



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 4 Tahun 2024 Halaman 3026 - 3033

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Komik Digital Batik Kudus terhadap Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar

Ajeng Purbaniadatika^{1✉}, Khamdun², Imaniar Purbasari³

Universitas Muria Kudus, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: 202033151@gmail.com¹, khamdun@umk.ac.id², imaniar.purbasari@umk.ac.id³

Abstrak

Pelajar perlu menguasai literasi budaya pada abad ke-21 ini, sebab membudayakan literasi menjadi langkah paling penting untuk pengembangan kemampuan dan wawasan pada peserta didik. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh komik digital batik kudus terhadap literasi budaya dan peningkatan literasi budaya dengan penerapan komik digital batik kudus. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental design. Jenis desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest*. Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal di SD 2 Tenggeles dengan subjek penelitian kelas 5 yang terdiri dari 12 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital berpengaruh terhadap literasi budaya siswa dikarenakan hasil uji Paired T-test tersebut menunjukkan bahwa nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$. Hal tersebut berarti terdapat pengaruh signifikan antara media pembelajaran komik digital batik kudus dengan literasi budaya siswa. Penerapan media komik digital batik kudus mampu mempengaruhi peningkatan literasi budaya siswa sekolah dasar dengan adanya peningkatan antara skor pretest dan posttest dari rata-rata 62,77 meningkat menjadi 82,77. Peningkatan nilai tersebut memiliki rata-rata N-Gain sebesar 0,7684 dengan kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa komik digital batik Kudus berpengaruh terhadap literasi budaya siswa sekolah dasar karena kesesuaian gaya belajar, dimana saat ini adalah era digitalisasi yang memiliki kemudahan dalam memperoleh maupun membagikan informasi.

Kata Kunci: komik digital, literasi budaya, siswa sekolah dasar

Abstract

Students need to master cultural literacy in the 21st century because cultivating literacy is the most important step for developing students' abilities and insight. This research aims to determine the influence of digital comics on holy batik on cultural literacy and cultural literacy by implementing digital comics on holy batik. This research uses a pre-experimental design method. The type of research design used is one group pretest-posttest. This research was carried out in odd semesters at SD 2 Tenggeles with research subjects in class 5 consisting of 12 students. The research results show that digital comics affect students' cultural literacy because the results of the Paired T-test show that the sig value is $0.000 < 0.05$. This means that there is a significant influence between the digital comic learning media Kudus Batik and students' cultural literacy. The application of the holy batik digital comic media was able to influence the increase in cultural literacy of elementary school students with an increase in pretest and posttest scores from an average of 62.77 to 82.77. This increase in value has an average N-Gain of 0.7684 in the high category. It can be concluded that the Kudus batik digital comic influences the cultural literacy of elementary school students because of the suitability of learning styles, where currently is the era of digitalization which makes it easier to obtain and share information.

Keywords: digital comic, cultural literacy, elementary school students

Copyright (c) 2024 Ajeng Purbaniadatika, Khamdun, Imaniar Purbasari

✉ Corresponding author :

Email : ajengpurbaniadatika@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8365>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 4 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Upaya dalam menghasilkan sumber daya manusia yang unggul ialah dengan Pendidikan. Sebagaimana kita ketahui bahwa Pendidikan sangat penting untuk manusia dan negara. Menurut (Soedibyo, 2003) Pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan hal utama dan terpenting yang dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Semakin majunya arus globalisasi rasa cinta terhadap budaya semakin berkurang, dan hal ini sangat berpengaruh terhadap keberadaan budaya lokal dan bagi masyarakat asli Indonesia (Nahak, 2019). Menurut (Kartikawati et al., 2019) globalisasi menjadi sebuah fenomena yang tak terelakkan, globalisasi berpengaruh buruk pada pudarnya eksistensi budaya-budaya lokal. Oleh karena itu, budaya-budaya lokal di Indonesia harus dilestarikan agar tidak punah dalam perkembangan zaman.

