



PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK STRIP BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SESIKUN BAHASA LAMPUNG DI SEKOLAH DASAR

Fadila Hanum^{1*}, Farida Ariyani¹, Dwi Yulianti¹, Mulyanto Widodo¹

Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung, Indonesia

Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Kota Bandar Lampung, Lampung, Indonesia

*E-mail : fadilahanum@gmail.com

Received: 20 Januari 2026; **Revised:** 4 Februari 2026; **Accepted:** 26 Februari 2026

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Lampung di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, khususnya rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Kondisi tersebut menuntut pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sesikun Bahasa Lampung kelas V sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 27 siswa kelas V-B SDN 1 Negara Ratu. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, angket respon pendidik dan siswa, serta tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori valid hingga sangat valid dengan skor 91% dari ahli materi, 95% dari ahli media, dan 77% dari ahli bahasa. Uji kepraktisan menunjukkan respon sangat positif dengan persentase 97,5% dari pendidik dan 92,9% dari siswa. Uji efektivitas menggunakan *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, sedangkan hasil uji N-Gain berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sesikun Bahasa Lampung di sekolah dasar.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Komik Strip, *Discovery learning*, Bahasa Lampung, Media Pembelajaran.

Abstract

Lampung language learning in elementary schools still faced various challenges, particularly low student learning outcomes caused by the limited availability of engaging and contextual learning media. This condition highlighted the need for the development of innovative instructional media capable of actively involving students in the learning process. This study aimed to develop a discovery learning-based strip comic learning media that was valid, practical, and effective in improving students' learning outcomes on Sesikun material in Grade V elementary school. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consisted of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 27 students from class V-B at SDN 1 Negara Ratu. Data were collected through validation questionnaires administered to material experts, media experts, and language experts; response

questionnaires from teachers and students; and learning outcome tests in the form of pre-tests and post-tests. The validation results indicated that the learning media was categorized as valid to very valid, with scores of 91% from material experts, 95% from media experts, and 77% from language experts. The practicality test showed very positive responses, with percentages of 97.5% from teachers and 92.9% from students. The effectiveness test using the Paired Sample t-Test showed a significance value of less than 0.05, while the N-Gain test results were categorized as moderate. Based on these findings, it was concluded that the discovery learning-based strip comic learning media was feasible, practical, and effective in improving students' learning outcomes in Sesikun Lampung language learning at the elementary school level.

Keywords: *Learning Outcomes, Strip Comics, Discovery learning, Lampung Language, Learning Media.*

I. PENDAHULUAN

Bahasa daerah di Indonesia sebagai sarana pelestarian budaya lokal sekaligus pembentuk identitas kedaerahan. Dalam konteks tersebut, Bahasa Lampung tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai medium pewarisan nilai-nilai sosial dan kearifan lokal dari satu generasi ke generasi berikutnya (Ariyani dkk., 2023; Halim, 1976). Namun demikian, eksistensi Bahasa Lampung saat ini menghadapi tantangan serius seiring dengan menurunnya intensitas penggunaan dalam kehidupan sehari-hari, kuatnya dominasi bahasa Indonesia, serta rendahnya minat generasi muda untuk mempelajari dan menggunakannya secara aktif (Astriawan dkk., 2025; Purwani dkk., 2024; Ramadhani dkk., 2024). Bromham dkk. (2022) bahkan menegaskan bahwa bahasa yang tidak lagi digunakan secara aktif berpotensi mengalami kepunahan dalam rentang satu hingga dua generasi. Fenomena tersebut turut tercermin dalam praktik pembelajaran Bahasa Lampung di sekolah dasar. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung memandang pembelajaran Bahasa Lampung sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik, terutama pada materi sastra lisan seperti Sesikun yang sarat dengan makna kiasan dan konteks budaya (Gunawan, 2025; Hulu dkk., 2024). Karakteristik materi Sesikun yang abstrak dan kontekstual menuntut pendekatan pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mampu membantu siswa memahami makna melalui pengalaman belajar yang konkret dan bermakna.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 1 Negara Ratu menguatkan temuan tersebut. Data menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa kelas V memiliki minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran Bahasa Lampung. Selain itu, hasil Asesmen Tengah Semester memperlihatkan sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan. Kondisi ini tidak terlepas dari praktik pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan *teacher-centered*, penggunaan metode ceramah secara monoton, serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik materi dan kebutuhan belajar siswa (Eka dkk., 2021; Wulandari dkk., 2023). Ketergantungan pada buku teks dan LKPD tanpa dukungan media visual menyebabkan siswa kesulitan memahami makna Sesikun yang seharusnya dipelajari melalui konteks situasional dan pengalaman visual. Sejalan dengan perkembangan kajian pendidikan, berbagai penelitian menunjukkan bahwa media visual berbasis naratif, seperti komik strip, memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Komik strip mampu menyajikan informasi secara simultan melalui teks dan gambar, sehingga memudahkan siswa dalam memaknai konsep yang kompleks (Irawan, 2020; Setya, 2020). Temuan ini sejalan dengan teori *dual coding* yang menyatakan bahwa penyajian informasi melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan dapat meningkatkan proses pemahaman dan daya ingat peserta didik (Kurniawan dkk., 2022; Subaidi & Abdul, 2020).

