyenangkan dan mudah dicerna (Aulia and Wicaksono 2021). Cerita rakyat bukan hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai sumber pendidikan yang mengandung nilai etika, sosial, dan budaya. Integrasi cerita rakyat dalam pembelajaran membantu siswa memahami nilai-nilai luhur yang relevan dengan kehidupan sehari-hari serta membangun kesadaran terhadap budaya local (Ramadhan et al. 2020).

Media komik memiliki keunggulan dalam meningkatkan kemampuan literasi karena menyajikan teks dan gambar secara bersamaan, sehingga membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah. Komik juga terbukti mampu menarik minat baca serta meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Putri and Rayhan 2024). Penelitian Suparmi et al. (2024) menegaskan bahwa komik berperan penting dalam memperkuat keterampilan literasi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses membaca. Cerita yang menarik dan visual yang kontekstual menjadikan komik media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan membaca dan berpikir kritis.

Selain itu, komik membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi konkret. Kombinasi teks dan gambar dalam komik mendukung teori belajar multimedia yang menekankan pentingnya penyajian informasi secara visual dan verbal untuk memaksimalkan pemahaman siswa (Mahardika, Suwindia, and Winangun 2025). Dengan demikian, penggunaan media komik



berbasis kearifan lokal dan digital menjadi solusi inovatif yang relevan dengan konteks kehidupan siswa masa kini. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat kemampuan literasi, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Rasyika et al. 2025).

Keterpaduan antara nilai budaya dan literasi membaca menjadi dasar penting dalam pengembangan *Komik Cerita Rakyat Blitar*. Literasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana memahami teks, tetapi juga sebagai media untuk menanamkan nilai moral, sosial, dan spiritual yang terkandung dalam budaya lokal. Cerita rakyat Blitar seperti *Legenda Ariyo Blitar*, *Bubuksah dan Gagang Aking*, serta *Misteri Hutan Lodoyo* mengandung pesan keberanian, kejujuran, kebijaksanaan, dan gotong royong yang dapat membentuk karakter siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan pra-membaca, saat membaca, dan pasca membaca, siswa tidak hanya dilatih memahami isi teks, tetapi juga diajak merefleksikan nilai-nilai moral yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pengembangan komik cerita rakyat Blitar tidak hanya berfungsi sebagai media literasi, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter yang mengintegrasikan budaya lokal dan pembelajaran akademik. Media ini diharapkan dapat membentuk generasi muda yang cerdas literasi, berkarakter kuat, dan memiliki rasa cinta terhadap budaya bangsa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan Sugiyono (2019) yang bertujuan menghasilkan produk berupa *Komik Cerita Rakyat Blitar* sebagai media literasi membaca siswa sekolah dasar. Proses pengembangan meliputi enam tahapan, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) perancangan produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, dan (6) uji coba terbatas.

Bahan dan alat penelitian terdiri atas perangkat lunak desain grafis Procreate, Ibis Paint, dan Canva untuk pembuatan elemen visual komik. Instrumen penelitian mencakup lembar validasi ahli, angket keterbacaan guru dan siswa, serta pedoman observasi dan wawancara. Subjek penelitian melibatkan tiga sekolah dasar di Kabupaten Blitar, yaitu SDN Nglegok 02, SDN Garum 01, dan SDN Sumberdiren 02. Validasi dilakukan oleh tiga ahli materi dan bahasa serta tiga ahli media yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan dasar dan pengembangan media pembelajaran. Sementara itu, uji keterbacaan melibatkan tiga guru dan sepuluh siswa kelas IV yang dipilih secara purposif. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan angket untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan media, kelayakan isi, dan tingkat keterbacaan produk. Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase kelayakan dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kelayakan produk (Sangat Layak, Layak, Cukup Layak, dan Tidak Layak). Sedangkan data kualitatif berupa saran dari validator, guru, dan siswa dianalisis secara deskriptif kualitatif sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Melalui tahapan tersebut, dihasilkan media komik yang layak,



menarik, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dalam mendukung kegiatan literasi membaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