Literasi budaya penting untuk dikembangkan pada anak khususnya pada siswa sekolah dasar. Kompetensi ini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga berkaitan dengan pemahaman dan penghargaan terhadap budaya dan nilai-nilai budaya masyarakat. (Rokhimah, n.d.) Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan menyikapi kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Indonesia memiliki berbagai macam suku bangsa, bahasa, budaya, adat dan kebiasaan, bahkan agama dan kepercayaan, untuk memahami keberagaman tersebut pelajar perlu menguasai literasi budaya. Dengan penguatan literasi mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang unggul. Membudayakan literasi menjadi langkah paling penting untuk pengembangan kemampuan dan wawasan pada peserta didik. Sedangkan budaya membaca di Indonesia menduduki peringkat paling rendah dari tujuh negara yang termasuk anggota ASEAN. (Dalimunthe, 2019). Indikator kemampuan literasi budaya terdiri dari beberapa indikator yaitu memahami kompleksitas budaya, mengetahui budaya sendiri, dan kepedulian terhadap budaya (Usman, 2022). Menurut (Maryanto, 2013) Batik Kudus ini memiliki motif dan corak yang sangat beragam yang mengangkat budaya daerah di sekitar. Batik Kudus juga dikenal sebagai batik peranakan yang halus dengan isen-isen (isian dalam raga, pola utama) yang rumit. Batik ini didesain dengan warna-warna sogan (kecokelatan) yang diberi corak parang, tombak, atau kawung. Batik tersebut juga dihias dengan rangkaian bunga, kupu-kupu, serta ragam motif lainnya yang sesuai dengan ciri khas Kabupaten Kudus.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan peneliti di SD 2 Tengeles diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan biasanya berupa buku cetak yang disediakan pihak sekolah atau buku cetak dalam format fotokopi. Hal ini menyebabkan kurangnya semangat dan berkurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut diperlukan bahan-bahan membaca dan menulis yang dapat menunjang aktivitas proses belajar siswa sehingga dapat meningkatkan semangat dan pemahaman membaca. Dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran diperlukan sebagai alat penunjang untuk menyampaikan isi pembelajaran secara efektif dan efisien, namun saat ini guru kurang memperhatikan pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas, siswa cenderung mendengarkan penjelasan guru, dan motivasi belajar siswa kurang. Media komik merupakan salah satu media visual yang dapat menyajikan materi lebih menarik, meningkatkan motivasi, mampu menyajikan materi lebih konkret sehingga anak lebih mudah menyerap materi. Komik memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran: (1) kemampuan menciptakan minat, (2) membimbing minat baca yang menarik peserta didik, (3) dengan bimbingan guru berfungsi sebagai jembatan menumbuhkan minat baca, (4) mempermudah anak menangkap hal-hal yang abstrak, (5) mengembangkan minat baca pada bidang lain, (6) seluruh jalannya cerita komik menuju kesatu arah yaitu kebaikan (Indriasih et al., 2020). Gaya hidup modern masyarakat yang mendapat pengaruh dari luar dan cenderung menyukai hal-hal yang cepat dan mudah, hal ini yang mendasari perubahan sosial masyarakat dalam pelestarian budaya (Imaniar, n.d.) Literasi budaya dalam digitalisasi dapat dikemas dalam media komik yang dapat memudahkan pembaca dalam memahami kompleksitas budaya, mengetahui budaya sendiri, dan peduli terhadap budaya.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa komik digital memiliki nilai validitas yang sangat baik, sehingga layak digunakan untuk pembelajaran siswa sekolah dasar (Dewi, 2019). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa media pembelajaran komik digital layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar (Nurjanah et al., 2023). Hasil penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa media komik digital dalam kegiatan proses pembelajaran secara daring menunjukkan bahwa komik digital layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring (Prasetyo, 2017). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media komik digital merupakan media yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran karena membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi.

Pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai kearifan lokal Batik Kudus. Keterbaruan dalam penelitian ini dari penelitian sebelumnya yakni penambahan variabel kejelasan batik Kudus. Komik digital berbasis kearifan lokal batik Kudus menjadi tolak ukur dalam pencapaian indikator literasi budaya, sehingga pemahaman literasi budaya pada siswa sekolah dasar harus dapat memahami kompleksitas budaya, mengetahui budaya sendiri, dan kepedulian terhadap budaya. Dalam proses pembelajaran yang menggunakan media komik digital batik Kudus diharapkan mampu memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman budaya lokal. Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan pendahuluan di atas diperoleh tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media komik digital terhadap literasi budaya siswa dan mendeskripsikan peningkatan literasi budaya dengan penerapan media komik digital batik Kudus.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimental design. Jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest*. *One group pretest-posttest* merupakan jenis desain penelitian dengan cara membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dengan keadaan sesudah diberi perlakuan (Stocks, 2016). Metode ini digunakan karena mempunyai tujuan utama yaitu untuk mendapatkan data yang akurat dan mengetahui bagaimana pengaruh yang didapatkan selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media komik digital. Media komik digital yang digunakan ini menggunakan *software* canva yang disimpan dalam bentuk pdf sehingga mudah untuk dibagikan kepada para siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD 2 Tenggeles yang terdiri dari 12 peserta didik terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 3 peserta didik perempuan. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan Teknik *Saturation Sampling* (Sampel Jenuh), jenis Teknik ini cocok digunakan untuk subjek penelitian yang berjumlah kecil. Adapun lokasi dan waktu penelitian ini dilaksanakan di SD 2 Tenggeles yang berada di kalangan, Tenggeles, Kec. Mejobo, Kab. Kudus. Waktu penelitian ini disesuaikan dengan kalender pendidikan untuk pelaksanaan kegiatan belajar pada tanggal 15-25 Maret 2024.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa analisis observasi dan wawancara terhadap kebutuhan media digital, kemudian penerapan komik digital batik kudus dilakukan dengan tindakan pembelajaran IPAS, dari hasil pembelajaran diwujudkan dengan soal *pretest-posttest*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa 10 soal uraian. *Pretest* dilakukan sebelum treatment dengan media komik digital, setelah dilakukan treatment barulah dilakukan *posttest* dengan soal yang sama pada *pretest*. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi SPSS, proses analisis data tersebut berupa uji prasyarat (normalitas, homogenitas), kemudian uji hipotesis (*Paired sample T-Test*) bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh dan Uji N-Gain yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya peningkatan literasi budaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan penyampaian materi kemudian diberikan pretest berupa isian yang berjumlah 10 soal yang telah disesuaikan dengan indikator

literasi budaya, diantaranya adalah (1) memahami kompleksitas budaya, (2) mengetahui budaya sendiri, dan (3) kepedulian terhadap budaya (Usman, 2022). Kemudian pertemuan kedua dan ketiga melakukan pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan penerapan media pembelajaran komik digital batik Kudus. Pada pertemuan ketiga juga diberikan posttest berupa isian yang sama dengan pretest. Kegiatan pembelajaran dari pertemuan 1 sampai pertemuan 3 dilaksanakan berdasarkan langkah pembelajaran yang telah disusun dalam modul ajar.

Dari hasil penerapan media komik digital batik kudus diperoleh hasil pretest dengan rata-rata 62,67 dan hasil posttest dengan rata-rata 88,67. Selanjutnya data dari pretest dan posttest dilakukan uji normalitas dimana data berdistribusi normal dengan sig > 0,05 dengan data pretest 0,957 > 0,05 dan data posttest 0,162 > 0,05 yang berarti data melebihi 0,05. Kemudian dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui data tersebut bersifat homogen, dengan hasil sig > 0,05 dengan sig > 0,248 pada taraf signifikansi > 0,05 yang berarti data melebihi 0,05. Setelah dilakukan uji prasyarat, untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan maka dilakukan uji paired sample T-Test dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Paired Sample T-Test
Paired Differences