Lebih lanjut, efektivitas media komik akan semakin optimal apabila diintegrasikan dengan model pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan siswa, seperti *discovery learning*. Model ini menekankan keterlibatan siswa dalam proses menemukan konsep melalui eksplorasi, pengamatan, dan penalaran, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan bertahan lama (Guntoro dkk., 2024; Khasinah, 2021). Sejumlah penelitian terdahulu membuktikan bahwa komik strip yang dipadukan dengan pendekatan pembelajaran aktif mampu meningkatkan pemahaman siswa, bahkan pada materi yang bersifat kompleks dan menuntut interpretasi mendalam (Dihyah, 2021; Hapsari & Amaruddin, 2024). Meskipun demikian, kajian yang secara spesifik mengembangkan media komik strip berbasis *discovery learning* untuk pembelajaran Sesikun Bahasa Lampung di sekolah dasar masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengembangan media komik untuk mata pelajaran umum, seperti Matematika atau Bahasa Indonesia, atau pada komik berbasis kearifan lokal tanpa integrasi sintaks pembelajaran yang terstruktur (Kusmajid dkk., 2024; Nugroho dkk., 2024; Wahyunisari dkk., 2023). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memfasilitasi proses belajar aktif yang sesuai dengan karakteristik sastra lisan daerah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini diarahkan pada pengembangan media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* yang secara khusus dirancang untuk materi Sesikun Bahasa Lampung. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi yang sistematis antara struktur komik strip, sintaks *discovery learning*, dan muatan kearifan lokal Lampung dalam satu kesatuan media pembelajaran. Media yang dikembangkan tidak diposisikan sekadar sebagai bahan bacaan, melainkan sebagai sarana pembelajaran aktif yang memandu siswa melalui tahapan berpikir kritis dan reflektif.

Dalam implementasinya, komik strip berfungsi sebagai media visualisasi konteks budaya penggunaan Sesikun, sementara tahapan *discovery learning* diintegrasikan ke dalam alur cerita dan aktivitas pembelajaran yang menyertainya. Pendekatan ini diharapkan mampu membantu siswa memahami makna Sesikun secara kontekstual, sekaligus mengubah persepsi mereka terhadap pembelajaran Bahasa Lampung menjadi lebih menarik dan bermakna. Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran bahasa daerah melalui pengujian integrasi teori *dual coding* dan model *discovery learning* dalam satu desain media pembelajaran. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi guru Bahasa Lampung dalam mengajarkan materi sastra lisan yang selama ini dianggap sulit oleh siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga berkontribusi pada upaya pelestarian Bahasa Lampung melalui pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pemilihan metode R&D didasarkan pada tujuan penelitian yang berfokus pada pengembangan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif, bukan sekadar menguji teori atau hubungan antarvariabel. Model ADDIE dipilih karena memiliki alur pengembangan yang sistematis dan bersifat iteratif, sehingga memungkinkan peneliti melakukan perbaikan berkelanjutan berdasarkan kebutuhan lapangan. Model ini dinilai relevan dan efektif dalam pengembangan media pembelajaran, sebagaimana direkomendasikan oleh (Mesra dkk., 2023; Risal dkk., 2022).

Tahap *analysis* diawali dengan studi pendahuluan di SDN 1 Negara Ratu untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran Sesikun Bahasa Lampung. Pengumpulan data

dilakukan melalui observasi proses pembelajaran, wawancara semi-terstruktur dengan dua guru pengampu, serta penyebaran angket analisis kebutuhan kepada 48 siswa kelas V dan 10 guru Bahasa Lampung. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh gambaran kondisi nyata pembelajaran, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar penentuan spesifikasi media dan perumusan desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pedagogis guru.