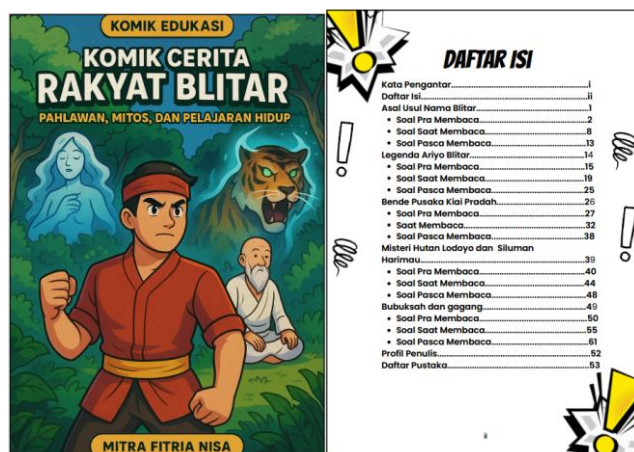
Hasil observasi dan wawancara di tiga sekolah dasar di Kabupaten Blitar, yaitu SDN Nglegok 02, SDN Garum 01, dan SDN Sumberdiren 02. Hasil observasi menunjukkan bahwa ketiga sekolah telah melaksanakan kegiatan literasi 15 menit sebelum pembelajaran dengan pendekatan beragam seperti membaca buku dari pojok baca, menonton video edukatif, dan berdiskusi. Pada SDN Nglegok 02, kegiatan literasi dilakukan melalui program Gemecer (Gerakan Membaca Cerita). Siswa bebas memilih bacaan dan dapat melanjutkan membaca pada hari berikutnya. Guru memberikan motivasi dan apresiasi, sekaligus mengenalkan teknik membaca cepat serta memahami isi bacaan. Siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap buku bergambar dan komik cetak yang juga memiliki akses digital melalui barcode.

Kegiatan serupa dilakukan di SDN Garum 01 dengan variasi aktivitas seperti menonton video cerita “Asal Usul Surabaya” yang diikuti dengan diskusi. Respons siswa sangat positif, terutama terhadap media audiovisual dan komik yang dianggap lebih mudah dipahami serta menyenangkan. Sementara itu, SDN Sumberdiren 02 melaksanakan kegiatan literasi dengan pendekatan membaca bersama. Siswa duduk di teras kelas dan membaca buku pilihan secara mandiri dengan pendampingan guru. Siswa yang mengalami kesulitan memperoleh bimbingan khusus, sedangkan evaluasi dilakukan melalui penulisan sinopsis dan rangkuman.

Wawancara di ketiga sekolah mengungkap beberapa kendala seperti keterbatasan variasi bacaan menarik, rendahnya minat membaca teks panjang, serta belum optimalnya sistem evaluasi melalui jurnal membaca. Hasil angket menunjukkan 73,3% siswa lebih menyukai komik digital, sedangkan 26,7% lebih memilih komik cetak karena lebih mudah dipahami. Data ini menegaskan bahwa komik memiliki potensi besar sebagai media literasi untuk meningkatkan minat baca siswa. Solusi yang ditawarkan ialah pengembangan media komik bergambar dengan akses digital melalui barcode. Komik diharapkan memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan, interaktif, serta menjadi alternatif inovatif dalam mendukung program literasi di sekolah dasar.

Tahap pengembangan dimulai dengan perancangan media “Komik Cerita Rakyat Blitar: Pahlawan, Mitos, dan Pelajaran Hidup.” Desain mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai visual menarik dengan alur cerita sederhana dan bermakna. Pembuatan elemen visual dilakukan menggunakan aplikasi *Procreate* untuk menggambar tokoh dan latar cerita, *Ibis Paint* untuk pewarnaan, serta *Canva* untuk penyusunan panel komik ukuran A5. Huruf judul berukuran 50 pt dan isi antara 15–17 pt. Panel disusun mengikuti alur logis dan memperhatikan keterbacaan visual.

Sebagai pendukung literasi, setiap cerita dilengkapi soal pra-membaca, saat membaca, dan pasca membaca. Soal pra-membaca menggali pengetahuan awal siswa, soal saat membaca mengukur pemahaman isi cerita, sedangkan soal pasca membaca mendorong refleksi terhadap nilai moral dalam bacaan. Produk akhir disimpan dalam format PDF dan diunggah ke *Google Drive*, kemudian diubah menjadi kode QR agar mudah diakses guru dan siswa.



