

The Effectiveness of Timor Local Wisdom-Based Fantasy Digital Comics in Improving Seventh-Grade Junior High School Students' Reading Literacy

Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Manicure dan Pedicure untuk meningkatkan Pemahaman Siswa

*Adriani Laiskodat¹, C. Asri Budiningsih²

^{1,2}Program Studi Teknologi Pembelajaran, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Correspondence Email: adrianiLaiskodat.2024@students.uny.ac.id

Article History: Submission: 2026-04-06 || Accepted: 2026-05-23 || Published: 2026-06-10

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2026-04-06 || Diterima: 2026-05-23 || Dipublikasi: 2026-06-10

Abstract

Improving students' reading literacy has become an important challenge in Indonesian language learning, particularly in fantasy story materials that require imaginative and interpretative abilities. This study aimed to evaluate the effectiveness of a Timor local wisdom-based fantasy digital comic in improving the reading literacy of seventh-grade students at SMP Negeri Satu Atap Fatukoto. The research employed a *One-Group Pretest-Posttest* design involving 29 students. Data were collected through pretest and posttest assessments and analyzed using parametric statistics, *paired sample t-tests*, and *N-Gain*. The digital comic media was validated by material experts, cultural experts, and media experts, achieving an average feasibility score of 94.0%, categorized as highly feasible. The findings revealed a significant improvement in students' reading literacy skills, with the average pretest score increasing from 43.8 to a posttest score of 83.1. The *paired sample t-test* showed $t = -17.239$; $p < 0.001$, while the *N-Gain* score of 0.7 was categorized as high. Improvements were identified across three main PISA 2022 literacy indicators: locating information, understanding text content, and evaluating and reflecting on reading materials. These findings indicate that Timor local wisdom-based digital comics are effective in improving reading literacy while simultaneously introducing and preserving local culture in junior high school Indonesian language learning.

Keywords: Digital comics, Reading literacy, Fantasy stories, Timor local wisdom, Indonesian language.

Abstrak

Meningkatkan literasi membaca siswa menjadi tantangan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita fantasi yang menuntut kemampuan imajinatif dan interpretatif. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas komik digital fantasi berbasis kearifan lokal Timor dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Fatukoto. Penelitian menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest* dengan melibatkan 29 siswa. Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest* yang dianalisis menggunakan statistik parametrik, *paired sample t-test*, dan *N-Gain*. Media komik digital telah divalidasi oleh ahli materi, ahli budaya, dan ahli media dengan rata-rata kelayakan sebesar 94,0% yang termasuk kategori sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan literasi membaca siswa, dengan rata-rata skor *pretest* sebesar 43,8 dan *posttest* sebesar 83,1. Hasil *paired sample t-test* menunjukkan nilai $t = -17,239$; $p < 0,001$, sedangkan nilai *N-Gain* sebesar 0,7 berada pada kategori tinggi. Peningkatan kemampuan literasi membaca terlihat pada aspek menemukan informasi, memahami isi teks, serta mengevaluasi dan merefleksikan bacaan. Temuan ini menunjukkan bahwa komik digital berbasis kearifan lokal Timor efektif dalam meningkatkan literasi membaca sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP.

Kata kunci: Komik digital, Literasi membaca, Cerita fantasi, Kearifan lokal Timor, Bahasa Indonesia.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pendidikan tidak lagi hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga diarahkan pada pengembangan kompetensi abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif, serta literasi digital. Kompetensi tersebut menjadi prasyarat penting agar peserta didik mampu beradaptasi dan berkontribusi secara optimal dalam masyarakat global yang dinamis dan berbasis informasi (Mutaqin et al., 2025). Dalam konteks ini, literasi menjadi fondasi utama karena berfungsi sebagai sarana bagi individu untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan

informasi secara efektif (OECD, 2021). Di antara berbagai jenis literasi, literasi membaca memiliki peran yang paling mendasar karena menjadi pintu gerbang bagi penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan lainnya (Damaianti et al., 2020).

Literasi membaca tidak sekadar berkaitan dengan kemampuan mengenali simbol dan kata, tetapi melibatkan proses kognitif tingkat tinggi, seperti memahami makna, menafsirkan informasi, serta mengevaluasi isi teks secara kritis dalam berbagai konteks (Naila et al., 2024). Namun, realitas menunjukkan bahwa tingkat literasi membaca siswa Indonesia masih berada pada kategori rendah. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa skor literasi membaca Indonesia mencapai 359 poin, mengalami penurunan dari 365 poin pada tahun 2018, serta menempatkan Indonesia pada peringkat 71 dari 81 negara peserta (OECD, 2023). Data tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa Indonesia belum mencapai tingkat kemahiran membaca yang memadai. Rendahnya literasi membaca ini tidak terlepas dari lemahnya budaya membaca di kalangan siswa, yang cenderung lebih tertarik pada aktivitas hiburan digital seperti menonton dan bermain gim dibandingkan membaca teks yang menuntut pemikiran mendalam (Sinaga et al., 2021; Kristiantari et al., 2025).