Tahap *design* difokuskan pada perancangan purwarupa media komik strip berbasis *discovery learning*. Desain media meliputi pengintegrasian enam sintaks *discovery learning* ke dalam alur cerita dan aktivitas pembelajaran, pengorganisasian materi Sesikun ke dalam dua bagian utama yaitu Sesikun kata kiasan dan Sesikun peribahasa, serta perancangan karakter dan storyboard yang merepresentasikan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Pada tahap ini juga disusun seluruh instrumen penelitian, termasuk lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta perangkat tes hasil belajar yang akan digunakan pada tahap implementasi.

Tahap *development* merupakan fase realisasi produk dan uji kelayakan awal. Media komik strip dikembangkan secara digital menggunakan perangkat lunak *Adobe InDesign* dan *Canva*, kemudian divalidasi oleh empat ahli yang terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli bahasa Lampung, dan ahli bahasa Indonesia. Validasi dilakukan menggunakan instrumen skala Likert, dan hasilnya dianalisis dengan teknik persentase mengacu pada kriteria (Arikunto, 2019). Revisi produk dilakukan secara bertahap berdasarkan masukan para validator hingga media dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tahap *implementation* dan *evaluation* dilakukan secara terpadu melalui penerapan media pada pembelajaran Sesikun di kelas V-B SDN 1 Negara Ratu yang melibatkan 27 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, dengan pengukuran hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Data dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-Test* setelah memenuhi uji prasyarat normalitas, serta dilengkapi dengan perhitungan *N-Gain* dan *effect size* untuk mengetahui tingkat peningkatan dan besar pengaruh media. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial guna memastikan keakuratan temuan dan mendukung penarikan kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* dilaksanakan dengan mengintegrasikan alur cerita komik ke dalam setiap tahapan pembelajaran. Pada tahap awal, guru menggunakan komik strip sebagai stimulus pembelajaran dengan menampilkan situasi kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa. Ilustrasi visual dan dialog sederhana dalam Bahasa Lampung–Indonesia berfungsi membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi Sesikun yang akan dipelajari. Melalui penyajian masalah secara naratif, siswa terdorong untuk memperhatikan isi komik dan memahami konteks penggunaan Sesikun secara alami.



Gambar 1. Media Pembelajaran Komik Strip Berbasis Discovery Learning

Pada tahap identifikasi masalah, siswa diarahkan untuk menemukan permasalahan yang muncul dalam cerita komik. Guru memfasilitasi diskusi dengan mengajukan pertanyaan pemantik terkait makna ungkapan kiasan atau peribahasa yang terdapat dalam dialog tokoh. Siswa secara berkelompok mengidentifikasi kata atau kalimat *Sesikun* yang belum dipahami, kemudian merumuskan dugaan makna berdasarkan konteks cerita. Tahap ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap pengumpulan dan pengolahan data, siswa mencari informasi tambahan untuk menguji dugaan makna *Sesikun* yang telah dirumuskan. Komik strip berfungsi sebagai sumber utama data, sementara buku teks dan diskusi kelompok menjadi sumber pendukung. Siswa menganalisis hubungan antara ilustrasi, dialog, dan konteks cerita untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Proses ini membantu siswa mengonstruksi pengetahuan secara mandiri sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik.

Tahap verifikasi dilakukan dengan mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Guru memberikan penguatan dan klarifikasi terhadap pemahaman siswa mengenai makna dan penggunaan *Sesikun* yang benar. Melalui komik strip, siswa dapat membandingkan hasil temuannya dengan situasi dalam cerita, sehingga proses verifikasi berlangsung lebih konkret dan mudah dipahami. Interaksi antara siswa dan guru pada tahap ini memperkuat konsep yang telah dipelajari. Pada tahap akhir, yaitu generalisasi, siswa menyimpulkan makna *Sesikun* dan cara penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diminta membuat contoh kalimat atau situasi baru yang relevan dengan *Sesikun* yang dipelajari, baik secara lisan maupun tertulis. Penerapan media komik strip berbasis *discovery learning* tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga menumbuhkan minat, keterlibatan aktif, serta apresiasi siswa terhadap Bahasa Lampung sebagai bagian dari budaya lokal.

