



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 Widiasutti², Adin Fauzi³

Universitas Islam Balitar

Email: mitrafitriab@gmail.com

Article Info

Abstract

Article history :

Received : 29-11-2025

Revised : 30-11-2025

Accepted : 02-12-2025

Pulished : 04-12-2025

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 Sumberdirene 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 dimulai dari analisis potensi serta permasalahan, dilanjutkan dengan pengumpulan data, desain produk, penilaian ahli, perbaikan, dan diakhiri dengan uji keterbacaan pada tenaga pendidik maupun siswa. Uji keterbacaan dilakukan oleh guru dan siswa dari tiga sekolah tempat penelitian, yaitu SDN Nglegok 02, SDN Garum 01, dan SDN Sumberdirene 02. Persentase hasil validasi oleh ahli materi serta bahasa mencapai 84,44% dan dikategorikan “Sangat Layak,” sedangkan hasil validasi dari ahli media menunjukkan adanya kenaikan 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.” Produk komik yang dikembangkan menggabungkan aspek budaya lokal dengan pesan moral, dituangkan melalui tampilan gambar yang menarik serta mudah dimengerti. Cerita rakyat Blitar yang diadaptasi tidak hanya menumbuhkan minat baca, tetapi juga memperkuat karakter siswa melalui nilai keberanian, kejujuran, dan gotong royong. Komik yang dikembangkan terbukti efektif sebagai media literasi membaca sekaligus mendukung implementasi program literasi 15 menit di SD.

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 pada anak sejak awal merupakan hal penting, sebab menjadi bekal mereka untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman digital dan global yang kompetitif (Liriwati et al. 2024). Penguasaan literasi dasar, terutama membaca dan menulis, tidak terbatas pada membantu peserta didik menguasai materi ajar, 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) komik yang diadaptasi dari cerita rakyat, ketika dijadikan bahan ajar, terbukti berhasil mendorong minat membaca dan meningkatkan literasi siswa sekolah dasar. Komik bukan sekadar menyajikan alur cerita yang menarik, melainkan juga mengandung ajaran 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, pada jenjang sekolah dasar, literasi bukan hanya dipahami sebagai kemampuan membaca serta menulis, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter dan identitas budaya melalui media pembelajaran yang kreatif dan edukatif (Novita, Ernawati, dan Nuraini 2024).

Meskipun berbagai program literasi telah diterapkan, literasi membaca di kalangan siswa Indonesia masih relatif rendah. Dalam survei Programme for International Student Assessment (PISA) 2022, Indonesia memperoleh skor 359 dan menempati peringkat ke-69 dari 81 negara, sementara Singapura meraih skor 543 (Hafizha dan 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 jemu terhadap kegiatan membaca (Aryani & Purnomo, 2024). Untuk itu, pengadaan bahan bacaan baru yang relevan dengan karakter dan minat siswa penting dilakukan agar kegiatan literasi lebih hidup dan bermakna (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 (Gemiccer)” 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 kejemuhan 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). Evitalisasi atau penguatan kembali program literasi agar lebih efektif dan sesuai kebutuhan siswa 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 dan Wicaksono 2021). Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, cerita rakyat juga merupakan sumber pembelajaran yang memuat nilai moral, 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 lokal (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 dan 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.

Komik turut membantu siswa mengerti gagasan abstrak dengan cara menampilkanya dalam ilustrasi yang 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, dan Winangun 2025). Maka, komik berbasis kearifan lokal dan digital hadir sebagai inovasi yang tepat guna dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era sekarang. 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*. Fungsi literasi tidak terbatas pada pemahaman teks, melainkan juga sebagai media internalisasi 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, peserta didik tidak sekadar diajarkan mengerti makna bacaan, melainkan juga diarahkan untuk merenungkan ajaran moral yang berkaitan dengan kehidupan nyata.