Permasalahan literasi membaca tersebut juga tercermin pada konteks pendidikan di tingkat satuan pendidikan, salah satunya di SMP Negeri Satu Atap Fatukoto, Kabupaten Timor Tengah Selatan. Berdasarkan data Rapor Pendidikan tahun 2022–2025, capaian literasi membaca siswa masih didominasi pada kategori “Dasar” terutama pada indikator menemukan informasi, menginterpretasi isi teks, serta mengevaluasi dan merefleksikan bacaan. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami informasi eksplisit maupun implisit, menyusun ringkasan, serta melakukan analisis kritis terhadap teks. Hasil studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia dan observasi proses pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada buku paket dan LKS. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dan kurang berkembangnya minat baca, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Salah satu alternatif inovasi yang dapat dikembangkan adalah pemanfaatan komik digital sebagai media pembelajaran. Komik digital memiliki karakteristik yang mengintegrasikan teks dan visual secara simultan, sehingga mampu mempermudah pemahaman konsep serta meningkatkan daya tarik siswa dalam membaca (Crăciun & Bunoiu, 2019). Selain itu, media digital yang interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Jauza & Albina, 2025). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita fantasi, komik digital memiliki relevansi yang tinggi karena mampu menyajikan alur cerita imajinatif yang sesuai dengan perkembangan kognitif dan emosional siswa, sehingga berpotensi meningkatkan keterlibatan dan kemampuan literasi membaca (Fatmasari & Sodik, 2023).

Integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran menjadi strategi yang penting untuk meningkatkan kontekstualitas pembelajaran. Kearifan lokal mengandung nilai-nilai budaya, sosial, dan moral yang dapat memperkuat karakter serta identitas peserta didik (Pingge, 2017). Pada masyarakat suku Mollo di Kabupaten Timor Tengah Selatan, terdapat berbagai bentuk kearifan lokal seperti Tais Beti, tradisi Tmam, tarian Bonet, makanan khas Usako, serta alat musik tradisional Sene dan Tufu yang mencerminkan nilai kebersamaan, ketahanan, dan semangat juang. Integrasi unsur-unsur tersebut ke dalam komik digital fantasi memungkinkan siswa mengaitkan isi teks dengan pengalaman budaya yang mereka miliki, sehingga dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan emosional, serta minat membaca siswa (Kusmajid et al., 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan potensi komik digital dan media berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan literasi membaca, kajian yang secara khusus mengintegrasikan komik digital fantasi dengan kearifan lokal Timor pada SMP masih terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan komik digital interaktif yang menggabungkan cerita fantasi, lima unsur budaya Timor, fitur kuis, ruang diskusi Padlet, dan refleksi membaca untuk meningkatkan keterlibatan dan literasi membaca. Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas komik digital fantasi berbasis kearifan lokal Timor dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas VII, sekaligus memberikan kontribusi praktis dan akademik dalam pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis budaya lokal yang sejalan dengan Kurikulum Merdeka.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest (pre-experimental)* untuk mengukur perubahan pada satu kelompok sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2023). Untuk itu, desain penelitian *one group pretest-posttest* dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1. Design *One-Group Pretest-Posttest*

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Kelas VII	O ₁	X	O ₂

Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Fatukoto pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Data literasi membaca dikumpulkan menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 20 butir yang disusun berdasarkan indikator literasi membaca kerangka PISA 2022, meliputi menemukan informasi, memahami, serta mengevaluasi dan merefleksikan isi teks (OECD, 2023). Instrumen penelitian terdiri atas instrumen tes dan non-tes. Instrumen tes berupa soal literasi membaca telah divalidasi oleh ahli materi. Sementara itu, produk yang dikembangkan berupa komik digital fantasi juga telah divalidasi ahli materi, ahli budaya dan ahli media sebelum digunakan dalam tahap uji coba. Penyusunan soal literasi membaca mengacu pada indikator yang telah ditetapkan, sehingga setiap butir soal merepresentasikan aspek kemampuan membaca tertentu. Kisi-kisi instrumen tes literasi membaca untuk pretest dan posttest disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kisi-kisi Tes Literasi Membaca *Pretest* dan *Posttest*

Indikator Literasi Membaca	Materi	Bentuk Soal	Item Number
Menemukan informasi (Locating Information)	Teks Naratif: Cerita Fantasi	PG	1, 2, 3, 4, 5, 6
Memahami Teks (Understanding)	Teks Naratif: Cerita Fantasi	PG	7, 8, 9, 10, 11, 12
Mengevaluasi dan Merefleksikan Teks (Evaluating & Reflecting)	Teks Naratif: Cerita Fantasi	PG	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes dan observasi. Tes diberikan dalam bentuk pre-test dan post-test kepada subjek penelitian untuk mengukur kemampuan literasi membaca siswa sebelum dan setelah perlakuan, di mana pre-test dilaksanakan sebelum penggunaan komik digital, sedangkan post-test dilakukan setelah rangkaian pembelajaran selama empat pertemuan menggunakan komik digital fantasi berbasis kearifan lokal Timor. Sementara itu, observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk memastikan bahwa pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai dengan modul pembelajaran yang telah dirancang. Data skor pretest dan posttest dianalisis secara kuantitatif melalui perhitungan skor rata-rata, N-Gain, serta uji statistik parametrik menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji t berpasangan untuk mengetahui efektivitas komik digital dalam meningkatkan literasi membaca siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