3.1. Hasil Validasi Produk oleh Ahli

Produk media komik strip berbasis *discovery learning* divalidasi oleh empat ahli untuk menilai kelayakannya sebelum diimplementasikan. Ahli materi memberikan penilaian dengan skor persentase sebesar 91%, ahli media sebesar 95%, ahli bahasa Lampung 76%, dan ahli bahasa Indonesia 78%. Berdasarkan kriteria validitas Arikunto (2021), produk dinyatakan "Sangat Valid" untuk aspek materi dan media, serta "Valid" untuk aspek kebahasaan. Para ahli memberikan masukan konstruktif yang kemudian direvisi secara menyeluruh, termasuk perbaikan akurasi contoh *Sesikun*, penyempurnaan tata letak visual, dan penyelarasan diksi agar lebih ramah anak.

Tabel 1. Hasil Validasi Produk oleh Ahli

| Validator | Skor (%) | Kriteria |
|-----------------------|----------|--------------|
| Ahli Materi | 91 | Sangat Valid |
| Ahli Media | 95 | Sangat Valid |
| Ahli Bahasa Lampung | 76 | Valid |
| Ahli Bahasa Indonesia | 78 | Valid |

Validasi ahli materi menyoroti kesesuaian isi dengan kurikulum dan kedalaman materi, sementara ahli media menekankan kualitas desain visual dan integrasi elemen pembelajaran. Ahli bahasa memberikan rekomendasi penting terkait kejelasan makna dan kesesuaian kosakata dengan tingkat perkembangan siswa kelas V. Revisi dilakukan secara iteratif hingga semua aspek mencapai tingkat kelayakan yang disepakati, sehingga produk siap untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

3.1.1. Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru dan Siswa

Uji kepraktisan dilakukan terhadap 2 orang guru Bahasa Lampung dan 6 orang siswa dengan kemampuan beragam (tinggi, sedang, rendah). Hasil angket respon guru menunjukkan rata-rata persentase 97,5% dengan kategori "Sangat Praktis", sedangkan respon siswa mencapai 92,9% yang juga tergolong "Sangat Praktis". Guru menyatakan media mudah digunakan, mendukung penerapan *discovery learning*, dan membantu menjelaskan materi abstrak secara kontekstual. Siswa mengungkapkan ketertarikan tinggi pada gambar dan cerita, serta merasa lebih aktif dan terlibat selama proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Media

| Responden | Rata-rata (%) | Kategori |
|-----------|---------------|----------------|
| Guru | 97,5 | Sangat Praktis |
| Siswa | 92,9 | Sangat Praktis |

Aspek kepraktisan tertinggi menurut guru adalah kemudahan implementasi dan relevansi dengan kurikulum, sementara siswa paling menghargai kemenarikan visual dan kejelasan teks bilingual. Uji terbatas ini mengindikasikan bahwa media tidak hanya secara teoritis layak, tetapi juga secara operasional dapat diterapkan dengan baik dalam setting pembelajaran nyata di kelas, dengan respons positif dari kedua belah pihak sebagai pengguna langsung.

3.1.2. Hasil Uji Instrumen Tes Hasil Belajar

Sebelum digunakan, instrumen tes hasil belajar berupa 20 soal uraian diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Hasil uji validitas butir menunjukkan 20 butir soal valid dengan koefisien korelasi r -hitung $>$ r -tabel (0,404). Uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach menghasilkan koefisien 0,989 yang termasuk kategori sangat tinggi. Analisis tingkat kesukaran menunjukkan 13 soal kategori sedang dan 7 soal kategori mudah, sedangkan uji daya pembeda menunjukkan seluruh butir memiliki indeks di atas 0,40 dengan 16 soal berkriteria baik dan 4 soal sangat baik.

Tabel 3. Hasil Uji Kualitas Instrumen Tes

| Jenis Uji | Hasil | Keterangan |
|-------------------|---|----------------------------|
| Validitas Butir | 20 butir valid ($r > 0,404$) | Memenuhi syarat |
| Reliabilitas | $\alpha = 0,989$ | Sangat Tinggi |
| Tingkat Kesukaran | 13 sedang, 7 mudah | Proporsi baik |
| Daya Pembeda | 16 baik, 4 sangat baik ($DP > 0,40$) | Membedakan kemampuan siswa |

Hasil uji kualitas instrumen ini mengindikasikan bahwa soal tes yang digunakan memiliki konsistensi dan keakuratan yang tinggi dalam mengukur hasil belajar siswa pada materi Sesikun. Dengan karakteristik butir yang didominasi tingkat kesukaran sedang dan daya pembeda yang baik, instrumen ini dianggap mampu memetakan peningkatan pemahaman siswa secara valid dan reliabel setelah penerapan media.

