



Pengembangan E-Komik Berbasis Kesenian Tayub Tuban dalam Meningkatkan Literasi Budaya pada Materi Keberagaman Budaya Sekolah Dasar

Dyah Ayu Selisetyowati^{1*}, Maretha Dellarosa², Vicky Dwi Wicaksono³, Ari Metalin Ika Puspita⁴

^{1*234}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
^{*}dyah.22175@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 11-04-2026 Accepted: 20-08-2026 Published: 30-08-2026

ABSTRAK

Literasi budaya peserta didik sekolah dasar masih perlu diperkuat, sementara pemanfaatan budaya lokal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila belum optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-komik berbasis kesenian Tayub Tuban pada materi keberagaman budaya serta menganalisis validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 27 peserta didik kelas V. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta tes sebelum dan sesudah pembelajaran, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, *paired sample t-test*, dan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-komik memiliki tingkat validitas sebesar 87,5% (sangat valid), kepraktisan sebesar 85,5% berdasarkan respons guru dan 98% berdasarkan respons peserta didik (sangat praktis), serta efektif meningkatkan literasi budaya dengan nilai *N-Gain* 0,681 (kategori sedang) dan hasil *paired sample t-test* yang menunjukkan $p < 0,001$. Temuan ini menunjukkan bahwa e-komik berbasis kesenian Tayub Tuban layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk memperkuat literasi budaya peserta didik sekolah dasar.

Kata kunci: *E-Komik, Kesenian Tayub Tuban, Literasi Budaya, Keberagaman Budaya, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

The cultural literacy of elementary school students still needs to be strengthened, while the use of local culture in Pancasila Education learning is not optimal. This research aims to develop an e-comic based on the art of Tayub Tuban on cultural diversity material and analyze its validity, practicality, and effectiveness in improving the cultural literacy of elementary school students. The research uses the Research and Development method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 27 students in class V. Data were collected through expert validation, teacher and student response questionnaires, as well as tests before and after learning, then analyzed using descriptive statistics, normality tests, paired sample t-tests, and N-Gain. The results showed that e-comics had a validity rate of 87.5% (very valid), practicality of 85.5% based on teacher responses and 98% based on student responses (very practical), and were effective in improving cultural literacy with an N-Gain value of 0.681 (medium category) and paired sample t-test results showing $p < 0.001$. These findings show that Tayub Tuban's art-based e-comics are suitable for use as a learning medium to strengthen the cultural literacy of elementary school students.

Keywords: *E-Comics, Tayub Tuban Arts, Cultural Literacy, Cultural Diversity, Elementary School*

Pengutipan APA:

Selisetyowati, D.A., Dellarosa, M., Wicaksono, V.D., & Puspita, A.M.I. (2026). Pengembangan E-Komik Berbasis Kesenian Tayub Tuban dalam Meningkatkan Literasi Budaya pada Materi Keberagaman Budaya Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(8).



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan instrumen strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul secara akademik sekaligus berkarakter, beridentitas kebangsaan, dan adaptif terhadap perubahan sosial (Fauziah et al., 2025). Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik secara utuh melalui penguatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan sejak dini ialah literasi budaya, yaitu kemampuan memahami, menghargai, dan mengimplementasikan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari (Annisa et al., 2025). Literasi budaya tidak hanya dimaknai sebagai pengetahuan mengenai tradisi atau kesenian daerah, tetapi juga mencakup kemampuan memahami makna, nilai, norma, dan identitas budaya sebagai bagian dari kehidupan bermasyarakat (Nurjanah et al., 2023). Oleh karena itu, pengembangan literasi budaya perlu dilakukan melalui pengalaman belajar yang kontekstual agar peserta didik mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya (Windy Audia et al., 2024).

