

Innovating Dance Learning through Interactive Video Media: The Case of Gandrung Seblang Lukinto Dance

Inovasi Pembelajaran Seni Tari melalui Media Video Interaktif Tari Gandrung Seblang Lukinto

*Siti Wulandari¹, Sudarsri Lestari², Vina Rohmatul Ummah³

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,
Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Indonesia

^{2,3}Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,
Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Indonesia

Correspondence Email: sitiwulaandari@gmail.com

Article History: Submission: 2026-04-25 || Accepted: 2026-05-23 || Published: 2026-06-10

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2026-04-25 || Diterima: 2026-05-23 || Dipublikasi: 2026-06-10

Abstract

This study was motivated by the limited availability of dance learning media in elementary schools that has not optimally integrated local culture into the learning process. The study aimed to develop a local wisdom-based interactive video media on the Gandrung Seblang Lukinto dance material, examine its feasibility, and analyze its effectiveness in dance learning at the elementary school level. The research employed a *Research and Development* (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Data were collected through expert validation questionnaires, student response questionnaires, and learning outcome tests. Data analysis was conducted using feasibility percentages, *N-Gain*, and *paired sample t-tests*. The findings revealed that the media achieved feasibility scores of 85% from material experts and 81.67% from media experts, categorized as feasible to highly feasible. Student responses reached 98.18%, indicating a very high level of practicality. The effectiveness analysis showed an *N-Gain* score of 0.78, while the *paired sample t-test* indicated a significant difference ($p < 0.05$). These findings demonstrate that the local wisdom-based interactive video media effectively helps students understand dance movements, increases learning engagement, and supports the preservation of local culture through dance learning in elementary schools.

Keywords: *Interactive video, Local wisdom, Dance education, Gandrung Seblang Lukinto, Elementary school.*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran seni tari di sekolah dasar yang belum optimal mengintegrasikan budaya lokal dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video interaktif berbasis kearifan lokal pada materi tari Gandrung Seblang Lukinto, menguji kelayakan media, serta menganalisis efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli, angket respons peserta didik, dan tes hasil belajar. Analisis data dilakukan menggunakan persentase kelayakan, *N-Gain*, dan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kelayakan sebesar 85% dari ahli materi dan 81,67% dari ahli media yang termasuk kategori layak hingga sangat layak. Respons peserta didik mencapai 98,18% yang menunjukkan tingkat kepraktisan sangat tinggi. Hasil efektivitas menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,78 dengan hasil *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan signifikan ($p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa media video interaktif berbasis kearifan lokal efektif membantu peserta didik memahami gerak tari, meningkatkan keterlibatan belajar, serta mendukung pelestarian budaya daerah melalui pembelajaran seni tari di sekolah dasar.

Kata kunci: *Video interaktif, Kearifan lokal, Seni tari, Gandrung Seblang Lukinto, Sekolah dasar.*

This is an open access article under the CC BY-SA license



I. PENDAHULUAN

Pembelajaran seni budaya di sekolah dasar masih menghadapi kendala berupa keterbatasan media pembelajaran dan kurang optimalnya integrasi budaya lokal. Penggunaan metode demonstrasi sederhana menyebabkan peserta didik kesulitan memahami gerak tari secara mandiri. Selain itu, guru mengalami hambatan dalam menyediakan media yang sistematis dan mudah

digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media video interaktif berbasis tari Gandrung Seblang Lukinto menggunakan model ADDIE untuk menguji kelayakan dan efektivitas pembelajaran seni tari. Kabupaten Banyuwangi merupakan salah satu daerah yang kaya akan warisan seni tradisional, khususnya seni tari, seperti tari gandrung, seblang, janger, barong, kebokeboan, jaranan, dan berbagai bentuk tari rakyat lainnya. Keberagaman tersebut tidak hanya mencerminkan kekayaan budaya, tetapi juga mengandung nilai edukatif yang relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran seni budaya di sekolah dasar. Pemanfaatan seni tari lokal sebagai sumber belajar diyakini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperkuat identitas budaya (Azizah dkk., 2024).