3.1.3. Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah menggunakan media komik strip. Nilai rata-rata pretest adalah 45,63 dengan simpangan baku 12,45, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 78,33 dengan simpangan baku 9,67. Peningkatan rata-rata sebesar 32,7 poin ini mengindikasikan terjadinya perbaikan yang signifikan dalam penguasaan materi Sesikun oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis media yang dikembangkan.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

| Tes | N | Mean | Std. Deviation |
|----------|----|-------|----------------|
| Pretest | 27 | 56,07 | 9,07 |
| Posttest | 27 | 81,33 | 7,51 |

Sebaran nilai pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada di bawah KKM (70), dengan nilai terendah 40 dan tertinggi 70. Pada posttest, terjadi pergeseran signifikan dengan nilai terendah 70 dan tertinggi 95, dimana 24 dari 27 siswa (88,9%) telah mencapai atau melampaui KKM. Perubahan ini tidak hanya bersifat kuantitatif, tetapi juga teramati secara kualitatif melalui peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, mengartikan, dan menggunakan Sesikun dalam konteks kalimat.

3.1.4. Hasil Uji Hipotesis dengan *Paired Sample t-Test*

Uji normalitas data selisih pretest-posttest menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* menghasilkan nilai signifikansi 0,183 ($> 0,05$), yang berarti data berdistribusi normal sehingga uji parametrik dapat dilanjutkan. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai t hitung sebesar -24,386 dengan derajat kebebasan 26 dan signifikansi 0,001. Karena nilai signifikansi jauh di bawah 0,05, maka hipotesis nol ditolak dan disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 5. Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

| | t | df | Sig. (2-tailed) |
|------------------|---------|----|-----------------|
| Pretest-Posttest | -24,386 | 26 | 0,001 |

Temuan ini memperkuat bukti bahwa penggunaan media komik strip berbasis *discovery learning* memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Besarnya perbedaan yang signifikan secara statistik ini konsisten dengan observasi selama proses pembelajaran, dimana siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan, antusiasme, dan kedalaman pemahaman terhadap materi Sesikun yang bersifat abstrak dan kiasan.

3.1.5. Hasil Perhitungan *N-Gain* dan *Effect size*

Untuk mengukur efektivitas pembelajaran, dilakukan perhitungan *N-Gain* ternormalisasi yang menghasilkan nilai rata-rata 0,61 dengan kategori "Sedang". Analisis lebih detail menunjukkan bahwa 18 siswa (66,7%) mengalami peningkatan dalam kategori sedang, 7 siswa (25,9%) dalam kategori tinggi, dan 2 siswa (7,4%) dalam kategori rendah. Sementara itu, perhitungan *effect size* menggunakan *Cohen's d* menghasilkan nilai 4,693 yang tergolong dalam kategori "besar" berdasarkan interpretasi Arikunto (2021).

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain dan *Effect size*

| Uji | Nilai | Kategori |
|--------------------------------|-------|----------|
| N-Gain Ternormalisasi | 0,575 | Sedang |
| <i>Effect size (Cohen's d)</i> | 4,693 | besar |

Nilai N-Gain kategori sedang mengindikasikan bahwa media cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, sementara *effect size* yang sangat tinggi menunjukkan besarnya pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar. Kombinasi kedua hasil ini memberikan gambaran komprehensif bahwa media tidak hanya meningkatkan prestasi belajar secara statistik, tetapi juga memberikan dampak pembelajaran yang substantif dan bermakna bagi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik strip berbasis *discovery learning* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Data statistik yang signifikan didukung oleh bukti kualitatif dari observasi dan respon pengguna, yang bersama-sama membentuk gambaran komprehensif tentang keberhasilan media dalam meningkatkan hasil belajar Sesikun Bahasa Lampung. Temuan ini tidak hanya membuktikan efektivitas media sebagai alat pembelajaran, tetapi juga menunjukkan potensi pendekatan ini dalam merevitalisasi pembelajaran bahasa daerah di sekolah dasar melalui integrasi yang kreatif antara media visual, model pembelajaran aktif, dan muatan kearifan lokal.