Namun demikian, implementasi pembelajaran di sekolah dasar masih menunjukkan bahwa materi keberagaman budaya sering disampaikan secara deskriptif melalui buku teks tanpa didukung dengan media pembelajaran yang menarik dan dekat dengan pengalaman peserta didik. Akibatnya, pembelajaran cenderung berorientasi pada penguasaan konsep, sedangkan proses internalisasi nilai budaya belum berlangsung secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat peserta didik untuk mengenal budaya lokal serta terbatasnya kemampuan mereka dalam mengapresiasi keberagaman budaya Indonesia. Permasalahan tersebut semakin nyata ketika budaya lokal mulai kehilangan ruang dalam proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, kesenian Tayub di Kabupaten Tuban diposisikan sebagai salah satu kekayaan budaya daerah yang relevan untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena memuat nilai kebersamaan, gotong royong, penghormatan terhadap sesama, dan semangat persatuan yang sejalan dengan penguatan karakter peserta didik (Metalin Ika Puspita et al., 2025a). Akan tetapi, perkembangan teknologi, perubahan pola hiburan masyarakat, serta munculnya berbagai stigma negatif terhadap pertunjukan Tayub menyebabkan rendahnya minat generasi muda untuk mengenal kesenian tersebut. Apabila kondisi ini terus berlangsung, peserta didik akan semakin jauh dari budaya daerahnya sendiri sehingga fungsi sekolah sebagai sarana pewarisan budaya menjadi kurang optimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Rina Apriana et al., 2026). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, mempermudah pemahaman konsep, serta meningkatkan motivasi belajar. Seiring berkembangnya teknologi digital, penggunaan media berbasis multimedia menjadi alternatif yang semakin relevan karena mampu mengombinasikan unsur visual,

teks, dan interaktivitas dalam satu kesatuan pembelajaran (Damayanti et al., 2020). Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa media digital berbasis budaya lokal mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sekaligus memperkuat identitas budayanya (Hairi Habibullah et al., 2025).

Salah satu media yang memiliki potensi tersebut adalah e-komik. E-komik merupakan media pembelajaran digital yang menyajikan materi melalui alur cerita, ilustrasi, dialog, dan visual yang menarik sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar (Ike et al., 2024). Penyajian informasi dalam bentuk cerita bergambar membantu peserta didik membangun pemahaman konseptual sekaligus meningkatkan minat membaca karena materi disampaikan secara sederhana dan komunikatif. Hasil penelitian terkini menunjukkan bahwa e-komik berbasis budaya lokal tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu memperkuat literasi membaca, literasi budaya, motivasi belajar, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Mekalungi et al., 2025). Dengan demikian, e-komik memiliki potensi untuk menjadi media yang efektif dalam mengintegrasikan materi Pendidikan Pancasila dengan nilai-nilai budaya lokal.

Tabel 1. Penelitian yang Relevan

Peneliti	Media yang Dikembangkan	Fokus Penelitian	Keterbatasan	Novelty
Salsabila Qoiruni & Vicky Dwi Wicaksono, 2022	Komik Digital Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila melalui Permainan Tradisional	Mengembangkan komik digital untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila melalui permainan tradisional pada siswa kelas V SD. Media dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.	Penelitian belum mengintegrasikan budaya lokal secara spesifik sebagai sumber belajar dan belum mengukur kemampuan literasi budaya peserta didik.	Mengembangkan e-komik berbasis kesenian Tayub Tuban yang mengintegrasikan budaya lokal pada materi keberagaman budaya dengan fokus meningkatkan literasi budaya peserta didik.
Kadek Icahayati et al., 2024	E-Komik Berbasis Kearifan Lokal	Mengembangkan media e-komik berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kelayakan media.	Penelitian berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga belum mengimplementasikan media pada pembelajaran Pendidikan Pancasila maupun materi keberagaman budaya.	Mengembangkan e-komik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan mengangkat nilai budaya Tayub Tuban sebagai konteks pembelajaran keberagaman budaya.
Aziiz et al., n.d.	E-komik berbasis kearifan lokal	Meningkatkan minat belajar peserta didik	Menggunakan budaya lokal dari daerah lain sehingga belum merepresentasikan budaya Kabupaten Tuban serta belum	Mengangkat kesenian Tayub - Tuban sebagai representasi budaya lokal yang dikemas dalam media digital untuk

	mengukur budaya.	literasi	meningkatkan literasi budaya.
--	------------------	----------	-------------------------------