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-25.000	13.225	3.818	-33.403	-16.597	-6.548	11	.000

Sumber: Data nilai *pretest* dan *posttest* yang diolah menggunakan aplikasi SPSS

Berdasarkan Tabel 1 di atas hasil pengujian Paired T-test tersebut menunjukkan bahwa nilai sig 0,000 < 0.05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Hal tersebut berarti terdapat pengaruh signifikan antara media pembelajaran komik digital batik kudus dengan literasi budaya siswa di kelas 5 SD 2 Tenggeles. Penggunaan komik digital mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap nilai pretest dan posttest. Nilai rata-rata posttest (setelah perlakuan) memiliki rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai pretest (sebelum perlakuan). Hal ini disebabkan adanya dampak pemberian perlakuan yang dapat meningkatkan keterampilan literasi budaya yang menjadi alternatif dalam proses memahami literasi budaya. Mempelajari budaya lokal memungkinkan siswa untuk lebih memahami dan menghargai keragaman budaya yang ada di sekitar kita, pengenalan budaya lokal juga dapat menjadi sarana promosi wisata budaya dan melestarikan kekayaan budaya suatu masyarakat. (Iman, 2022) Literasi berkaitan erat dengan kemampuan seseorang dalam membaca, menulis, berbicara, dan mengolah informasi yang diperoleh dalam rangka memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Hasan et al., 2021). Bangsa yang besar dicirikan oleh masyarakat yang beradap, dengan tingkat peradaban yang tinggi, dan secara aktif memajukan masyarakat internasional (Li et al., 2016).

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya sekedar menghafal materi pelajaran dan menyerap informasi dari guru; sebaliknya, mereka berpartisipasi secara aktif dan antusias selama proses pembelajaran. Beberapa jenis media pembelajaran menentukan penggunaan komik digital. Siswa dapat dimotivasi untuk membaca teks ilmiah yang menggugah pikiran melalui media buku komik. Ilustrasi komik yang mudah dipahami dan ringkas membantu siswa memahaminya. Buku komik dapat membantu siswa belajar, yang dapat berdampak positif pada prestasi akademik mereka. Belajar dengan motivasi yang kuat akan menghasilkan hasil yang positif. Dengan kata lain, seseorang yang sedang belajar juga akan belajar dengan baik jika ada usaha yang tekun dan penuh motivasi. (Dwi Yasa et al., 2018). Oleh sebab itu, komik dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran di Sekolah. Media komik merupakan salah satu media visual yang menarik dan dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam proses belajarnya. Komik adalah bentuk kartun yang menggambarkan karakter serta memerankan cerita berurutan yang dihubungkan dengan gambar dan dirancang agar pembaca dapat dengan mudah untuk memahami (Nur Haqiqi & Benny Angga Permadi, 2022) Saat peserta didik sudah merasa senang dengan adanya bantuan media pembelajaran tentunya belajar peserta

didik juga lebih semangat dan menyenangkan, sehingga akan mempengaruhi literasi budayanya. Literasi budaya juga dapat menjadi pemahaman yang toleran terhadap perbedaan (Pratiwi & Asyarotin, 2019) literasi budaya akan mendorong terwujudnya masyarakat Indonesia yang menganut paham multikulturalisme yang utuh, yaitu masyarakat yang berdasarkan rasa hormat dan penghargaan terhadap perbedaan (Iqroq et al., 2023).

Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan literasi budaya, maka selanjutnya dilakukan uji N-Gain. Berikut hasil dari Uji N-Gain.