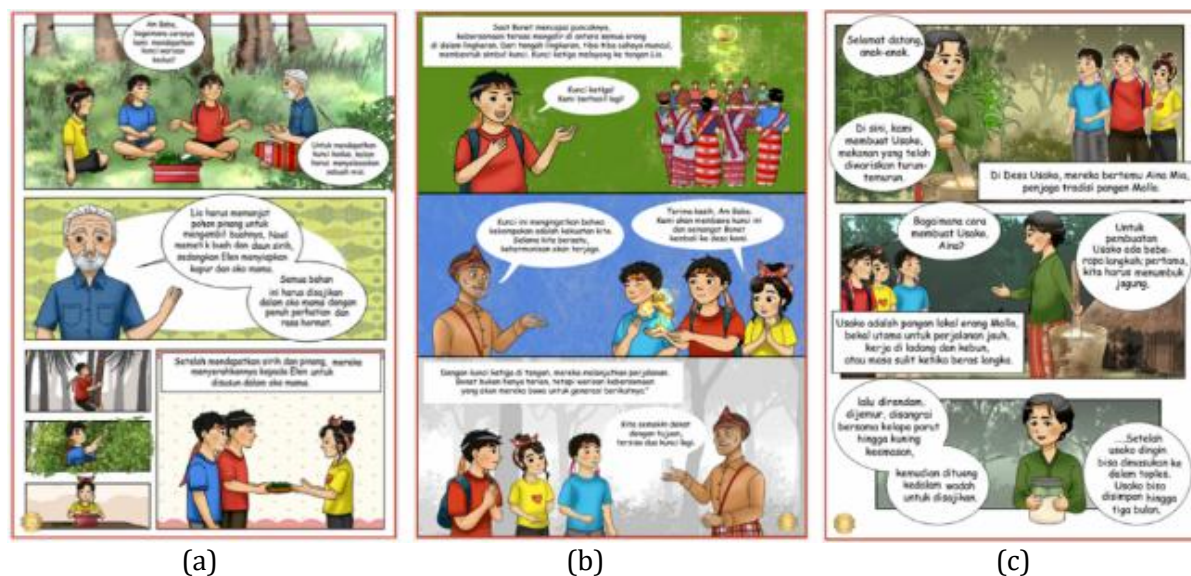
A. Hasil Penelitian

Komik digital fantasi berbasis kearifan lokal Timor dalam penelitian ini berfungsi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas VII pada materi teks naratif. Komik digital dikembangkan dalam format interaktif yang memuat alur cerita fantasi berbasis kearifan lokal Timor, ilustrasi visual yang menarik, dialog antartokoh, kuis, dan aktivitas refleksi. Penyajian materi dan alur cerita dirancang secara sistematis untuk membantu siswa menemukan informasi, memahami isi teks, serta mengevaluasi dan merefleksikan pesan yang terkandung dalam cerita, sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran di kelas.



Gambar 1. Tampilan: a. Cover, b. Bab 1, c. Bab 2

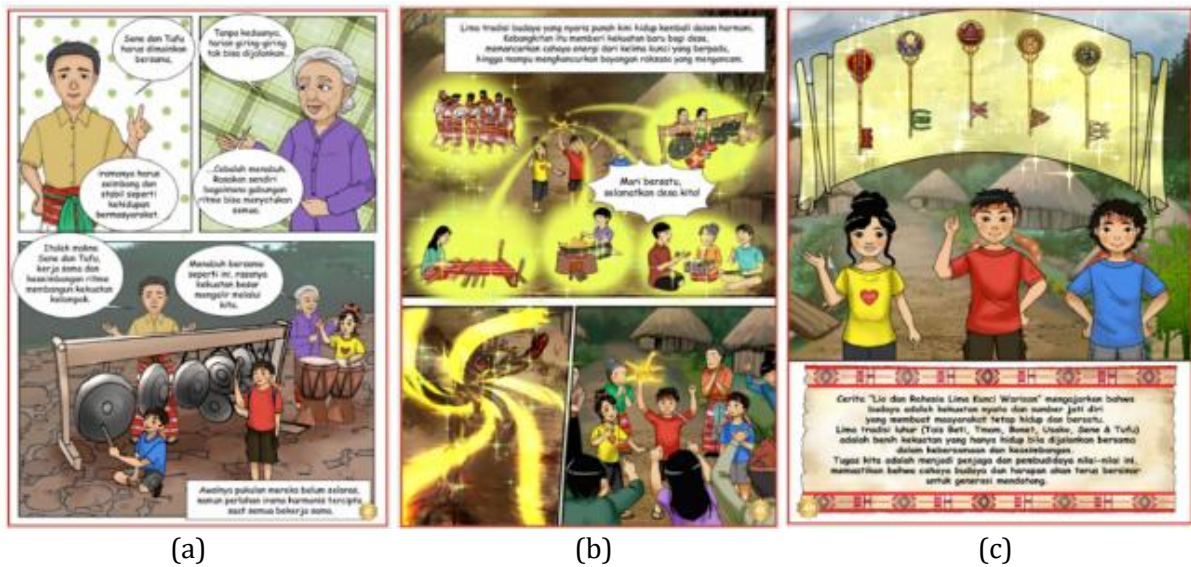
Gambar 1 menunjukkan beberapa tampilan utama komik digital fantasi berbasis kearifan lokal Timor yang digunakan dalam penelitian ini. Tampilan (a) merupakan sampul utama komik digital fantasi yang memperkenalkan judul dan tokoh-tokoh utama cerita. Tampilan (b) menyajikan Bab 1 yang menceritakan awal mula terjadinya bencana di Desa Fatuneno dan petunjuk dari sebuah buku warisan yang membawa para tokoh utama masuk ke kehidupan masa lalu para leluhur untuk menemukan lima kunci warisan. Tampilan (c) memuat cerita Bab 2 di Desa Tais, yaitu desa tempat para perempuan Mollo menjaga tradisi menenun Tais (sarung) dan Beti (selimut).