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, media e-komik terbukti efektif meningkatkan kualitas pembelajaran serta minat belajar peserta didik. Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa e-komik memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang menarik dan bermakna. Berangkat dari temuan tersebut, penelitian ini mengembangkan e-komik berbasis kesenian Tayub Tuban sebagai upaya mengintegrasikan pelestarian budaya lokal ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, e-komik tidak hanya berfungsi sebagai media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana memperkenalkan, menanamkan, dan melestarikan budaya lokal kepada peserta didik melalui materi keberagaman budaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan tahapan yang sistematis dalam mengembangkan sekaligus menguji kelayakan media pembelajaran. Melalui tahapan tersebut, setiap proses pengembangan dapat dilakukan secara bertahap mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang dihasilkan (Hidayat Fitria & Nizar Muhamad, 2021). Fokus penelitian adalah pengembangan media e-komik berbasis kesenian Tayub Tuban pada materi keberagaman budaya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Tuban dengan melibatkan 27 peserta didik kelas V sebagai subjek uji coba. Data penelitian diperoleh melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan peserta didik, serta tes pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan literasi budaya. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Tingkat kevalidan dan kepraktisan dihitung menggunakan persentase, sedangkan keefektifan media dianalisis melalui uji N-Gain, uji normalitas, dan Paired Sample *t*-Test menggunakan IBM SPSS Statistics versi 31 dengan taraf signifikansi 0,05.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran e-komik berbasis kesenian Tayub Tuban pada materi keberagaman budaya yang dikembangkan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Produk yang dihasilkan telah melalui tahap validasi, uji kepraktisan, dan uji keefektifan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik kelas V sekolah dasar.

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis, dilakukan wawancara dengan guru kelas V untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian kurikulum. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran materi keberagaman budaya masih didominasi penggunaan buku teks dan belum didukung media yang mengintegrasikan budaya lokal. Akibatnya, sebagian besar peserta didik belum mengenal kesenian Tayub Tuban sebagai salah satu warisan budaya daerah. Analisis kurikulum menunjukkan bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka, dengan materi keberagaman budaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang memberikan ruang untuk mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, kesenian Tayub Tuban dipilih sebagai konteks pembelajaran karena relevan dengan lingkungan peserta didik dan sejalan dengan capaian pembelajaran fase C.

Selanjutnya, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada media pembelajaran berbasis visual dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket. Oleh karena itu, dikembangkan e-komik berbasis kesenian Tayub Tuban sebagai media pembelajaran yang memadukan materi keberagaman budaya dengan budaya lokal melalui penyajian cerita bergambar yang menarik. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya mengembangkan e-komik untuk meningkatkan hasil belajar atau minat belajar, tahap analisis pada penelitian ini secara khusus mengidentifikasi kebutuhan akan media yang sekaligus berfungsi sebagai sarana meningkatkan literasi budaya dan mendukung pelestarian kesenian Tayub Tuban melalui pembelajaran di sekolah dasar.

2. Desain (*Design*)

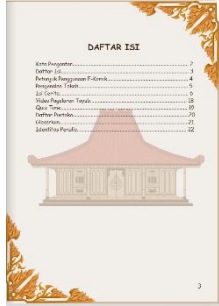
Pada tahap design, dilakukan perancangan isi dan tampilan e-komik berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Materi disusun mengacu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 "*Keberagaman Budaya Indonesiaku*", Topik B "*Ayo Lestarkan Budaya Daerah*", dengan mengintegrasikan kesenian Tayub Tuban sebagai konteks pembelajaran. Materi yang disajikan meliputi konsep keberagaman budaya, pengertian dan sejarah kesenian Tayub, unsur-unsur pertunjukan, serta upaya pelestarian budaya lokal. Selanjutnya, dirancang storyboard sebagai acuan penyusunan alur cerita, tokoh, ilustrasi, dan tata letak e-komik. Desain visual dibuat menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar mendukung pemahaman materi.

Pada tahap ini juga disusun instrumen validasi ahli materi dan ahli media sebagai dasar penilaian kelayakan produk sebelum memasuki tahap pengembangan. Tahap perancangan pada penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek visual dan penyajian materi, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam alur cerita. Pendekatan ini menjadi pembeda dengan pengembangan e-komik pada penelitian sebelumnya yang umumnya lebih menitikberatkan pada penyampaian materi pembelajaran tanpa mengoptimalkan budaya lokal sebagai konteks utama pembelajaran.