Sesuai temuan lapangan, masih terbatasnya bahan bacaan yang menarik, rendahnya minat membaca, serta tidak adanya media literasi yang memadukan cerita rakyat lokal dengan aktivitas literasi pra-membaca, saat membaca, dan pasca membaca menjadikan penelitian ini penting dilakukan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan komik cerita rakyat Blitar: *Pahlawan, Mitos, dan Pelajaran Hidup* sebagai media literasi membaca yang layak, mudah dipahami, dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Dengan adanya komik cerita rakyat Blitar, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan literasi, tetapi juga dibekali pendidikan karakter yang menutupkan budaya lokal dengan kegiatan akademik. Penggunaan media ini diharapkan mampu mencetak generasi muda yang melek literasi, berkarakter kuat, dan menjunjung tinggi budaya bangsa.

Untuk mengarahkan penelitian agar terukur dan sesuai tujuan, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut: 1) Bagaimana kelayakan media komik yang dikembangkan sebagai media literasi membaca untuk siswa sekolah dasar? 2) Bagaimana keterbacaan media komik sebagai media literasi membaca di sekolah dasar? 3) Bagaimana respon guru dan siswa terhadap penggunaan media komik sebagai media literasi membaca di sekolah dasar?

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. Langkah-langkah pengembangan meliputi enam tahap: (1) mengidentifikasi potensi dan masalah, (2) mengumpulkan data, (3) merancang produk, (4) melakukan validasi desain, (5) merevisi desain, dan (6) melaksanakan uji coba terbatas.

Bahan dan alat penelitian terdiri atas perangkat lunak desain grafis Procreate, Ibis Paint, dan Canva untuk pembuatan elemen visual komik. Alat penelitian terdiri atas lembar validasi dari ahli dan kuesioner keterbacaan untuk guru maupun siswa. Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sebagai validator, serta guru dan siswa kelas IV dari tiga sekolah sebagai responden dalam uji keterbacaan dan penggunaan media. Tiga pakar materi dan bahasa serta tiga pakar media dengan kompetensi di bidang pendidikan dasar dan pengembangan media pembelajaran terlibat dalam proses validasi. Sementara itu, uji keterbacaan melibatkan tiga guru dan sepuluh siswa kelas IV yang dipilih secara purposif. Pemilihan 10 siswa dilakukan karena uji coba produk menggunakan uji coba terbatas (*small group trial*) sebagaimana prosedur R&D model Sugiyono, yaitu melibatkan sampel kecil untuk menguji keterbacaan awal sebelum dilakukan revisi produk. 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

Kelayakan Media Komik Cerita Rakyat Blitar sebagai Media Literasi

Komik dinyatakan layak dengan hasil validasi ahli materi–bahasa sebesar 84,44% dan validasi ahli media sebesar 85,38% pasca revisi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa struktur cerita, bahasa, visual, serta kesesuaian komik dengan karakteristik siswa SD telah memenuhi standar media pembelajaran modern. Secara teoretis, media komik dinilai layak apabila memenuhi tiga indikator utama: *content accuracy*, *language clarity*, dan *design consistency* (Mahardika et al. 2025). Indikator pertama, *content accuracy*, menekankan bahwa materi harus sesuai konteks kurikulum, relevan dengan kebutuhan peserta didik, dan berbasis budaya lokal. Komik Cerita Rakyat Blitar memenuhi indikator ini karena cerita yang dipilih memuat nilai moral universal seperti keberanian, tanggung jawab, kejujuran, dan kolaborasi yang merupakan kompetensi karakter dalam Kurikulum Merdeka.

Indikator kedua, *language clarity*, menjelaskan bahwa media literasi untuk anak harus memakai kosakata konkret, kalimat pendek, dan penyampaian pesan yang dialogis. Prinsip ini selaras dengan Rasyika et al. (2025) yang menegaskan bahwa media literasi yang efektif bagi siswa SD adalah media yang menyajikan struktur kalimat tidak kompleks dan dapat dibaca dengan cepat tanpa mengurangi pemahaman. Komik ini telah menggunakan dialog singkat dan narasi sederhana sehingga mendukung pemahaman literal dan inferensial. Selain itu, pilihan bahasa yang digunakan juga sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SD yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga penyusunan kalimat yang langsung, jelas, dan tidak berbelit sangat membantu mereka menghubungkan informasi teks dengan ilustrasi visual. Kejelasan bahasa ini juga memungkinkan siswa memahami alur cerita tanpa merasa terbebani oleh istilah teknis atau kalimat panjang. Dengan demikian, komik tidak hanya mempermudah proses decoding kata, tetapi juga memperkuat kemampuan siswa dalam menarik makna, menemukan hubungan antargagasan, serta menafsirkan pesan moral yang disampaikan dalam cerita.