3.2. Pembahasan

Pembelajaran bahasa daerah di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kompetensi linguistik sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya lokal sejak dini. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran bahasa daerah sering dihadapkan pada berbagai kendala, seperti rendahnya motivasi belajar siswa, keterbatasan media pembelajaran, serta dominasi metode konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik (Anggraini & Lestari, 2020; Ariyani dkk., 2023). Salah satu pendekatan yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis visual-naratif, seperti komik strip. Media komik memiliki karakteristik khas berupa perpaduan antara gambar, teks, dan alur cerita yang mampu menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman konsep, terutama pada materi yang bersifat abstrak atau berbasis budaya. Secara teoretis, efektivitas komik dalam pembelajaran dapat dijelaskan melalui teori dual coding, yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan akan lebih mudah diproses dan diingat oleh peserta didik (Burman, 2021; I. Pratiwi dkk., 2021).

Selain sebagai media visual, komik juga berfungsi sebagai sarana penyampaian nilai dan makna budaya. Dalam konteks pembelajaran bahasa daerah, komik dapat mengintegrasikan unsur kearifan lokal, seperti tradisi, ungkapan, dan nilai sosial, ke dalam cerita yang dekat dengan kehidupan siswa. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan pendidikan berbasis budaya yang menekankan pentingnya pembelajaran yang berakar pada konteks sosial dan budaya peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih bermakna (Icahayati dkk., 2024; K. S. Pratiwi dkk., 2025; Wahyudi dkk., 2025). Pendekatan *discovery learning* juga dinilai relevan dalam pembelajaran bahasa, karena mendorong siswa untuk aktif menemukan konsep, makna, dan pola bahasa melalui proses eksplorasi dan refleksi. Model ini menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses penemuan. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *discovery learning* mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir kritis siswa, terutama ketika didukung oleh media pembelajaran yang sesuai (Hartawan dkk., 2024; Nugraeni dkk., 2023).

Integrasi media komik dengan model *discovery learning* memungkinkan terciptanya pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga eksploratif dan reflektif. Alur cerita

dalam komik dapat digunakan sebagai stimulus awal untuk memancing rasa ingin tahu siswa, sementara dialog dan konflik dalam cerita dapat menjadi bahan diskusi untuk menemukan konsep kebahasaan secara mandiri. Proses ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya (Allen, 2022).

Dari perspektif pedagogis, penggunaan media komik berbasis *discovery learning* berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak menekan. Lingkungan belajar yang positif dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa, yang pada gilirannya berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar (Wati dkk., 2025). Hal ini diperkuat oleh temuan Jumriani dkk. (2025) serta Bulan dkk. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik secara visual mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Selain aspek kognitif dan afektif, pendekatan ini juga mendukung pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi siswa. Melalui diskusi, kerja kelompok, dan presentasi hasil penemuan, siswa belajar mengemukakan pendapat, menghargai pandangan orang lain, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Keterampilan ini menjadi bagian penting dari kompetensi abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak jenjang pendidikan dasar (Imawati & Prasaja, 2024; Widodo & Wardani, 2020; Zalsabila dkk., 2025).

Dalam konteks pelestarian bahasa daerah, penggunaan media pembelajaran yang inovatif memiliki implikasi jangka panjang. Bahasa daerah yang diajarkan melalui pendekatan yang monoton berisiko kehilangan daya tarik bagi generasi muda. Sebaliknya, pembelajaran yang dikemas secara kreatif dan kontekstual dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap bahasa daerah dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga identitas budaya (Hassan dkk., 2025; Prastyo dkk., 2025). Hal ini sejalan dengan pandangan Ariyani dkk., (2023) yang menekankan peran pendidikan formal dalam menjaga keberlanjutan bahasa dan budaya lokal. Meskipun demikian, penerapan media komik berbasis *discovery learning* perlu mempertimbangkan kesiapan guru dan kondisi sekolah. Guru perlu memiliki pemahaman yang memadai mengenai desain pembelajaran, pemilihan media, serta strategi fasilitasi yang efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dukungan institusi sekolah dan ketersediaan sarana pendukung juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi pendekatan ini (Anggraini & Lestari, 2020). Secara keseluruhan, pembelajaran bahasa daerah yang memadukan media komik strip dan model *discovery learning* menawarkan pendekatan alternatif yang relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Pendekatan ini tidak hanya berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran secara kognitif, tetapi juga memperkuat aspek afektif, sosial, dan kultural siswa. Dengan perencanaan dan implementasi yang tepat, inovasi pembelajaran semacam ini dapat menjadi strategi berkelanjutan dalam pengembangan pendidikan bahasa daerah di sekolah dasar.