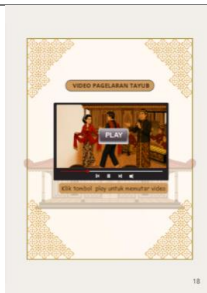
3. Pengembangan (*Development*)

Rancangan e-komik yang telah disusun pada tahap sebelumnya direalisasikan menjadi produk media pembelajaran digital. Proses pengembangan dilakukan dengan menyusun materi, mengintegrasikan alur cerita komik interaktif, dan menata seluruh komponen ke dalam format digital yang sistematis. Produk akhir kemudian dikonversi ke dalam bentuk flipbook berbasis PDF agar mudah diakses dalam pembelajaran. Pengembangan e-komik didukung oleh aplikasi Canva untuk desain visual dan ChatGPT untuk membantu pembuatan ilustrasi serta pengembangan konten. Selanjutnya, produk yang dihasilkan melalui tahap validasi ahli untuk menilai kelayakan media sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Pengembangan Media

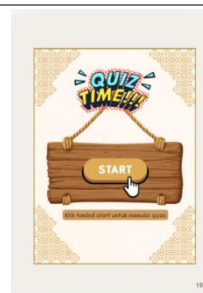
No	Gambar	No	Gambar
1		2	
Gambar 1. Tampilan Cover		Gambar 2. Tampilan Kata Pengantar	
3		4	
Gambar 3. Tampilan Daftar Isi		Gambar 4. Tampilan Petunjuk Penggunaan	
5		6	
Gambar 5. Tampilan Pengenalan Tokoh		Gambar 6. Tampilan Isi Cerita	

7



Gambar 7. Link yang video pagelaran tayub

8



Gambar 8. Link quiz

9



Gambar 9. Tampilan Daftar Pustaka

10



Gambar 10. Tampilan Glosarium

11



Gambar 11. Tampilan Profil Pengembang Media

Berdasarkan pada hasil pengembangan, e-komik berbasis kesenian Tayub Tuban telah memuat komponen utama yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman budaya. Media ini terdiri atas halaman pembuka, petunjuk penggunaan, alur cerita komik, materi tentang kesenian Tayub Tuban, video pendukung, kuis interaktif, serta glosarium. Seluruh komponen disusun secara sistematis agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Validasi melibatkan ahli materi dan ahli media yang menilai aspek isi, penyajian materi, tampilan visual, bahasa, serta kemudahan penggunaan media.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

No	Responden	Skor		Presentase	Kategori
		Diperoleh	Maksimal		
1	Ahli Materi	75	88	85,2%	Sangat Valid
2	Ahli Media	77	88	87,5 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh, media memperoleh persentase 85,2% dari ahli materi dan 87,5% dari ahli media, dengan rata-rata 86,35% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-komik berbasis kesenian Tayub Tuban telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan pada tahap implementasi setelah dilakukan penyempurnaan sesuai saran validator.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah dinyatakan layak melalui validasi ahli, e-komik berbasis kesenian Tayub Tuban diimplementasikan kepada 27 siswa kelas V menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest. Implementasi diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal literasi budaya siswa, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan e-komik sebagai media utama pada materi keberagaman budaya. Setelah pembelajaran selesai, siswa mengerjakan posttest untuk mengukur perubahan kemampuan literasi budaya setelah penggunaan media. Selain mengukur hasil belajar, peneliti juga mengumpulkan respons guru dan siswa melalui angket berskala Likert untuk mengetahui tingkat kepraktisan media.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

No	Responden	Skor		Presentase	Kategori
		Diperoleh	Maksimal		
1	Guru	65	76	85,5%	Sangat Praktis
2	Siswa	51	52	98%	Sangat Praktis

Hasil angket menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kepraktisan sebesar 85,5% dari guru dan 98% dari siswa, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa e-komik mudah digunakan, menarik, dan mampu mendukung proses pembelajaran. Hasil implementasi juga menunjukkan adanya peningkatan literasi budaya siswa. Rata-rata nilai meningkat dari 57,5 pada pretest menjadi 85,3 pada posttest.