Indikator ketiga, *design consistency*, merupakan aspek penting dalam kelayakan media visual. Ferando et al. (2025) menyebutkan bahwa konsistensi ukuran huruf, warna, bentuk panel, dan karakter sangat berpengaruh terhadap fokus membaca dan kenyamanan belajar. Setelah revisi, komik ini mencapai konsistensi visual yang stabil sesuai masukan validator. Selain menjaga kerapian tampilan, konsistensi desain juga membantu siswa membangun pola pengenalan visual yang memudahkan mereka mengikuti alur cerita tanpa distraksi. Keseragaman gaya ilustrasi, proporsi karakter, dan penempatan balon dialog turut menciptakan ritme membaca yang lebih teratur sehingga siswa tidak perlu beradaptasi ulang pada setiap halaman. Hal ini penting karena perubahan visual yang tidak konsisten sering kali menyebabkan beban kognitif meningkat, terutama bagi pembaca usia sekolah dasar yang masih mengembangkan kemampuan regulasi perhatian. Dengan konsistensi desain yang baik, komik berfungsi optimal sebagai media literasi yang bukan hanya menarik secara estetis, tetapi juga mendukung proses pemahaman isi secara menyeluruh.

Jika dibandingkan dengan standar evaluasi media pembelajaran terbaru, komik ini telah memenuhi syarat kelayakan baik dari aspek pedagogis, kebahasaan, maupun estetika visual.



Dengan demikian, komik Cerita Rakyat Blitar layak digunakan sebagai media literasi karena secara empiris tervalidasi dan secara teori memenuhi kriteria media literasi modern untuk anak usia sekolah dasar.

Kelayakan Pengembangan Komik Cerita Rakyat Blitar sebagai Media Literasi

Komik *Cerita Rakyat Blitar: Pahlawan, Mitos, dan Pelajaran Hidup* dikembangkan dalam dua bentuk, yaitu cetak dan digital dengan akses melalui kode QR. Media ini dirancang untuk mendukung literasi membaca siswa sekolah dasar melalui lima cerita rakyat Blitar yang sarat nilai moral, budaya lokal, dan pendidikan karakter. Setiap cerita dilengkapi ilustrasi menarik dan alur yang mudah diikuti serta disertai soal literasi tahap pra-membaca, saat membaca, dan pasca-membaca sehingga dapat digunakan guru dalam berbagai konteks pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan bahwa komik memenuhi seluruh indikator kelayakan. Penilaian dilakukan berdasarkan kesesuaian isi dengan tujuan literasi, relevansi dengan perkembangan kognitif siswa, kedalaman materi yang mengandung nilai moral, keterpaduan dengan kurikulum dan Gerakan Literasi Sekolah, serta aspek keterbacaan dan kemenarikan visual. Semua komponen tersebut masuk kategori “sangat layak” menurut kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran Arikunto, sehingga komik dapat digunakan langsung tanpa revisi besar.

Dari sisi materi dan bahasa, para ahli menilai bahwa isi cerita sangat relevan dengan dunia anak karena mengangkat kisah-kisah lokal Blitar yang memuat nilai kebijaksanaan, kepahlawanan, empati, dan kebaikan hati. Cerita-cerita tersebut memberikan pesan moral yang mudah dipahami siswa dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa disusun dengan kalimat sederhana, komunikatif, dan sesuai perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Dialog antartokoh juga dibuat sopan, lugas, dan menyenangkan. Pendapat ini sejalan dengan Tarigan (2011) yang menegaskan bahwa bahan bacaan anak harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan mampu membantu pembaca memahami isi bacaan.