Gambar 2. Tampilan: a. Bab 3, b. Bab 4, c. Bab 5

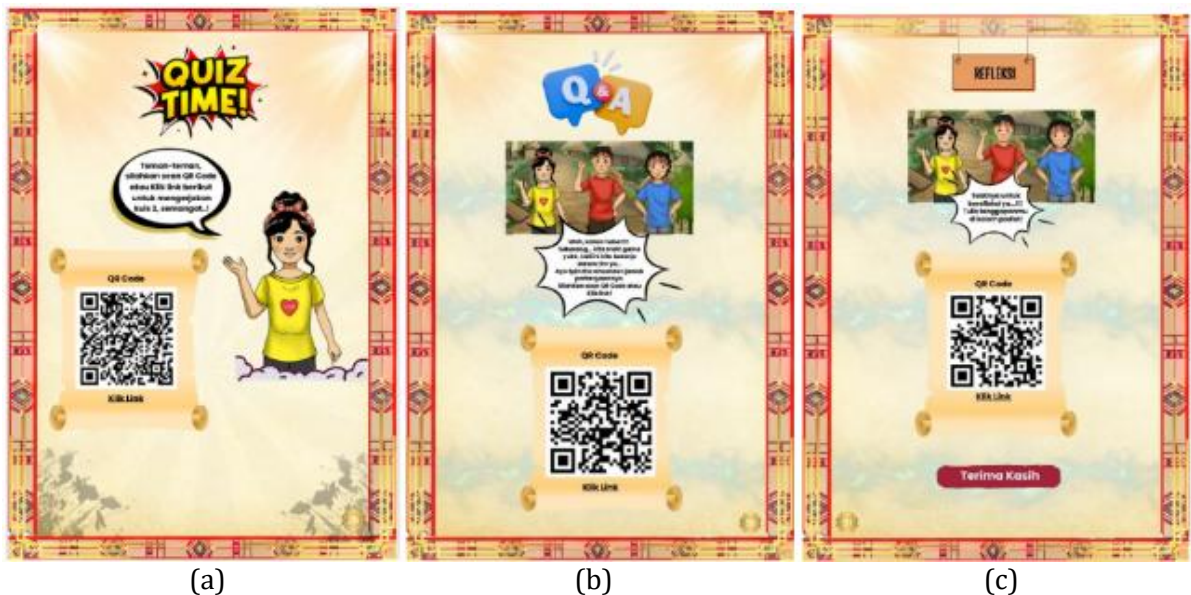
Gambar 2 menunjukkan tampilan lanjutan cerita pada komik digital fantasi. Tampilan (a) memuat cerita Bab 3 di Desa Tmam, tempat para leluhur menjaga tradisi makan sirih pinang sebagai lambang komunikasi dan kehidupan sosial. Tampilan (b) menyajikan Bab 4 yang menggambarkan petualangan para tokoh utama di Desa Bonet, desa yang menjaga tradisi tarian Bonet sebagai simbol kekompakan dan kebersamaan masyarakat. Tampilan (c) memuat cerita Bab 5 di Desa Usako, desa yang memelihara makanan lokal yang terbuat dari jagung dan kelapa

parut sebagai wujud kearifan lokal dalam menjaga ketahanan pangan dan rasa syukur terhadap alam.



Gambar 3. Tampilan: a. Bab 6, b. Bab 7, c. Pesan Moral

Gambar di atas menunjukkan tampilan lanjutan cerita pada komik digital fantasi. Tampilan (a) memuat cerita Bab 6 yang berlatar di lapangan giring-giring, tempat para leluhur berlatih memainkan alat musik Sene (gong) dan Tufu (tambur) sebagai simbol kekuatan dan keharmonisan masyarakat. Tampilan (b) menyajikan Bab VII yang menggambarkan penyatuan kelima kunci warisan untuk menyelamatkan Desa Fatuneno dari bencana. Tampilan (c) memuat pesan moral dari komik digital fantasi *Lio dan Rahasia Lima Kunci Warisan*, yang merangkum nilai-nilai kearifan lokal Mollo seperti kerja sama, kepedulian, dan penghormatan terhadap warisan leluhur yang diharapkan dapat direfleksikan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4. Tampilan: a. Kuis Interaktif, b. Ruang Diskusi Padlet, c. Refleksi

Gambar di atas menampilkan fitur interaktif yang terintegrasi dalam komik digital fantasi berbasis kearifan lokal Timor. Tampilan (a) menunjukkan kuis interaktif yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi cerita secara langsung setelah membaca. Tampilan (b) merupakan ruang diskusi *Padlet* yang memfasilitasi siswa untuk menyampaikan pendapat,

bertanya, dan merefleksikan nilai-nilai kearifan lokal yang muncul dalam cerita. Tampilan (c) menyajikan bagian refleksi yang mendorong siswa menulis atau mengungkapkan kembali pesan moral dan pengalaman belajar mereka, sehingga proses membaca tidak hanya berhenti pada pemahaman teks, tetapi juga berlanjut pada penguatan sikap dan nilai.

Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, komik digital fantasi berbasis kearifan lokal Timor terlebih dahulu melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli budaya, dan ahli media. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa komik digital layak digunakan sebagai media pembelajaran literasi membaca pada materi teks naratif untuk siswa kelas VII. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli budaya, dan ahli media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor Maksimal	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	Kelayakan Materi	20	18	90%	Sangat Layak
2	Keakuratan Materi	20	17	85%	Sangat Layak
3	Kemutakhiran Materi	10	9	90%	Sangat Layak
4	Penggunaan Bahasa	20	19	95%	Sangat Layak
5	Karakter	30	29	96.7%	Sangat Layak
6	Daya Tarik dan Kebermanfaatan	10	10	100%	Sangat Layak
Rata-rata				92.8%	Sangat Layak

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan isi komik digital fantasi, mencakup kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep, bahasa, karakter, serta daya tarik dan kebermanfaatan media. Berdasarkan hasil validasi, seluruh aspek memperoleh kategori sangat layak dengan rata-rata persentase 92,8%, sehingga komik digital memenuhi kriteria kualitas sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk mendukung literasi membaca siswa.

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Budaya I dan II

No	Aspek	Jumlah Skor Maksimal	Jumlah Skor		Persentase		Rata-rata persentase	Kategori
			I	II	I	II		
1	Budaya Tais Beti	15	13	15	86.7%	100%	93.35%	Sangat Layak
2	Budaya Tmam	15	15	15	100%	100%	100%	Sangat Layak
3	Budaya Tarian Bonet	15	13	15	86.7%	100%	93.35%	Sangat Layak
4	Budaya Usako	15	12	15	80%	100%	90%	Sangat Layak
5	Budaya Sene dan Tufu	15	15	15	100%	100%	100%	Sangat Layak
6	Bahasa dan Simbol Adat	15	14	15	93.3%	100%	96.65%	Sangat Layak
7	Integritas Budaya dalam Cerita	15	12	14	80%	93.3%	86.65%	Sangat Layak
8	Daya Tarik Budaya	15	12	14	80%	93.3%	86.65%	Sangat Layak
9	Kelayakan Isi Budaya	10	10	10	100%	100%	100%	Sangat Layak
Rata-rata					89.6%	98.5%	94.1%	Sangat Layak

Validasi ahli budaya yang dilakukan untuk menilai kesesuaian dan kelayakan muatan budaya lokal yang ditampilkan dalam komik digital fantasi mencakup berbagai unsur budaya Timor dan penggunaan bahasa serta simbol adat. Berdasarkan hasil penilaian dua ahli budaya, seluruh aspek memperoleh kategori sangat layak dengan rata-rata persentase 94,1%, sehingga komik digital dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang merepresentasikan budaya Timor secara tepat dan menarik.

Tabel 5. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Jumlah Skor Maksimal	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	Tampilan	40	38	95%	Sangat Layak
2	Anatomi Komik	35	33	94.3%	Sangat Layak

3	Desain dan Warna	25	24	96%	Sangat Layak
	Rata-rata			95.1%	Sangat Layak

Validasi ahli media pembelajaran dilakukan untuk menilai kualitas komik digital fantasi dari aspek tampilan, anatomi komik, serta desain dan warna. Seluruh aspek memperoleh kategori sangat layak dengan rata-rata persentase 95,1%, sehingga komik digital dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Deskripsi data hasil literasi membaca dilakukan untuk memberikan gambaran umum kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan desain one-group pretest-posttest. Dalam penelitian ini, subjek terdiri atas 29 siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Fatukoto tahun pelajaran 2025/2026 yang mengikuti pretest sebelum penggunaan komik digital fantasi berbasis kearifan lokal Timor dan posttest setelah pembelajaran selama empat pertemuan dengan menggunakan komik tersebut. Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap skor tes literasi membaca diperoleh gambaran mengenai sebaran nilai pretest dan posttest siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Fatukoto yang meliputi skor minimum, maksimum, jumlah skor, dan rata-rata dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Deskripsi Data

Pretest	Minimum	35
	Maksimum	70
	Jumlah	1270
	Rata-rata	43.8
Posttest	Minimum	75
	Maksimum	95
	Jumlah	2410
	Rata-rata	83.1

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor literasi membaca siswa meningkat dari 43,8 pada pretest menjadi 83,1 pada posttest. Skor minimum dan maksimum juga bergeser dari 35–70 pada pretest menjadi 75–95 pada posttest. Ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital fantasi berbasis kearifan lokal Timor berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas VII. Uji normalitas dilakukan menggunakan statistik Shapiro–Wilk pada taraf signifikansi 0,05, dengan hasil yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 7. Uji Normalitas

Test of Normality (Shapiro-Wilk)				
		W	p	
Pre_LM	-	Post_LM	0.937	0.084

Note. Significant results suggest a deviation from normality.