Gambar 1. Tampilan Desain Jadi

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh tiga ahli materi dan bahasa, serta lima ahli media. Validasi bertujuan memastikan kelayakan isi, tampilan, dan kebahasaan produk agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



Gambar 2. Hasil Pengembangan Produk

Tiga validator yang terlibat adalah Isna Khuni Mu'alimah, M.Pd. (UNU Blitar), Septa Elma Cahyani, S.Pd. (SDN Ngaringan 04), dan Sabitul Kirom, M.Pd. (UNISBA Blitar). Penilaian dilakukan berdasarkan 13 indikator mencakup kesesuaian isi, kedalaman materi, relevansi dengan kurikulum, serta keterbacaan bahasa. Hasil validasi menunjukkan total skor 304 dari 360, atau 84,44%, dengan kategori "Sangat Layak."

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Bahasa

Komponen	Skor Maksimum	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
Isi dan Bahasa	360	304	84,44%	Sangat Layak

Masukan dari validator antara lain perlunya penggunaan bahasa yang lebih komunikatif serta peninjauan ulang keaslian cerita rakyat melalui sumber pustaka. Revisi dilakukan pada narasi dan dialog tokoh agar sesuai dengan EYD dan mudah dipahami siswa.



Gambar 3. Bahasa Sebelum dan Setelah Revisi

Validasi media dilakukan dua tahap dengan fokus pada aspek visual, keterbacaan, dan konsistensi ilustrasi. Tahap pertama memperoleh 149 dari 195 atau 76,41% (Layak). Masukan utama berkaitan dengan konsistensi tokoh, ukuran huruf, dan koreksi kesalahan pengetikan. Setelah revisi, tahap kedua memperoleh 111 dari 130 atau 85,38% (Sangat Layak).



Konsistensi Gambar dan Ukuran Huruf
Sebelum Revisi



Konsistensi Gambar dan Ukuran Huruf
Setelah Revisi



Sebelum karakter dalam soal komik dan tulisan typo



Sesudah karakter dalam soal komik dan tulisan tidak typo

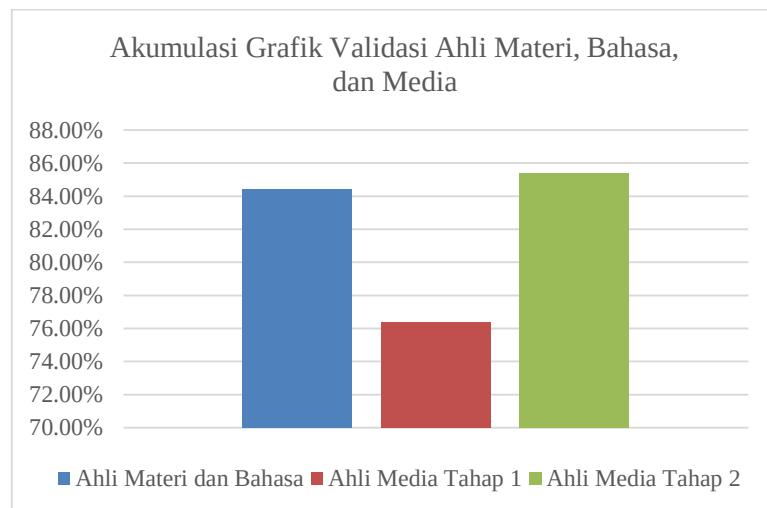
Gambar 4. Konsistensi Gambar dan Ukuran Huruf Sebelum dan Setelah Revisi

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa komik memiliki kelayakan tinggi dari aspek isi, bahasa, dan tampilan. Nilai rata-rata keseluruhan 88,17%, dikategorikan “Sangat Layak.”

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Tahap Validasi	Skor Maks	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
Tahap 1	195	149	76,41%	Layak
Tahap 2	130	111	85,38%	Sangat Layak

Akumulasi hasil validasi seluruh aspek—materi, bahasa, dan media—ditunjukkan melalui grafik pada gambar berikut.