Ahli media juga memberikan penilaian sangat baik. Panel cerita tersusun runtut sehingga memudahkan pembaca mengikuti alur. Ilustrasi dibuat ekspresif dan jelas sehingga membantu siswa memahami makna cerita. Pemilihan warna serasi dan tidak berlebihan membuat komik nyaman dibaca. Penilaian ini selaras dengan Mayer (2009) yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik melalui penyampaian informasi secara visual dan verbal sekaligus. Selain itu, Arsyad (2019) menyebutkan bahwa media pembelajaran yang baik harus memperhatikan estetika, keterbacaan, dan kesesuaian desain dengan karakteristik peserta didik. Komik ini telah memenuhi prinsip tersebut secara komprehensif.

Kelayakan komik juga diperkuat oleh penelitian relevan. Nurlina (2025) membuktikan bahwa komik berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan keterbacaan sekaligus menanamkan nilai moral karena kedekatannya dengan pengalaman siswa. Nafira and Safutri (2025) menegaskan bahwa komik dengan alur sederhana dan logis efektif membantu pemahaman pesan moral siswa sekolah dasar. Putri & Rayhan (2024) menyimpulkan bahwa komik meningkatkan kemampuan literasi, berpikir kritis, dan motivasi membaca. Penelitian Purba and Setyaningtyas (2022) menunjukkan bahwa komik interaktif memiliki validitas sangat tinggi menurut ahli, sehingga layak dijadikan media literasi. Berdasarkan seluruh indikator yang terpenuhi dan didukung teori serta



penelitian terkait, komik *Cerita Rakyat Blitar* termasuk dalam kategori “sangat layak” dan siap digunakan sebagai media literasi baik dalam kegiatan kelas maupun bacaan mandiri untuk meningkatkan minat baca, literasi, dan nilai budaya siswa.

Keterbacaan Guru dan Siswa terhadap Media Komik Cerita Rakyat Blitar

Keterbacaan guru menunjukkan komik berada pada kategori sangat layak. Guru menilai bahwa isi dan bahasa komik mudah dipahami serta sesuai perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Alur cerita yang sederhana, logis, dan mengalir membantu guru mengaitkan isi bacaan dengan nilai-nilai karakter yang diajarkan di sekolah. Ilustrasi yang jelas dan proporsional mempermudah pemahaman siswa tanpa perlu penjelasan tambahan. Guru juga melihat bahwa komik dapat digunakan dalam kegiatan literasi 15 menit sebelum pembelajaran. Penilaian ini sejalan dengan Arsyad (2019) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran harus mampu menyampaikan pesan secara jelas, mudah dipahami, serta mendukung proses pembelajaran bermakna. Anggara (2019) juga menemukan bahwa komik memudahkan guru menjelaskan isi cerita dan nilai moral karena kombinasi teks dan gambar membuat pesan lebih konkret dan menarik.

Keterbacaan siswa menunjukkan hasil sangat tinggi. Siswa merasa komik mudah dipahami, menarik, dan menyenangkan. Ilustrasi berwarna, tokoh ekspresif, serta cerita dekat dengan pengalaman mereka membuat siswa lebih mudah mengikuti alur cerita. Bahasa yang digunakan ringan, komunikatif, dan sesuai kebiasaan komunikasi anak sekolah dasar. Pendapat tersebut sesuai dengan Tarigan (2011) bahwa keterbacaan sangat dipengaruhi kemampuan pembaca memahami teks, struktur kalimat, dan kedekatan konteks bacaan dengan pengalaman hidupnya. Secara keseluruhan, keterbacaan guru dan siswa menunjukkan bahwa komik memiliki kualitas tinggi sebagai bahan literasi. Cerita mudah dipahami, menarik, dan sesuai kondisi siswa sekolah dasar. Ilustrasi, bahasa, dan alur saling melengkapi sehingga memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan dan bermakna.