Tabel 2. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	12	.17	1.00	.7684	.25196
Valid N (listwise)	12				

Sumber: Data nilai *pretest* dan *posttest* yang diolah menggunakan aplikasi SPSS

Dari hasil pengujian N-gain pada Tabel 4.9 diperoleh hasil 0,7684 yang artinya nilai N-gain > 0,7 dan memiliki kategori tinggi sehingga H_a berlaku yang artinya yang menandakan bahwa media komik digital efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya pada siswa kelas 5. Penerapan media komik digital berbasis kearifan lokal batik Kudus terhadap peningkatan literasi budaya peserta didik kelas 5 di SD 2 Tenggeles. Pengaruh penggunaan media pembelajaran tersebut merupakan gaya baru yang belum pernah digunakan oleh guru kelas 5 di SD 2 Tenggeles. Ketika pelaksanaan penelitian menggunakan media komik digital berbasis kearifan lokal batik kudus menunjukkan respon positif dikarenakan pada proses pembelajaran biasanya guru tidak pernah melibatkan handphone. Respon positif tersebut ditunjukkan dengan sikap yang belum pernah dilakukan sebelumnya, dari mendownload file komik hingga membacanya bersama-sama. sehingga saat diminta untuk membaca mereka sangat antusias dan menunjukkan sikap yang senang.

Kemampuan literasi dapat diukur melalui beberapa standar, diantaranya adalah standar kemampuan membaca, standar kemampuan menulis, standar kemampuan berbahasa lisan, dan standar kebahasaan (Adawiyah et al., 2023) Komik digital dapat menjadi salah satu pendekatan inovatif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa SD. Mereka menyajikan cerita-cerita menarik yang dapat mendorong anak-anak untuk membaca lebih banyak dengan menggunakan teknologi dan daya tarik visual yang kuat. Komik digital memiliki banyak genre, mulai dari petualangan hingga ilmu pengetahuan, yang memungkinkan siswa untuk menemukan minat mereka sendiri. Komik digital juga sering memiliki fitur interaktif seperti suara, animasi, dan tautan ke sumber tambahan. Fitur-fitur ini dapat membuat membaca lebih menyenangkan dan mendidik. Komik digital menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SD sambil mempertahankan daya tarik mereka terhadap dunia literasi. (Wulandari et al., n.d.). Penerapan media komik digital berbasis kearifan lokal batik Kudus menunjukkan pengaruh positif terhadap literasi budaya siswa kelas 5 SD 2 Tenggeles. Penggunaan media pembelajaran ini diterima dengan baik oleh siswa yang menunjukkan antusiasme dan keterlibatan dalam membaca ketika menggunakan komik digital. Komik digital telah terbukti menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan meningkatkan pemahaman budaya di kalangan siswa sekolah dasar. Selain itu, literasi budaya memainkan peran penting dalam mengembangkan rasa identitas nasional dan membina kerja sama dalam masyarakat yang beragam. Secara keseluruhan, integrasi komik digital ke dalam kelas telah menunjukkan hasil yang menjanjikan dalam meningkatkan literasi budaya dan membaca di kalangan siswa sekaligus menjaga mereka tetap terlibat dan termotivasi dalam perjalanan belajar mereka.

Oleh karena itu, komik digital memungkinkan siswa agar bisa mencapai tujuan pembelajaran lebih baik. Adapun upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan literasi budaya di sekolah menurut (Nugraheni & Umay, 2020) adalah sebagai berikut; (1) membuat bengkel kreatif berbahasa daerah (2) residensial, (3) pelatihan guru dan tenaga kependidikan, (4) pelatihan pembuatan media pembelajaran edukatif, (5) forum diskusi bagi warga sekolah. Penggunaan teknologi serta pemilihan media yang tepat akan menghasilkan siswa