Gambar 5. Akumulasi Grafik Validasi Ahli Materi, Bahasa, dan Media

Secara keseluruhan, media komik dinyatakan “Sangat Layak” digunakan karena seluruh hasil validasi ahli berada di atas 75%. Tiga guru sekolah dasar yang berpengalaman dalam kegiatan literasi menilai keterbacaan media. Penilaian meliputi aspek bahasa, kesesuaian konten, dukungan visual terhadap teks, dan konsistensi penyajian. Total skor yang diperoleh sebesar 133 dari 150,



dengan persentase 88,67%, dikategorikan “Sangat Layak.” Guru menilai ilustrasi menarik, bahasa mudah dipahami, serta cerita sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tabel 3. Hasil Uji Keterbacaan Guru

Skor Maks	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
150	133	88,67%	Sangat Layak

Sepuluh siswa sekolah dasar menjadi responden dalam uji keterbacaan. Total skor yang diperoleh sebesar 98 dari 100 atau 98%, menandakan bahwa komik mudah dibaca, menarik, dan dapat dipahami dengan baik. Hanya dua siswa yang memberikan jawaban “Tidak” pada butir tertentu, terutama pada bagian bacaan panjang.

Tabel 4. Hasil Uji Keterbacaan Siswa

Skor Maks	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
100	98	98%	Sangat Layak

Respon guru terhadap media menunjukkan skor 98 dari 105 atau 93,33% dengan kategori “Sangat Layak.” Guru menilai media sangat relevan, komunikatif, dan efektif mendukung kegiatan literasi 15 menit di sekolah dasar. Sementara itu, respon siswa terhadap media mencapai skor 79 dari 80 atau 98,75%, juga dalam kategori “Sangat Layak.” Sebagian besar siswa menyatakan senang membaca komik ini karena cerita dan gambar menarik. Cerita yang paling disukai siswa ialah “Asal Usul Nama Blitar”, dipilih oleh lima siswa dari sepuluh responden, diikuti oleh “Bende Pusaka Kiai Pradah” yang dipilih oleh empat siswa.

Hasil validasi dan uji keterbacaan menunjukkan bahwa media komik telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, bahasa, dan visual. Produk memperoleh hasil rata-rata keseluruhan 88,17%, termasuk kategori “Sangat Layak.” Kelebihan media mencakup tampilan ilustratif yang kontekstual dengan budaya lokal, penggunaan bahasa sederhana, serta integrasi soal literasi pra–saat–pasca membaca. Perbaikan yang dilakukan mencakup peningkatan ukuran huruf, konsistensi tokoh, koreksi kesalahan ketik, serta pencantuman sumber cerita rakyat secara lebih jelas.

Hasil tersebut menegaskan bahwa pengembangan komik berbasis cerita rakyat lokal dapat menjadi alternatif media literasi yang inovatif dan edukatif. Komik ini berperan penting dalam memperkaya bahan bacaan yang sesuai dengan program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) serta mendukung penguatan karakter melalui internalisasi nilai-nilai budaya daerah. Beberapa penelitian mendukung pernyataan bahwa pengembangan komik berbasis cerita rakyat lokal sangat efektif sebagai media literasi yang inovatif sekaligus edukatif. Salah satunya, penelitian oleh Hidayah et al. (2024) menunjukkan bahwa komik cerita rakyat berbasis kearifan lokal Suku Mbojo efektif untuk meningkatkan literasi dan pemahaman materi bahasa Indonesia siswa SD dengan hasil evaluasi sangat efektif (86,6%) dan respon sangat positif dari siswa dan guru. Ini menegaskan komik sebagai bahan bacaan yang sesuai program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sekaligus penguatan karakter melalui nilai budaya lokal yang diinternalisasi dalam cerita komik.

Penelitian lain oleh Al-Adawiah and Kaso (2024) juga menekankan komik berbasis cerita rakyat sebagai sarana mengatasi kurangnya pengenalan budaya lokal dan meningkatkan kompetensi literasi budaya serta kewargaan siswa SD, menunjukkan inovasi yang relevan dan penting dalam pendidikan karakter. Sementara itu, penelitian lain di SDN 35 Pammanu