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji normalitas Shapiro–Wilk pada taraf signifikansi 0,05 menghasilkan nilai $W = 0,937$ dan $p = 0,084$ untuk skor Post_LM. Berdasarkan hasil tersebut, nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian, data layak dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Selanjutnya, untuk membandingkan nilai pretest dan posttest yang diperoleh, digunakan uji paired samples t-test. Hasil uji paired samples t-test dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 8. Uji Paired Samples T-Test

Paired Samples T-Test					
Measure 1	Measure 2	t	df	p	
Pre_LM	-	Post_LM	-17.239	28	< .001

Note. Student's t-test.

Uji paired samples t-test menunjukkan nilai $t = -17,239$ dengan $df = 28$ dan $p < 0,001$, sehingga terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor pretest dan posttest literasi

membaca. Nilai t yang negatif mengindikasikan bahwa rata-rata skor posttest lebih tinggi daripada pretest, sehingga kemampuan literasi membaca siswa meningkat secara signifikan setelah diberikan perlakuan. Untuk menguji keefektifan penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal Timor terhadap literasi membaca siswa, digunakan analisis N -Gain. Dari hasil skor tes uji efektivitas, Berdasarkan perhitungan, diperoleh N -Gain sebesar 0.7 yang termasuk dalam klasifikasi "Tinggi" ($g > 0.7$). Hasil tersebut diinterpretasikan pada tabel berikut ini.

Tabel 9. Hasil interpretasi N -Gain literasi membaca

Variabel	Pretest	Posttest
Skor tertinggi	70	95
Skor terendah	35	75
Rata-rata	44	83
Gain Score	0.7	
Kriteria N -Gain	Tinggi	

Berdasarkan hasil perhitungan N -Gain yang memperoleh nilai 0.7, yang termasuk dalam kategori "Tinggi" (Hake, 1999) dapat disimpulkan bahwa pembelajaran literasi membaca yang diterapkan telah efektif. Peningkatan rata-rata skor dari 44 pada pretest menjadi 83 pada posttest menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dalam kemampuan literasi membaca siswa.

B. Pembahasan

Komik digital dirancang secara sistematis melalui integrasi alur cerita, panel, dialog, dan elemen visual untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Penggunaan unsur fantasi dan budaya lokal membantu siswa mengaitkan isi bacaan dengan konteks kehidupan siswa, sehingga mendukung pengembangan literasi membaca secara bermakna. Kelayakan produk yang telah teruji ini menjadi dasar bahwa efektivitas yang diperoleh merupakan hasil dari penggunaan media yang memenuhi standar isi, budaya, dan media. Sebelum digunakan dalam pembelajaran, komik digital fantasi berbasis kearifan lokal Timor telah divalidasi oleh ahli materi, ahli budaya, dan ahli media dengan hasil yang menunjukkan kategori sangat layak sebagai media pembelajaran literasi membaca. Validasi tersebut mencakup kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran, ketepatan representasi budaya Timor, serta kualitas tampilan visual dan desain yang mendukung kemudahan penggunaan.

Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan literasi membaca siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Fatukoto setelah penerapan komik digital fantasi berbasis kearifan lokal Timor. Rata-rata skor literasi membaca siswa meningkat secara tajam dari kondisi awal ke kondisi akhir, disertai kenaikan skor terendah dan tertinggi. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal Timor efektif dalam memperbaiki pemahaman membaca siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri & Sukasih (2025), yang menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa secara signifikan. Menurut Hasan et al. (2024), guru memerlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik sekaligus menjadi wahana untuk mengenalkan dan menerapkan berbagai aspek kearifan lokal dalam proses pembelajaran.

Komik digital merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pemahaman membaca siswa. Menurut Sukoco et al. (2025), media komik digital menyajikan materi bacaan dalam bentuk visual naratif yang lebih menarik, sehingga membantu siswa memahami isi teks dengan lebih mudah. Selain itu, Murti et al. (2020), juga menambahkan bahwa integrasi kearifan lokal membuat materi bacaan lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman budaya siswa, sehingga mendorong keterlibatan mereka dalam proses membaca. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan komik digital fantasi berbasis kearifan lokal Timor mampu meningkatkan literasi membaca siswa secara signifikan. Komik digital dengan desain yang menarik dan gambar berwarna efektif dalam menyampaikan informasi, menghasilkan respons positif dari siswa, dan mendorong mereka untuk belajar (Elfina et al., 2023). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Syahfitri et al. (2025), menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital berpengaruh signifikan terhadap

peningkatan keterampilan membaca siswa sekolah dasar serta mampu meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap bacaan.