Tabel 5. Hasil Pretest-posttest

No	Nama Siswa	Skor Pretest	Skor Posttest	N-Gain	Kategori
1	AAU	60	87	0,675	Sedang
2	AF	67	93	0,7878788	Tinggi
3	AG	73	93	0,7407407	Tinggi
4	AKA	60	93	0,825	Tinggi
5	AKPA	53	87	0,7234043	Tinggi
6	AKW	73	100	1	Tinggi
7	AM	67	80	0,3939394	Sedang
8	AQA	73	93	0,7407407	Tinggi
9	AR	60	80	0,5	Sedang

10	AWN	53	87	0,7234043	Tinggi
11	BRN	40	73	0,55	Sedang
12	DGA	67	87	0,6060606	Sedang
13	DMR	53	80	0,5744681	Sedang
14	DY	40	73	0,55	Sedang
15	ES	73	93	0,7407407	Tinggi
16	FD	47	80	0,6226415	Sedang
17	HL	40	73	0,55	Sedang
18	HPR	80	100	1	Tinggi
19	IDK	53	87	0,7234043	Tinggi
20	JN	40	73	0,55	Sedang
21	LR	60	93	0,825	Tinggi
22	RD	67	93	0,7878788	Tinggi
23	RSA	47	80	0,6226415	Sedang
24	RY	67	93	0,7878788	Tinggi
25	UKM	53	87	0,7234043	Tinggi
26	SQ	40	67	0,45	Sedang
27	WD	47	80	0,6226415	Sedang
Jumlah Total		1553	2305	18,396868	
Rata-Rata		57,51852	85,37037	0,6813655	

Berdasarkan hasil analisis N-Gain, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,681 yang termasuk dalam kategori sedang. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media e-komik berbasis kesenian Tayub Tuban mampu memberikan peningkatan hasil belajar siswa pada tingkat yang cukup baik. Meskipun belum mencapai kategori tinggi secara rata-rata, peningkatan yang diperoleh menunjukkan bahwa media yang digunakan efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran pada materi Keberagaman.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,061 untuk data pretest dan 0,063 untuk data posttest. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk analisis parametrik. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut :

Tabel 6. Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,151	27	,118	,928	27	,061
Posttest	,176	27	,031	,928	27	,063

a. Lilliefors Significance Correction

Setelah asumsi normalitas terpenuhi, analisis dilanjutkan menggunakan Paired Sample *t*-Test untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

Tabel 7. Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences				Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-27,852	6,181	1,190	-30,297	-25,407	-23,413	26	<,001
									<,001

Hasil uji paired sample *t*-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah menggunakan e-komik berbasis kesenian Tayub Tuban. Nilai rata-rata selisih (mean difference) sebesar -27,852, dengan nilai $t = -23,413$ dan $df = 26$. Selain itu, diperoleh nilai signifikansi ($p < 0,001$), yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-komik berbasis kesenian Tayub Tuban memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

5. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan penyempurnaan terhadap e-komik berdasarkan hasil validasi, angket respons guru dan peserta didik, serta hasil *pretest* dan *posttest*. Secara umum, guru dan peserta didik memberikan respons yang sangat baik terhadap media yang dikembangkan. Namun, guru memberikan saran agar e-komik dilengkapi dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk mendukung aktivitas belajar dan memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Menindaklanjuti masukan tersebut, peneliti menambahkan LKPD yang terintegrasi dengan materi dan alur cerita dalam e-komik. Revisi ini menjadikan media lebih praktis digunakan sekaligus mendukung peserta didik dalam memahami materi keberagaman budaya secara lebih optimal.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media e-komik berbasis kesenian Tayub Tuban yang layak digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sekaligus mengetahui kemampuannya dalam meningkatkan literasi budaya peserta didik sekolah dasar. Secara umum, temuan penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu memenuhi ketiga aspek utama dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pengintegrasian budaya lokal ke dalam media pembelajaran digital tidak hanya

mendukung penyampaian materi, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik.