mengemukakan bahwa integrasi budaya lokal dalam komik pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, memperkaya bahan bacaan relevan GLS dan pembelajaran karakter. Ferando et al. (2025) menjelaskan secara rinci bahwa cerita rakyat berperan besar dalam penguatan literasi bahasa Indonesia dengan nilai moral, sosial, dan budaya yang terkandung. Cerita rakyat seperti Malin Kundang dan Timun Mas dianggap efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa, serta memperkaya kosakata dan pemahaman struktur teks. Penggunaan media digital dalam penyampaian cerita rakyat disarankan untuk menarik minat siswa, dan pelatihan guru menjadi kunci agar cerita rakyat dapat dimanfaatkan optimal sebagai bahan ajar literasi dan karakter. Nur'aini et al. (2025) menguraikan pengembangan komik digital berbasis cerita rakyat Putri Mandalika yang tidak hanya meningkatkan literasi tapi juga menanamkan nilai budaya lokal secara menarik dan kontekstual. Hal ini selaras dengan penguatan karakter dalam program literasi sekolah yang menekankan nilai-nilai budaya daerah.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan *Komik Cerita Rakyat Blitar: Pahlawan, Mitos, dan Pelajaran Hidup* berhasil menghasilkan media literasi yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Media ini dinilai layak dari aspek isi, bahasa, dan tampilan visual dengan rata-rata hasil validasi ahli sebesar 88,17%. Komik yang dikembangkan memadukan nilai-nilai budaya lokal dengan unsur edukatif yang relevan terhadap karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga mampu meningkatkan minat baca dan motivasi literasi siswa. Cerita rakyat yang diangkat tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga menanamkan nilai moral seperti keberanian, kejujuran, dan gotong royong. Berdasarkan hasil uji keterbacaan dan respon pengguna, komik terbukti menarik, mudah dipahami, dan sesuai untuk kegiatan literasi 15 menit di sekolah. Dengan demikian, media ini berpotensi menjadi sarana efektif dalam memperkuat budaya literasi sekaligus mengenalkan kearifan lokal kepada siswa. Penelitian lanjutan dapat mengembangkan versi digital interaktif dengan fitur audio-narasi agar jangkauan penggunaannya lebih luas serta dapat diintegrasikan dengan platform pembelajaran daring..

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Islam Balitar atas dukungan fasilitas dan kesempatan yang diberikan selama proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para validator ahli, guru, dan siswa di SDN Nglegok 02, SDN Garum 01, serta SDN Sumberdiren 02 Kabupaten Blitar yang telah berpartisipasi aktif dalam tahap uji coba dan memberikan masukan konstruktif terhadap pengembangan *Komik Cerita Rakyat Blitar: Pahlawan, Mitos, dan Pelajaran Hidup*. Apresiasi turut diberikan kepada semua pihak yang telah membantu terselenggaranya penelitian ini hingga dapat dipublikasikan dalam jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA



- Al-Adawiah, Maria Qibthi, and Nurdin Kaso. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal." *Jurnal Konsepsi* 13(3):145–52. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi>.
- Anggara, Ahmad Yudha. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Komik Untuk Penanaman Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Rejang Lebong." *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar* 2(2):30–42. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/dikdas/index>.
- Arista, Reni. 2024. "Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Penggerak Sdn 198/I Pasar Baru." *Keguruan dan Ilmu Pengetahuan*.
- Aryani, Wahyuni Dwi, and Heru Purnomo. 2024. "Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Dalam Budaya Membaca Peserta Didik Sekolah Dasar Di Indonesia." *MIND: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kebudayaan* 4(2):47–68.
- Aulia, Nafisa Asma Nurul, and Moch. Fikriansyah Wicaksono. 2021. "Revitalisasi Dongeng Dalam Membumikan Minat Baca Anak-Anak Di Kampung Dongeng Blitar." *Shaut Al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi* 13(2):157–76. doi:10.37108/shaut.v13i2.493.
- Fatih, Mohamad. 2023. "Pengembangan Komik Narasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Membaca Siswa Kelas V SDN Sananwetan 3 Kota Blitar." *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual* 8(3):551. doi:10.28926/briliant.v8i3.1232.
- Fazira, Oktaviani, Safrihady Safrihady, and Sumarli Sumarli. 2025. "Analisis Minat Baca Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 23 Singkawang." *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 18(1):72–78. doi:10.33369/pgsd.18.1.72-78.
- Ferando, Maria Florida, Yeremias Bardi, Yohanes Kristianus Firman Raja Mayeli, Maria Mea Rada, Maria Risanti Mude, and Paulinus Ngasu Penu Selviana Du'a Bolor. 2025. "Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Media Penguatan Literasi Bahasa Indonesia." *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris* 3(1):301–16.
- Hafizha, Nada, and Raisa Rakhmania. 2024. "Dampak Program Penguatan Literasi Pada Hasil Asesmen Kompetensi Minimum Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8(1):171–79.
- Hidayah, Nunung, Siti Rohana Hariana Intiana, Muhammad Erfan, and Moh. Irawan Zain. 2024. "Pengembangan Komik Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)* 5(4):779–89. doi:10.29303/goescienceed.v5i4.465.
- Lestari, Kadek Intan Dwi, Kadek Ayu Wahyuni, Ida Ayu Ina Triarsitadewi, Kadek Helim Dwi Sartika, Ketut Dian Setiawadiantari, and Basillius Redan Werang. 2024. "Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8(3):2153–64. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/7794>.
- Liriwati, Fahrina Yustiasari, I. Ketut Suardika, Tri Yusnanto, Anita Sitanggang, Marsella Desriyarini, Muqarramah Sulaiaman Kurdi, Musyarrafah Sulaiman Kurdi, Muliani, and Wardah. 2024. *Pendidikan Literasi*. Pertama. Amuntai: PT. Literatus Digitus Indonesia.
- Mahardika, I. Kadek Agus Dwipayana, I. Gede Suwindia, and I. Made Ari Winangun. 2025.