Upaya pelestarian budaya lokal melalui pendidikan formal memiliki landasan yuridis yang kuat. Peraturan Daerah Kabupaten Banyuwangi Nomor 14 Tahun 2017 tentang Pelestarian Warisan Budaya dan Adat Istiadat menegaskan pentingnya pelestarian budaya daerah melalui berbagai sektor, termasuk pendidikan. Kebijakan ini sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang memberikan fleksibilitas bagi satuan pendidikan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis konteks lokal, berpusat pada peserta didik, dan mendorong pembelajaran yang bermakna. Salah satu bentuk seni tari Banyuwangi yang potensial untuk dikembangkan dalam pembelajaran adalah tari gandrung seblang lukinto. Berbeda dengan seblang Olehsari dan seblang Bakungan yang bersifat ritual dan sakral, tari gandrung seblang lukinto berkembang sebagai seni pertunjukan yang lebih adaptif, edukatif, dan kontekstual. Tari ini telah ditampilkan dalam berbagai kegiatan budaya, termasuk pertunjukan Gandrung Sewu pada tahun 2016, sehingga memiliki nilai artistik sekaligus fleksibilitas untuk diimplementasikan dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dasar.

Keberhasilan pembelajaran seni tari sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran berperan dalam memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, terutama dalam pembelajaran berbasis praktik. Media video interaktif menjadi salah satu alternatif yang relevan karena mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktivitas, sehingga membantu peserta didik memahami urutan gerak, iringan, dan ekspresi tari secara lebih sistematis. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik (Kurniasih et al., 2023; Shidiqqa dkk., 2025; Wardani dkk., 2026).

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media video interaktif Tari Gandrung Seblang Lukinto sebagai sarana pendukung pembelajaran seni tari yang selama ini masih bertumpu pada metode demonstrasi langsung serta penggunaan sumber belajar yang belum tersusun secara sistematis. Keterbatasan tenaga pendidik yang memiliki latar belakang seni tari menyebabkan proses pembelajaran bergantung pada sumber belajar tidak terstruktur, seperti video dari platform digital umum. Pembelajaran cenderung dilakukan melalui demonstrasi langsung tanpa didukung media yang sistematis dan dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengingat dan mempraktikkan urutan gerak secara mandiri. Padahal, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media video interaktif dapat membantu peserta didik memahami gerak tari secara lebih efektif dan terstruktur (Ramadhan et al., 2024; Wikantari & Suranata, 2024).

Berdasarkan kajian teoretis, penelitian terdahulu, serta analisis kebutuhan di lapangan, terdapat kesenjangan antara potensi pemanfaatan budaya lokal dan ketersediaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media video interaktif tari gandrung seblang lukinto sebagai sumber belajar dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video interaktif yang layak digunakan sebagai sumber belajar, serta menguji efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran seni tari sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal melalui pendidikan.

II. METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* dalam proses pembelajaran. (Hidayat dan Nizar, 2021) Penelitian dilaksanakan di SDN 4 Gendoh pada bulan November 2025 hingga Februari 2026. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli dan

peserta didik sebagai subjek uji coba. Validator ahli meliputi seorang ahli materi seni tari (latar belakang S.Sn) dan seorang ahli media pembelajaran (dosen bidang media pembelajaran). Uji coba terbatas dilakukan dengan melibatkan 10 peserta didik sekolah dasar yang dipilih secara purposif berdasarkan keterlibatan dan minat terhadap kegiatan ekstrakurikuler seni tari. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon peserta didik dengan skala Guttman, serta soal pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan praktik tari. Data hasil validasi dianalisis dengan rumus persentase:

$$P = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maximal}} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase kelayakan media
 Skor Peroleh = Jumlah skor dari seluruh butir penilaian
 Skor Max = Jumlah butir penilaian \times skor tertinggi (4)