Tingkat validitas media yang berada pada kategori sangat valid menunjukkan bahwa e-komik telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan tampilan visual. Hasil ini menunjukkan bahwa media tidak hanya dirancang dengan memperhatikan kesesuaian materi terhadap capaian pembelajaran, tetapi juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami informasi melalui visual dan cerita. Penggunaan alur cerita, ilustrasi, serta tokoh yang dekat dengan kehidupan peserta didik membuat materi keberagaman budaya tidak lagi dipahami sebagai konsep yang bersifat abstrak, melainkan sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari yang dapat mereka temui di lingkungan sekitar.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Wardatunnissa dan Haris (2025) yang menyatakan bahwa e-komik berbasis kearifan lokal memiliki tingkat validitas yang tinggi karena mampu menyajikan materi secara sistematis, komunikatif, dan menarik bagi peserta didik. Demikian pula penelitian Diva Aulia dan Eka Wulandari (2024) menunjukkan bahwa media komik digital layak digunakan dalam pembelajaran karena memenuhi standar kelayakan media. Namun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan karena tidak hanya mengembangkan media berbasis budaya lokal, tetapi secara khusus mengangkat kesenian Tayub Tuban sebagai konteks utama pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan tujuan meningkatkan literasi budaya peserta didik.

Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari pemilihan kesenian Tayub Tuban sebagai konteks pembelajaran. Budaya lokal yang selama ini kurang dimanfaatkan dalam pembelajaran justru menjadi jembatan bagi peserta didik untuk memahami makna keberagaman budaya secara lebih nyata (Wardaturohmah et al., 2026). Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual yang menekankan bahwa peserta didik akan lebih mudah membangun pemahaman ketika materi dikaitkan dengan pengalaman dan lingkungan yang mereka kenal. Dengan demikian, e-komik tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi, tetapi juga menjadi sarana yang menghubungkan materi pembelajaran dengan realitas sosial dan budaya peserta didik.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Agustin et al. (2025) yang menyatakan bahwa e-komik berbasis kearifan lokal memiliki tingkat kelayakan yang tinggi karena mampu menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami. Yang menyatakan bahwa e-komik berbasis kearifan lokal memiliki tingkat kelayakan yang tinggi karena mampu menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami. Penelitian Aryani et al. (2025) juga menunjukkan bahwa komik digital merupakan media yang layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan kualitas penyampaian materi. Namun demikian, penelitian ini menawarkan perspektif yang berbeda karena budaya lokal tidak hanya dijadikan ilustrasi pendukung, melainkan menjadi inti dari keseluruhan cerita sehingga peserta didik memperoleh pemahaman budaya secara lebih utuh. Dengan kata lain, media yang dikembangkan tidak

hanya mengajarkan tentang keberagaman budaya, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang memperkenalkan salah satu warisan budaya daerah secara langsung.

Selain valid, media yang dikembangkan juga memperoleh tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan respons guru maupun peserta didik. Kondisi ini menunjukkan bahwa e-komik mudah digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu menarik perhatian peserta didik sejak awal pembelajaran berlangsung. Desain tampilan yang sederhana, penggunaan bahasa yang komunikatif, ilustrasi yang menarik, serta adanya video pendukung dan kuis interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks. Guru pun lebih mudah menyampaikan materi karena media telah menyajikan informasi secara sistematis sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif.

Tingginya tingkat kepraktisan tersebut memperlihatkan bahwa media digital akan lebih mudah diterima apabila dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Peserta didik sekolah dasar pada umumnya lebih tertarik pada media yang kaya akan unsur visual daripada media yang hanya berisi teks. Oleh karena itu, penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar menjadi salah satu faktor yang mendorong keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan Mayer, yaitu bahwa penyajian informasi melalui kombinasi teks dan gambar dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif karena melibatkan proses visual dan verbal secara bersamaan (Rahayu & Budiharto, 2024).