IV. KESIMPULAN

Media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sesikun Bahasa Lampung di kelas V sekolah dasar. Media ini berhasil mengintegrasikan muatan kearifan lokal, sintaks pembelajaran aktif, dan format visual naratif dalam satu paket yang koheren dan menarik. Peningkatan hasil belajar yang signifikan menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu mengatasi permasalahan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi abstrak seperti sastra lisan daerah. Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru dalam mengajar Bahasa Lampung, serta kontribusi teoretis bagi pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal. Ke depan, media serupa dapat dikembangkan untuk materi dan konteks budaya lainnya, dengan memanfaatkan teknologi digital untuk memperluas dampak dan keberlanjutannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, A. (2022). An Introduction to Constructivism: Its Theoretical Roots and Impact on Contemporary Education. *Journal of Learning Design and Leadership*, 1(1), 44–50.
- Anggraini, F., & Lestari, P. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Sains*.
- Arikunto, S. (2019). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Ariyani, F., Hidayatullah, R., Putrawan, G. E., Perdana, R., Sulaeman, D., & Dzakiria, H. (2023). Translating the Lampung Oral Literature into Music for Educational Purpose: A Case Study of Pisaan on the Indonesian Island of Sumatra. *Education Research International*, 12(2), 77–85. <https://doi.org/10.1155/2023/8643881>
- Astriawan, D., Ariyani, F., Setiyadi, A. B., Widodo, M., & Rusminto, N. E. (2025). Language Attitude of Lampung Native Speakers: An Overview of Age, Gender, Educational Level, and Length of Stay. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(01), 1–14. <https://doi.org/10.23960/jpp.v15.i1.202501>
- Bromham, L., Dinnage, R., Skirgård, H., Ritchie, A., Cardillo, M., Meakins, F., Greenhill, S., & Hua, X. (2022). Global predictors of language endangerment and the future of linguistic diversity. *Nature Ecology & Evolution*, 6(2), 163–173. <https://doi.org/10.1038/s41559-021-01604-y>
- Bulan, S., Naim, M., S, A., Pina, P., Sudarmin, S., & Hasmi, H. (2025). Integrasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Mendorong Partisipasi Aktif Peserta Didik. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(10), 90–99. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i10.545>
- Burman, J. T. (2021). The Genetic Epistemology of Jean Piaget. Dalam *Oxford Research Encyclopedia of Psychology*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190236557.013.521>
- Dihyah, M. (2021). *Pengembangan Media Komik Strip Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X untuk Pembelajaran Akidah Akhlak*. IAIN Parepare.
- Eka, O., Mahendra, R., & Siantoro, G. (2021). Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(1), 279–284.
- Gunawan, S. D. (2025). Model Pembelajaran Bahasa dan Sastra Berbasis Kearifan Lokal Makassar. *Sosmaniora (Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora)*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v4i1.4496>
- Guntoro, E., Zailani, M., Yusoff, M., & Pohan, A. E. (2024). Implementation Of Discovery Learning Method: Improving Students Learning Outcomes And Positive Attitudes. *Type Article JPLSE*, 1(2), 43–56.
- Halim, A. (1976). *Politik Bahasa Nasional 2*. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. <https://repository.kemdikbud.go.id/>
- Hapsari, I., & Amaruddin, H. (2024). Pengembangan Media Komik Strip Untuk Pemahaman Membaca Intensif Siswa Kelas III MI. *Jurnal Membaca Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 145–132.
- Hartawan, M. G., Dewi, K., & Amir, H. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan LKPD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keseimbangan Kimia. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 104–110. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v5i2.9029>
- Hassan, M., Ginting, D. A., Napoli, F. D., & Rosmen. (2025). Contextual Storytelling for English Speaking with Local Wisdom: A Development Study. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(2), 3296–3307. <https://doi.org/10.24256/ideas.v13i2.6600>