yang berkarakter kritis, mempunyai rasa ingin tahu dan kreatif. (Hikmah et al., 2023). Kemampuan literasi budaya yang kurang terhadap orang dengan latar belakang budaya yang berbeda juga bisa menimbulkan kesalahpahaman dan perselisihan antar kelompok sehingga dapat mengganggu ketenangan dan ketenteraman dalam masyarakat (Karmila et al., 2023). Komik digital telah terbukti menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan meningkatkan pemahaman budaya di kalangan siswa sekolah dasar. Selain itu, literasi budaya memainkan peran penting dalam mengembangkan rasa identitas nasional dan membina kerja sama dalam masyarakat yang beragam (Juliana et al., 2023). Secara keseluruhan, integrasi komik digital ke dalam kelas telah menunjukkan hasil yang menjanjikan dalam meningkatkan literasi budaya dan membaca di kalangan siswa sekaligus menjaga mereka tetap terlibat dan termotivasi dalam perjalanan belajar mereka. Penggunaan media komik digital dapat memberikan siswa kesempatan untuk mempelajari sendiri materi yang akan diajarkan atau bahkan mengulang materi yang telah diajarkan, karena media komik digital bisa dibaca dimanapun. Bahkan ketika siswa kesulitan untuk menjawab sebuah soal, siswa dapat dengan mudah melihat kembali materi yang ada di dalam media komik digital. (Wanda, Silvia, 2023)

Dengan keterlibatan peneliti yang terbatas, data yang didapatkan berupa angka pasti yang diperoleh dari laporan dan pengamatan langsung sehingga membuat peneliti sangat bergantung pada data yang sudah ada, kemudian keterbatasan literature dan pengetahuan penulis dalam penelitian ini sehingga perlu diuji kembali kendalanya di masa depan. Suatu penelitian yang dilakukan di lingkungan Pendidikan tentunya memiliki implikasi dalam bidang Pendidikan dan penelitian-penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah; (1) Berdasarkan dari hasil penelitian di atas bahwa kearifan lokal batik Kudus dapat mempengaruhi literasi budaya pada siswa sekolah dasar, oleh karena itu perlu dilakukan adanya upaya dalam mempertahankan kemampuan literasi budaya siswa, salah satunya dengan GLS (Gerakan Literasi Sekolah). (2) Melalui penerapan media pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu menyajikan pengetahuan yang bersifat local serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. (3) Melalui penerapan media pembelajaran berbasis kearifan lokal ini tidak hanya ditujukan pada pengetahuan literasi budaya siswa melainkan juga mengenai pemahaman dan kepedulian pendidik terhadap budaya lokal.

KESIMPULAN

Penerapan media komik digital batik kudu dapat mempengaruhi literasi budaya sebagai alternatif metode pengajaran karena bersifat interaktif dan menarik. Media komik digital juga dapat digunakan sebagai alat bantu visual, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan media komik digital bersifat kreatif dan efektif, berdasarkan konteks budaya lokal, serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Peserta didik dapat meningkatkan literasi budaya melalui komik digital yang didasarkan pada kearifan lokal batik Kudus. Siswa mendapatkan manfaat dari literasi membaca karena memperluas kosakata dan mengoptimalkan kinerja otak. Komik digital adalah cara inovatif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SD. Komik digital memiliki daya tarik mereka terhadap dunia literasi sambil membantu mereka meningkatkan keterampilan membaca maupun kemampuan literasi budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Ermawati, D., & Fardani, M. A. (2023). Analisis Upaya Peningkatan Literasi di Kelas 2 SD pada Era New Normal. *Prakarsa Paedagogia*, 6(1), 529–536. <https://doi.org/10.24176/jpp.v6i1.9638>
- P. Imaniar. (n.d.). Keunikan Rumah Adat Kudus sebagai Kearifan Lokal dan Refleksi Budaya Masa Kini *rr ::4*. 2. <http://eprints.umk.ac.id/id/eprint/4456>
- Dalimunthe, M. (2019). Pengelolaan Literasi Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Sabilarrrsyad*, IV(01), 104. <https://core.ac.uk/download/pdf/337317397.pdf>
- Dewi, M. A. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 10(2), 116–123. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103>