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Mekalungi et al. (2025) yang menjelaskan bahwa e-komik mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran karena penyajiannya lebih menarik dibandingkan media konvensional. Demikian pula penelitian Aziiz et al. (2024), yang menunjukkan bahwa media berbasis budaya lokal dapat meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penyajian materi yang dekat dengan kehidupan mereka. Perbedaannya, penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti peningkatan motivasi maupun hasil belajar, sedangkan penelitian ini menunjukkan bahwa media digital berbasis budaya lokal juga berpotensi mengembangkan literasi budaya peserta didik.

Efektivitas media terlihat dari meningkatnya kemampuan literasi budaya peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan e-komik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penyampaian materi melalui cerita bergambar mampu membantu peserta didik memahami konsep keberagaman budaya dengan lebih baik (Setiyowati et al., 2022). Proses belajar yang terjadi tidak lagi sebatas menghafal nama atau bentuk budaya daerah, tetapi juga mendorong peserta didik memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, seperti kebersamaan, gotong royong, penghargaan terhadap tradisi, dan pentingnya menjaga warisan budaya.

Hasil tersebut dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun berdasarkan pengalaman belajar yang dialami peserta didik (Husen et al., 2026).

Ketika peserta didik membaca cerita, mengamati ilustrasi, menyaksikan video pertunjukan Tayub, dan mengerjakan kuis, mereka memperoleh pengalaman belajar yang saling melengkapi sehingga lebih mudah membangun pemahaman mengenai pentingnya keberagaman budaya. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mendorong tumbuhnya kesadaran untuk menghargai budaya lokal sebagai bagian dari identitas bangsa.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Hairi Habibullah et al. (2025) yang menyatakan bahwa media digital berbasis budaya lokal mampu memperkuat identitas budaya peserta didik karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Penelitian Metalin Ika Puspita et al. (2025b) juga menemukan bahwa komik digital berbasis budaya lokal dapat memperkuat karakter peserta didik melalui penyisipan nilai-nilai budaya dalam alur cerita. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki fokus yang lebih spesifik karena tidak hanya menilai hasil belajar atau penguatan karakter, tetapi juga mengukur kemampuan literasi budaya sebagai kompetensi yang perlu dikembangkan pada peserta didik sekolah dasar.

Temuan penelitian ini sekaligus menjawab permasalahan yang dikemukakan pada bagian pendahuluan, yaitu masih terbatasnya pemanfaatan budaya lokal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selama ini materi keberagaman budaya lebih banyak disampaikan melalui buku teks sehingga peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Kehadiran e-komik berbasis kesenian Tayub Tuban menunjukkan bahwa budaya lokal dapat dikemas dalam bentuk media digital yang menarik tanpa menghilangkan substansi materi pembelajaran. Justru melalui pendekatan tersebut peserta didik lebih mudah memahami keberagaman budaya sekaligus mengenal identitas budaya daerahnya sendiri.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa e-komik berbasis kesenian Tayub Tuban bukan hanya layak digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga mampu menjadi sarana pelestarian budaya melalui proses pendidikan. Integrasi budaya lokal ke dalam media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membantu mereka memahami bahwa keberagaman budaya merupakan identitas bangsa yang perlu dijaga bersama. Temuan ini memperkuat pentingnya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga berkontribusi dalam membangun literasi budaya dan karakter peserta didik sejak jenjang sekolah dasar.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan e-komik berbasis kesenian Tayub Tuban sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman budaya yang layak digunakan di sekolah dasar. Media yang dikembangkan terbukti memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas sehingga mampu mendukung peningkatan literasi budaya peserta didik. Temuan ini menunjukkan

bahwa pengintegrasian budaya lokal ke dalam media pembelajaran digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna. Selain membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya, e-komik juga menjadi sarana untuk mengenalkan serta menumbuhkan apresiasi terhadap budaya daerah sejak dini. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga mendukung penguatan literasi budaya sebagai bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka.

Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada uji coba di satu sekolah dengan jumlah peserta didik yang relatif sedikit sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu melibatkan sampel yang lebih beragam dan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol agar efektivitas media dapat diuji secara lebih komprehensif. Selain itu, pengembangan e-komik juga dapat diarahkan pada pemanfaatan teknologi digital canva dan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dengan bijak dapat menghasilkan media belajar yang lebih interaktif, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih adaptif sekaligus memperluas pemanfaatan media berbasis budaya lokal dalam pembelajaran di sekolah dasar.