-
- “Inovasi Literasi Membaca Melalui Media Konidin (Komik Unik Digital Interaktif).” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8(1):195–201. doi:10.54371/jiip.v8i1.6579.
- Novita, Dinda, Yeni Ernawati, and Nuraini. 2024. “Peningkatan Literasi Membaca Melalui Cerita Rakyat ‘Legenda Pulau Kemaro’ Menggunakan Aplikasi Edpuzzle.” *ASPIRASI : Publikasi Hasil Pengabdian Dan Kegiatan Masyarakat* 2(6):171–78. doi:10.61132/aspirasi.v2i6.1167.
- Nur’aini, Sukri, Lalu Wira Zain Amrullah, and Siti Istiningsih. 2025. “Pengembangan Komik Digital Berbasis Cerita Rakyat Putri Mandalika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 42 Cakranegara.” *Journal of Classroom Action Research* 7(2):683–92. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>.
- Parwati, Ni Ketut Yuda. 2023. “Instrumen Tryout Literasi Baca Tulis PISA Like Untuk Sekolah Dasar.” *MIMBAR PGSD Undiksha* 11(1):121–29. doi:10.23887/jpgsd.v11i1.55237.
- Putri, Vivania Esa, and Pradana Syauqi Rayhan. 2024. “Komik Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Untuk Meningkatkan Literasi Siswa SD.” *JESE Journal of Elementary School Education* 1(2):95–104.
- Ramadhan, Syahrul, Afan Alfayad, Rina Pertiwi, and Septa Indra Puspikawati. 2020. “Menggali Potensi Dongeng Tradisional Jawa Timur Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Generasi Z Di Era Society 5.0.” *Quarterly Journal of Health Psychology* 8(32):73–92. http://hpj.journals.pnu.ac.ir/article_6498.html.
- Rasyika, Ainatur, Alifa Nur Sabilah, Arini Wardatul Istiana, and Fahrur Nisak. 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):138–44. doi:10.61722/jirs.v2i1.3632.
- Suparmi, Putri Rahmawati, Ridwan Widakdo, Rachel Calista Gusparenady, and Rafa Azzahra Fathimah. 2024. “Peran Buku Komik Dalam Meningkatkan Motivasi.” *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan* 04(01):58–70. doi:10.53977/ps.v2i01.1684.
- Widiadi, Aditya Nugroho, Wahyu Djoko Sulisty, Lutfiah Ayundasari, Ari Sapto, Muhammad Aqib Nur Habibi, Melina Hafida, Gedhe Ashari, and Edna Sari Kusuma Dewi. 2024. “Pembelajaran Sejarah Berbasis Sejarah Lokal Peran Blitar Dalam Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia 1948-1950.” *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7(4):115–28. doi:10.37329/cetta.v7i4.3573.