Secara teoretis, temuan ini dapat dijelaskan melalui teori kognitif multimedia dari Mayer (2020), kombinasi antara teks dan gambar meningkatkan pemahaman siswa melalui saluran verbal dan visual yang berfungsi secara simultan. Proses ini memungkinkan pengolahan informasi yang lebih efektif dan cepat, karena menggabungkan elemen visual dan teks yang relevan dengan pengalaman siswa, yang memfasilitasi pemahaman mereka terhadap teks secara lebih mendalam. Selain itu, dalam perspektif konstruktivisme Budiningsih (2015), menekankan pentingnya pengalaman dan relevansi materi agar siswa dapat mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki. Dengan demikian, penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal Timor menjadi efektif karena tidak hanya menggabungkan unsur visual dan teks, tetapi juga menghadirkan konteks yang dekat dengan kehidupan siswa.

Literasi membaca menjadi keterampilan penting di era digital, tidak hanya dalam konteks akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, ketika siswa dihadapkan pada berbagai informasi digital yang perlu mereka pahami dan evaluasi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan minat dan keterampilan membaca siswa melalui integrasi elemen visual dan teks yang mendukung keterlibatan kognitif siswa (Mu'awiah et al., 2025). Temuan ini diperkuat oleh penelitian Darmadi & Aljamaliah (2024), menyatakan bahwa komik digital lebih efektif dibandingkan teks konvensional karena mampu memfasilitasi pemahaman dan interpretasi isi bacaan. Dengan demikian, hasil penelitian ini yang menunjukkan peningkatan literasi membaca siswa melalui komik digital berbasis kearifan lokal Timor semakin relevan dalam konteks pembelajaran di era digital.

Komik digital, sebagai media yang interaktif dan menarik, sangat sesuai dengan kebutuhan siswa generasi digital. Dengan N-Gain sebesar 0,7 yang termasuk dalam kategori "Tinggi", komik digital berbasis kearifan lokal Timor terbukti efektif dalam meningkatkan literasi membaca, sebagaimana tercermin dari peningkatan skor pretest dan posttest. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Mekalungi et al. (2025), menunjukkan bahwa komik digital berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa, dengan hasil yang sangat positif pada peningkatan skor pretest-posttest dan N-Gain yang tinggi. Temuan Lestari et al. (2025), menunjukkan bahwa komik digital berbasis kearifan lokal merupakan media yang valid, efektif, dan praktis dalam pembelajaran. Hal ini mendukung penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal Timor dalam penelitian ini sebagai sarana untuk meningkatkan literasi membaca siswa. Selain itu, penggunaan komik digital juga didukung oleh temuan Nasution & Tambunan (2022), bahwa media berbasis budaya lokal dapat meningkatkan pemahaman siswa karena materi disajikan secara kontekstual dan dekat dengan kehidupan mereka. Sejalan dengan itu, Rasyika et al. (2025), menegaskan bahwa kearifan lokal memiliki potensi besar sebagai sumber pembelajaran yang relevan. Integrasi nilai-nilai tersebut ke dalam e-komik tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memperkuat rasa memiliki siswa terhadap budaya lokal. Fendi & Thahar (2024), juga menegaskan bahwa komik digital berbasis cerita rakyat yang mengintegrasikan nilai budaya lokal terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, komik digital berbasis kearifan lokal Timor berpotensi menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca di kalangan siswa, karena menggabungkan kedekatan budaya, daya tarik visual, dan penyajian teks yang kontekstual.

Penelitian ini mengembangkan komik digital fantasi yang secara khusus mengintegrasikan kearifan lokal Timor dalam alur cerita yang terstruktur dan bertahap. Komik digital *Lio dan Rahasia Lima Kunci Warisan* disusun dalam beberapa bab yang memuat nilai-nilai seperti Tais Beti, Tmam, Tarian Bonet, Usako, serta Sene dan Tufu. Struktur ini memungkinkan alur cerita berkembang secara sistematis sehingga mendorong siswa untuk terus mengikuti dan memahami teks hingga akhir, serta meningkatkan motivasi dan literasi membaca siswa. Penggunaan komik digital fantasi berbasis kearifan lokal Timor tidak hanya efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa, tetapi juga memberikan kontribusi penting dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal. Pembelajaran berbasis media digital memberikan pengalaman yang lebih menarik dan variatif, sehingga siswa lebih terlibat dalam