REFERENSI

- Agustin, L., Hadikusuma Ramadan, Z., Kunci, K., Komik Digital, M., Lokal Melayu Riau, K., & dan Kesatuan, P. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Melayu Riau Pada Materi Persatuan dan Kesatuan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(2), 2025. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>
- Aryani, H., Tri Diana Wilujeng, I., Ayu Octa Nova, D., & Utama Alan Deta, dan. (2025). Komik Digital Berbasis Cerita Rakyat: Meningkatkan Kreativitas, Literasi Digital, dan Karakter Peserta Didik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). *Journal of Community Engagement and Empowerment*, 03(01). <https://doi.org/10.58706/dedikasi>
- Aziiz, W., Mukti, H., Asvio, N., & Febriani, H. (2024). Pengembangan E-Komik Sebagai Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Tradisi Sekujang Dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat. In *Excellent Journal for Undergraduate* (Vol. 1, Number 1).
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, S., & Rusimamto, W. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar*.
- Diva Aulia, M., & Eka Wulandari, F. (2024). *Validitas Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar [The Validity Of Using Digital Comic Media On Elementary School Science Learning Outcomes J]*.
- Fauziah, F., Safitri, Z., & Mahmut Yunus Lubuk Lintah Padang, J. (2025). Merajut Masa Depan Anak Bangsa Melalui Desain Pembelajaran Bermakna. *Indonesian Journal of Educational Research (IJER)*, 1(4), 25–33. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17361080>
- Hairi Habibullah, Haifaturrahmah, & Syafruddin Muhdar. (2025). Efektivitas Dan Manfaat Penerapan Literasi Berbasis Budaya Lokal Pada Anak Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 1–21.
- Hidayat Fitria, & Nizar Muhamad. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie

- (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Volume 1, No.1, 1–10.
- Husen, A., Rahmat, G., & Chadidjah, S. (2026). Analisis Teori Konstruktivisme Terhadap Pembelajaran. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 4(2), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>
- Ike, Y. I. C., Rofi'i, & Ujang Rohman. (2024). Media Pembelajaran E-Comic Berbantuan Artificial Intelligence (AI) pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 468–477. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.81639>
- Kadek Icahayati, Kadek Yudianta, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (2024). Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 310–317. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.78017>
- Mekalungi, N., Puji Rachmawati, F., & Dewi Wulandari, M. (2025). Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi membaca Siswa Sekolah Dasar. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 14, Number 1). <https://jurnaldidaktika.org/1215>
- Metalin Ika Puspita, A., Istianah, F., Roro Nanik Setyowati, R., Bentri, A., & Negeri Surabaya, U. (2025a). Pengaruh Media Komik Digital Melalui Smartbuilder Berbasis Budaya Lokal Untuk Mendukung Esd Dalam Penguatan Karakter Calon Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya. 13(11), 2903–2912.
- Nurjanah, I., Mudopar, M., & Rahayu, I. (2023). Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Deiksis : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 98. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.8230>
- Rahayu, P., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar.
- Rina Apriana, Putri Sidatillah Umma, Dimas Julian Pratama, Sani Safitri, & Rani Oktapiani. (2026). Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Keterampilan Abad ke-21 Siswa. *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 4(1), 213–228. <https://doi.org/10.62383/sosial.v4i1.1596>
- Salsabila Qoiruni, & Vicky Dwi Wicaksono. (2022). Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD. *JPGSD*.
- Setiyowati, A. J., Probowati, D., & Apriani, R. (2022). Strategi Biblioedukasi Melalui Cerita Bergambar Keragaman Budaya Untuk Menumbuhkan Kesadaran Akan Keragaman Budaya Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 23–32.
- Wardatunnissa, Y., & Haris, A. (2025). Pengembangan Media E-Comic Bertema Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Profil Pelajar Pancasila di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(4), 2120–2130. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i4.2574>
- Windy Audia, Rahmawati Rahmawati, & Oman Farhurohman. (2024). Efektivitas Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran IPS di SD/MI. *SOSIAL : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(4), 96–110. <https://doi.org/10.62383/sosial.v2i4.466>