Respon Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Komik Cerita Rakyat Blitar

Respon guru menunjukkan komik memperoleh tanggapan sangat positif. Guru menilai komik layak sebagai bahan literasi karena isi, bahasa, dan tampilannya sesuai karakteristik siswa. Komik mempermudah guru melaksanakan kegiatan literasi 15 menit sebelum pembelajaran. Cerita rakyat Blitar dianggap relevan, menarik, dan memiliki nilai moral yang dapat dikaitkan dengan pembelajaran karakter. Guru juga melihat komik mampu meningkatkan minat baca karena anak-anak yang sulit fokus pada teks konvensional menjadi lebih tertarik membaca komik. Hal ini sejalan dengan Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik tidak hanya menyampaikan pesan tetapi juga harus menarik dan menyenangkan.

Guru menyatakan bahwa komik dapat digunakan sebagai bahan diskusi untuk menggali nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja keras, dan kepedulian. Respon siswa juga menunjukkan hasil sangat baik. Siswa menyukai cerita yang dekat dengan kehidupan mereka, terutama *Asal Usul Nama Blitar*. Ilustrasi berwarna dan ekspresi tokoh membuat proses membaca lebih menyenangkan. Sulfa dan Muthi (2022) menunjukkan bahwa komik dengan strategi yang tepat dapat meningkatkan kemampuan membaca dan berpikir kritis. Rasyika et al. (2025) menegaskan bahwa komik berbasis kearifan lokal mempermudah siswa memahami isi bacaan secara utuh. Sari & Khanzunnudin (2023) menyatakan bahwa cerita rakyat melatih kemampuan



memahami unsur intrinsik cerita, sedangkan Wulandari (2019) menegaskan bahwa legenda dan asal-usul tempat memberikan wawasan budaya dan nilai moral yang bermakna. Secara keseluruhan, guru dan siswa menyatakan komik ini mampu meningkatkan semangat membaca dan memberikan pengalaman literasi yang menyenangkan, edukatif, dan kaya nilai budaya lokal. Komik ini layak digunakan sebagai media literasi di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Pengembangan Komik Cerita Rakyat Blitar: Pahlawan, Mitos, dan Pelajaran Hidup terbukti menghasilkan media literasi yang berkualitas tinggi dan layak digunakan dalam pembelajaran 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 rasa terima kasih yang mendalam kepada Universitas Islam Blitar atas dukungan fasilitas dan kesempatan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Penghargaan juga diberikan kepada para ahli materi, bahasa, dan media yang telah berperan sebagai validator, serta guru dan siswa kelas IV di SDN Nglegok 02, SDN Garum 01, dan SDN Sumberdiren 02 Kabupaten Blitar atas keterlibatan aktif dalam uji coba serta kontribusi berupa saran yang bermanfaat bagi pengembangan *Komik Cerita Rakyat Blitar: Pahlawan, Mitos, dan Pelajaran Hidup*. Penulis juga berterima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung hingga penelitian ini dapat diselesaikan serta dipublikasikan dalam jurnal ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- 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*.
- Arsyad, Ahzar. 2019. *Media Pembelajaran Edisi 21*. Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA.
- 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.

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 Penguanan Literasi Bahasa Indonesia.” *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris* 3(1):301–16.

Hafizha, Nada, and Raisa Rakhmania. 2024. “Dampak Program Penguanan Literasi Pada Hasil Asesmen Kompetensi Minimum Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 8(1):171–79.

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 Sulaiman 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.

Nafira, Ayu, and Lhutfia Wahyu Safutri. 2025. “Penerapan Media E-Comic Dalam Pendidikan Karakter Kejujuran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di SDN 16 Kota Langsa.” *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial* (2023). doi:<https://doi.org/10.61132/nakula.v3i4.1909>.

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.

Nurlina. 2025. “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS BUDAYA LAHAT MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK PEMBELAJARAN DI KELAS II SEKOLAH DASAR.”

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/jjpgsd.v11i1.55237.

Purba, Revy Hotmariani, and Eunice Widyanti Setyaningtyas. 2022. “Pengembangan Media Komik Interaktif Untuk Penguanan Literasi Baca Peserta Didik Kelas 4 SD.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(12):5572–78. doi:10.54371/jiip.v5i12.1235.

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 Gusparenyad, 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 Sulistyo, 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.