Kriteria kelayakan media ditentukan berdasarkan skala interpretasi penilaian yang diadaptasi dari Riduwan (2020), yaitu: 81%–100% (sangat layak), 61%–80% (layak), 41%–60% (cukup layak), dan 0%–40% (tidak layak). Pengelompokan kategori tersebut digunakan untuk mempermudah interpretasi hasil validasi media oleh ahli maupun pengguna, sehingga tingkat kelayakan media dapat dianalisis secara sistematis dan terukur. Respons peserta didik dianalisis menggunakan rumus persentase jawaban “Ya”. Sementara itu, efektivitas media dianalisis melalui uji normalitas Shapiro-Wilk, uji paired sample t-test, dan perhitungan N-Gain Uji ini dipilih karena penelitian menggunakan satu kelompok yang diberi perlakuan dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* pada subjek yang sama. Perhitungan *N-Gain* dilakukan dengan rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Pretest}}$$

Keterangan:

- Posttest* = nilai setelah perlakuan
Pretest = nilai sebelum perlakuan
 Skor Max = nilai maksimum tes (100)

Kategori efektivitas *N-Gain* ditentukan berdasarkan kriteria nilai rata-rata *N-Gain* $\geq 0,70$ termasuk kategori sangat efektif, nilai $0,30 \leq N-Gain < 0,70$ termasuk kategori cukup efektif, dan nilai *N-Gain* $< 0,30$ termasuk kategori kurang efektif. Kriteria ini digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media video interaktif. Sebelum diimplementasikan, produk terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta kualitas media pembelajaran. Setelah dinyatakan layak, media video interaktif kemudian diterapkan dalam kegiatan ekstrakurikuler tari di sekolah dasar. Media video interaktif yang digunakan dalam penelitian ini dapat diakses melalui tautan: <https://youtu.be/9pTQU9deQTU?si=ojwOzA6hbJfkAXp>.

Selama uji coba, peneliti mengamati respons siswa, memberikan angket tanggapan, serta mengukur kemampuan praktik tari siswa melalui tes *pretest* dan *posttest*. Penilaian praktik tari dilakukan menggunakan rubrik penilaian yang mencakup beberapa aspek, yaitu ketepatan gerak, kesesuaian irama, ekspresi, keluwesan gerak, dan penguasaan pola tari. Setiap aspek dinilai menggunakan skala penilaian tertentu untuk memperoleh skor kemampuan praktik siswa secara objektif dan terukur. Tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*), yang dilakukan dengan menganalisis data hasil validasi ahli menggunakan instrumen berskala Likert 1–4, kemudian dihitung persentasenya untuk menentukan kategori kelayakan media. Respons peserta didik dianalisis menggunakan skala Guttman, sedangkan efektivitas media dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji hipotesis *paired sample t-test*, serta perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan kemampuan praktik tari siswa setelah menggunakan media video interaktif (Lestari dan Andira, 2024).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video interaktif tari gandrung seblang lukinto serta menguji kelayakan dan efektivitasnya untuk pembelajaran seni tari di SDN 4 Gendoh. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*.

1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Sebelum media diujicobakan, terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan media video interaktif yang dikembangkan. Validasi ahli materi dilakukan oleh seorang ahli materi seni tari yang menilai aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, akurasi isi, struktur materi, kejelasan, kelengkapan, karakteristik siswa, dan kualitas edukatif. Validasi ahli media dilakukan oleh seorang dosen media pembelajaran yang menilai aspek visual, audio, interaktivitas, desain pembelajaran, teknis, editing, dan daya tarik media. Hasil validasi ahli materi dan ahli media disajikan pada tabel berikut.

Table 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Aspek	Skor diperoleh	Skor Maximal	Presentase	Kategori
Validasi Ahli Materi	51	60	85%	Layak
Validasi Ahli Media (Tahap I)	47	60	78,33%	Cukup Layak
Validasi Ahli Media (Tahap II)	49	60	81,67%	Layak

Berdasarkan tabel 1, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 85% dengan kategori layak. Hasil validasi ahli media pada tahap pertama memperoleh persentase 78,33% dengan kategori cukup layak. Berdasarkan saran validator, dilakukan revisi pada tampilan teks yang terlalu ramai dan penambahan bagian penutup video. Setelah revisi, persentase validasi ahli media meningkat menjadi 81,67% dengan kategori layak. Dengan demikian, media video interaktif ini dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

2. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Setelah media dinyatakan layak, media video interaktif diujicobakan kepada 10 peserta didik. Respon peserta didik terhadap media ini diperoleh dari angket dengan 11 pernyataan menggunakan skala Guttman. Rekapitulasi hasil respon peserta didik disajikan pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Respon Peserta Didik

Jumlah Responden	Skor diperoleh	Skor Maximal	Presentase (%)	Kategori
10	108	110	98,18%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2, jumlah jawaban "Ya" sebanyak 108 dari skor maksimal 110, sehingga diperoleh persentase sebesar 98,18% dengan kategori sangat baik. Respon positif ini diperkuat oleh temuan di lapangan selama proses uji coba. Peserta didik terlihat antusias mengikuti gerakan tari yang ditampilkan dalam video, mereka aktif berlatih secara mandiri tanpa harus menunggu instruksi dari guru, dan beberapa peserta didik bahkan mengulang-ulang tayangan video untuk memastikan gerakan yang mereka praktikkan sudah benar. Hal ini menunjukkan bahwa media video interaktif tidak hanya menarik dan mudah digunakan, tetapi juga mampu mendorong kemandirian belajar peserta didik.

3. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Sebelum dilakukan uji statistik lebih lanjut, terlebih dahulu disajikan hasil deskriptif *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui gambaran kemampuan awal dan akhir peserta didik. Hasil analisis deskriptif *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Analisis Deskriptif

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	10	8	15	12,90	2,331
<i>Posttest</i>	10	20	23	21,60	1,075

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* peserta didik sebesar 12,90 dengan nilai minimum 8 dan maksimum 15, sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 21,60 dengan nilai minimum 20 dan maksimum 23. Nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,78 dengan kategori tinggi ($g \geq 0,70$). Angka ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman gerak tari sebesar 78% antara kemampuan awal dan akhir peserta didik. Sejalan dengan temuan Navitri, Untari, dan Kanitri (2025), pendekatan inovatif dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan.

4. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan shapiro-wilk menggunakan bantuan program SPSS. karena jumlah sampel kurang dari 50 hasil uji normalitas disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Data	Df	Sig. (Shapiro-Wilk)
<i>Pretest</i>	10	,053
<i>Posttest</i>	10	,177

Berdasarkan tabel 4, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,053 dan *posttest* sebesar 0,177. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, syarat untuk melakukan uji *paired sample t-test* telah terpenuhi.

5. Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik setelah menggunakan media video interaktif. Hasil uji *paired sample t-test* disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji *Paired Sample t-test*

Data	Mean difference	t hitung	df	Sig.(2-tailed)
<i>Pretest-Posttest</i>	-8,700	-16,812	9	0,000

6. Uji Efektivitas

Untuk mengetahui besarnya kontribusi media video interaktif terhadap kemampuan peserta didik, dilakukan perhitungan N-Gain berdasarkan data *pretest* dan *posttest*. Perhitungan N-Gain ini mengacu pada rumus yang digunakan oleh Ahlanafila, Patonah, dan Jannah, (2024) dengan kategori efektivitas yang ditentukan berdasarkan kriteria Juniati, Aeni, dan Ismail, (2025), yaitu tinggi ($g \geq 0,70$), sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$). Ringkasan hasil perhitungan N-Gain disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Efektivitas N-Gain

Komponen	Nilai	Kategori
N-gain	0,78	Tinggi ($g \geq 0,70$)
Kontribusi Media	78%	-

Berdasarkan tabel 6, nilai *N-Gain* sebesar 0,78 termasuk kategori tinggi ($g \geq 0,70$) menurut Juniati, Aeni, & Ismail (2025). Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman gerak tari peserta didik setelah menggunakan media video interaktif. Temuan tersebut sejalan dengan teori pembelajaran multimedia dari Richard E. Mayer yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Selain itu, media ini juga mendukung pembelajaran seni budaya melalui pengenalan dan pelestarian budaya lokal. Penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa media video interaktif efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran seni tari.

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 berpeluang 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 Kearifan 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>