- Hulu, D., Dw, A., P, R., & Bambang, R. (2024). Sagata sebagai Ciri Khas Tradisi Lisan Masyarakat Lampung Saibatin. *BLAZE: Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 2(4), 240–247. <https://doi.org/10.59841/blaze.v2i4.2039>
- Icahayati, K., Yudiana, K., & Trisna, G. A. P. S. (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>
- Imawati, S., & Prasaja, N. S. R. (2024). Implementasi Empat Keterampilan Abad 21 Melalui Kegiatan P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) di SDN Kutabumi II. *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 7(2), 101–107. <https://doi.org/10.31869/jkpu.v7i2.5857>
- Irawan, A. C. (2020). Ilustrasi dalam komik humor satir GYMBJ karya Kharisma Jati. *Conference.isi-ska.ac.id/index.php/senakreasi*.
- Jumriani, Syatriana, E., & Mukhlis. (2025). Augmented Reality Learning Media for Student Engagement in Literacy Classrooms: Media Pembelajaran Augmented Reality untuk Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Literasi. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(4), 10.21070/ijins.v26i4.1823-10.21070/ijins.v26i4.1823. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1823>
- Khasinah, S. (2021). Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402–409. <https://doi.org/10.22373/jm.v11i3.5821>
- Kurniawan, C., Kusumaningrum, S. R., Lam, K.-F. T., & Surahman, E. (2022). Improving Language Teaching and Learning Process with Dual Coding Theory Approaches. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 7(8), 281–289.
- Kusmajid, Solihati, N., & Zulaiha, S. (2024). Digital Comics Based on Local Wisdom: An Innovative Approach to Enhancing Elementary School Students' Reading Comprehension. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(3), 504–510. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i3.90760>
- Mesra, R., Salem, V. E. T., & Goretti, M. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Nugraeni, A., Biru, L. T., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Discovery Learning Pada Tema Bertamasya ke Tata Surya Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(2), 141–150.
- Nugroho, W., Azizah, E. R., & Pratiwi, D. (2024). DEVELOPMENT OF KOMIKU TEACHING MATERIALS BASED ON LOCAL WISDOM TO INCREASE THE INTEREST IN READING AND WRITING STUDENTS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(4), 680–692. <https://doi.org/10.31949/jcp.v10i4.10102>
- Prastyo, D., Lestari, G. D., Haryati, N., Mardiani, D. P., & Reswari, A. (2025). Application of Contextual Learning Based on Madura Local Culture in Improving Understanding of Social Values in Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 13(2), 233–245. <https://doi.org/10.23887/paud.v13i2.90662>
- Pratiwi, I., Suryani, N., & Hapsari, E. D. (2021). Perkembangan bahasa anak usia dini pada masa golden age. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 23–34. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.38945>
- Pratiwi, K. S., Prasetya, A. T., Widiyatmoko, A., & Subali, B. (2025). Digital comics in primary education: A literature review on reading literacy and local wisdom integration (2020–2025). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 18(1), 23–38. <https://doi.org/10.21831/jpip.v17i1.91035>

- Purwani, E. S., Sukmana, O., & Salviana, V. (2024). The Threat of Extinction of Lampung Regional Language, Indonesia: A Phenomenological View. *International Journal of Research in Engineering, Science and Management*, 7(5), 90–96.
- Ramadhani, S. I., Zahwan, N., & Sinaga, N. M. (2024). Pengaruh Globalisasi Terhadap Bahasa Daerah. *JCRD: Journal of Citizen Research and Development*, 14(2), 743–747.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, R., Aminol. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*. Penerbit Litnus.
- Setya, P. D. (2020). Teknik Membuat Komik Strip Digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA)*, 4(02), 155–167.
- Subaidi, M., & Abdul, A. (2020). The Effectiveness of Multimedia Learning in Enhancing Reading Comprehension Among Indigenous Pupils. *Arab World English Journal*, 11(2), 290–302. <https://doi.org/10.24093/awej/vol11no2.20>
- Wahyudi, A. B. E., Salimi, M., Hidayah, R., Surya, A., Suhartono, S., & Wahyono, W. (2025). Local wisdom-based science e-module to improve cultural literacy and critical thinking skills of elementary school students. *Journal of Environment and Sustainability Education*, 3(3), 387–395. <https://doi.org/10.62672/joease.v3i3.91>
- Wahyunisari, T., Yulianti, D., Nurhanurawati, N., & Caswita, C. (2023). Media Komik Berbasis Digital dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 8135–8140.
- Wati, E., Nurhanurawati, N., & Wijaya, A. P. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Komik dengan Model Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 13(1), 114–123. <https://doi.org/10.21831/jpms.v13i1.84519>
- Widodo, S., & Wardani, R. K. (2020). Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation) di Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 185–197. <https://doi.org/10.69896/modeling.v7i2.665>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Zalsabila, A., Munir, & Fitriyani. (2025). *Teachers' Perceptions of the Importance of 21st Century Skills (Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity) in the English Language Learning Process | International Journal of Language, Education, and Literature*. <https://journal.unm.ac.id/index.php/IJLEL/article/view/8075>