proses belajar. Dampak praktis dari penelitian ini adalah pentingnya media pembelajaran yang kontekstual, seperti komik digital berbasis kearifan lokal, dalam meningkatkan literasi membaca siswa di era digital yang semakin berkembang.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, komik digital fantasi berbasis kearifan lokal Timor terbukti efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita fantasi, dengan peningkatan skor rata-rata dari 43,8 pada pretest menjadi 83,1 pada posttest. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,7 yang termasuk dalam kategori "Tinggi" menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Disarankan agar guru menggunakan komik digital berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi dan keterlibatan siswa. Selain itu, guru perlu diberikan pelatihan tentang teknik merancang komik digital sebagai media pembelajaran yang efektif guna memaksimalkan literasi membaca siswa di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Budiningsih, C. A. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Crăciun, D., & Bunoiu, M. (2019). Digital Comics, A Visual Method for Reinvigorating Romanian Science Education. *Revista Românească Pentru Educație Multidimensională*, 11(4), 321–341. <https://doi.org/10.18662/rrem/172>
- Damaianti, V. S., Abidin, Y., & Rahma, R. (2020). Higher-order thinking skills-based reading literacy assessment instrument: An Indonesian context. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 10(2), 513–525. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ijal.v10i2.28600>
- Darmadi, D., & Aljamaliah, S. (2024). Digital Comics as Literacy Learning in Elementary School. *Jurnal UPI*, 3(1), 203–210. <https://ejournal.upi.edu/index.php/crecs/article/view/93623>
- Elfina, E., Waskito, Darni, R., Maksum, H., & Novaliendry, D. (2023). *Revolutionary Flipbook-Based Digital Comic: Changing Student Engagement in Learning*. 25(3), 514–527. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21009/JTP2001.6>
- Fatmasari, & Sodik S. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Pemahaman dan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Peserta Didik Kelas VII. *BAPALA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(3), 110–124. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/54600>
- Fendi, H., & Thahar, H. E. (2024). Development of Digital Comics-Based Learning Materials Incorporating Local Wisdom and Character Values in Indonesian Language Education for Junior High School Students. *Journal ESIC: Evolutionary Studies in Imaginative Culture*, 8 (1), 541–549. <https://doi.org/https://doi.org/10.70082/esiculture.vi.754>
- Hasan, Rusdin, Idhar, Jamaah, & Nurhayati. (2024). Analisis Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media Flashcard Edukatif Berbasis Budaya Lokal. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 191–196. <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Jauza, N. A., & Albina M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Kristiantari G, Chindytia, Dewi K, Hati N, L. A. A. (2025). Pengaruh Program Literasi Pagi terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas Tinggi di SDN 5 Tonja. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 16852–16859. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/28442/19100/48021>

- Kusmajid, Solihati, N., & Zulaiha, S. (2024). *Digital Comics Based on Local Wisdom: An Innovative Approach to Enhancing Elementary School Students' Reading Comprehension*. 7(3), 504–510. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i3.90760>
- Lestari, A., Muhtarom, & Ngatmini. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dan Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 SD. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 19(2), 389–398. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26877/mpp.v19i2.22667>
- Mardiah D. (2024). Minat Baca di Indonesia: Systematic Literature Review. *Jurnal Pena Ilmiah*, 5 (1), 33–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpi.v5i1.65231>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). United Kingdom. Cambridge University Press.
- Mekalungi, N., Rachmawati, F. P., & Wulandari, M. D. (2025). Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 14(1), 1215–1224. <https://jurnaldidaktika.org>
- Mu'awiah, Khairiah D, & Rais M. (2025). Digital Comics as an Innovative Strategy to Foster Reading Interest among Fifth-Grade Students: Evidence from Indonesian Elementary Education. *Available Online Journal of Contemporary Gender and Child Studies*, 4 (3), 370–379. <https://zia-research.com/index.php/jcgscs>
- Murti, D. K., Gunarhadi, & Winarno. (2020). Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis. *International Journal of Educational Methodology*, 6(2), 337–343. <https://doi.org/https://doi.org/10.12973/ijem.6.2.337>
- Mutaqin, J., Nurzakiah, Amirudin, I., Rizky, R., Fauziah, S., & Amirudin, J. (2025). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0: Tantangan dan Solusi Education in the Era of the Fourth Industrial Revolution: Challenges and Solutions. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(1), 1487–1495. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Naila, A. F., Nugroho, A. A., & Kholifah, P. N. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Membaca dalam Soal Asesmen Nasional pada Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal*, 5(4), 539–543. <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Nasution, F., & Tambunan, E. E. (2022). Language and Communication. *International Journal of Community Service*, 1(1), 1–8. <https://ejournal.ipinternasional.com/index.php/ijcs/OpenAccessPolicyhttps://ejournal.ipinternasional.com/index.php/ijcs>
- OECD. (2021). *21st-Century Readers: Developing Literacy Skills in a Digital World*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results: The State of Learning and Equity in Education: Volume I*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.
- Pingge, H. D. (2017). Kearifan Lokal dan Penerapannya di Sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba*, 1(2), 128–135. <https://files01.core.ac.uk/download/pdf/287372562.pdf>
- Putri A.A, & Sukasih S. (2025). Development of Digital Comics to Improve Reading Comprehension and Self-Efficacy of Grade V Students. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 11 (1), 88–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jinop.v11i1.38194>
- Rasyika A, Sabilah A, Istiana A, & Nisak F. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifal Lokal terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas V SDN Karangduak II.

Jurnal Ilmiah Research Student, 2(1), 138-144.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3632>

Sinaga A, Sebayang F, L. W. (2021). Peningkatan Literasi Melalui Penerapan DEAR di Panti Asuhan Rahpia Simalingkar B Medan. *Jurnal Abdimas Mutiara*, 2(98), 47-55. <https://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/IAM/article/view/2144/1490>

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung. Alfabeta.

Sukoco, R. A., Mayong, M., & Nojeng, A. (2025). Efektivitas Media Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Inpres Kantisang Kota Makassar. *Panthera: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains Dan Terapan*, 5(3), 793-801. <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/panthera.v5i3.584>

Syahfitri, D. M., & Saragih, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Usia Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 6(1), 45-58. <https://doi.org/https://doi.org/10.30762/sittah.v6i1.4926>