- 3032 *Pengaruh Komik Digital Batik Kudus terhadap Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar – Ajeng Purbaniadatika, Khamdun, Imaniar Purbasari*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8365>
- Dwi Yasa, A., Delawanti Chrisyarani, D., & Kanjuruhan Malang Jl Supriadi, U. S. (2018). Pengaruh Media Komik Tematik terhadap Hasil belajar Siswa kelas V SD. *Seminar Nasional Multidisiplin*.
<https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/snami/article/view/271>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
<http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/20720>
- Hikmah, S., Kanzunudin, M., & Khamdun, K. (2023). Pengembangan Media 3D Materi Indera Pendengaran Manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu. *Journal on Education*, 5(3), 7430–7439.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1533>
- Ii, B. A. B., Multikultural, A., & Multikultural, P. (2016). *Hujair AH. Sanaky, Dinamika Perkembangan Pendidikan Islam di Indonesia*, Yogyakarta: Kaukaba, 2016, 186 9. 1921, 9–37.
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/12616>
- Iman, B. N. (2022). Budaya Literasi dalam Dunia Pendidikan. *Conference of Elementary Studies*, 23–41.
<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/14908>
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–162. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>
- Juliana, R., Witarsa, R., & Masrul, M. (2023). Penerapan Gerakan Literasi terhadap Kemampuan Literasi Sains dan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 4(3), 951–956.
<https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.265>
- Karmila, F., Lamadang, P., Tampani, Y., Masita, E., Irianto, S., Diana, Lady, Febri, K., Pratama, F., Rayani, R., De, A., Magalhaes, J., Syamsijulianto, T., Sole, Y. Y. E., & Tahu, F. (2023). *Literasi Budaya*. www.adpraglobalindo.my.id
- Kartikawati, D., Rajagukguk, D. L., & Sriwartini, Y. (2019). *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya* / . 02, 168–176. <https://doi.org/10.25077/jantro.v22.n2.p168-176.2019>
- Kasus, S., Pekanbaru, D., Kabari, M. I., Hayati, R. M., & Ningsih, S. W. (2023). *Pengembangan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar* : 1(2), 73–82. <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i2.196>
- Maryanto, S. A. (2013). *Bentuk dan Makna Nama-Nama Batik Kudus*.
- Nahak, H. M. . (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Nugraheni, A. I. Nu., & Umayana, N. M. (2020). Upaya Peningkatan Budaya Literasi pada Peserta Didik dengan Sastra Populer Karya Andrea Hirata. *Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 9–13. <https://doi.org/10.26877/teks.v5i1.6320>
- Nur Haqiqi, & Benny Angga Permadi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I di MI The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 164–172. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274>
- 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>
- Prasetyo, A. A. (2017). Komik Digital Berbasis Android (M- Learning) dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 316–327.
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/10988/7816>
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan sebagai Solusi Disinformasi Pada Generasi Millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1), 65–80. <https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066>
- Rokhimah, E. D. (n.d.). *Pengembangan Media Komik Berbasis Cerita Anak untuk Meningkatkan Kompetensi*

- 3033 *Pengaruh Komik Digital Batik Kudus terhadap Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar – Ajeng Purbaniadatika, Khamdun, Imaniar Purbasari*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8365>
- Literasi Budaya dan Kewargaan pada Siswa Kelas Iv Sdn Mrican 1 (Vol. 7).*
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.9280>
- Soedibyo. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Teknik Bendungan*, 1–7. <https://doi.org/10.30587/icls.v1i1.7189>
- Stocks, N. (2016). 濟無No Title No Title No Title. 1–23.
- Usman, L. D. L. D. R. (2022). Profil Kemampuan Literasi Bahasa, Literasi Budaya dan Kewargaan. *Indonesian Journal of Educational Development Volume*, 3(3), 312–319. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7365078>
- Wanda, Silvia, D. (2023). *Pengaruh Media Komik Digital terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kurikulum Merdeka*. 16(2), 281–290.
<https://doi.org/10.30651/st.v16i2.18097>
- Wulandari, D., Rejekiningsih, T., & Santosa, E. B. (n.d.). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 06(01).
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4359>