

Analisis Kebutuhan Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Dongeng

Kanda Alan Mursalin*, Dingding Haerudin, Haris Santosa Nugraha

Pendidikan Bahasa Sunda, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

*Corresponding Author: harissantosa89@upi.edu

ABSTRACT

Article History:

Received 2025-05-05

Accepted 2025-06-12

Keywords:

Sundanese language

Digital comics

Learning media

Fairy tale learning

This study is motivated by the low understanding of fairy tales in Sundanese language learning at the junior high school level, although their interest is quite high. This difficulty is influenced by the use of unfamiliar language, limited facilities, and less attractive learning media. Conventional media has not been able to answer the needs of the digital generation that requires a more visual and contextual approach. This study used a descriptive qualitative approach with data collection techniques through questionnaires and interviews. The research subjects involved 140 students and 5 teachers from three regional zones in Bandung Regency, namely the edge, middle, and center of the district. The results showed that most teachers still use conventional methods such as lectures and reading together in learning fairy tales, while students have difficulty understanding the content of fairy tales and the Sundanese language used. A total of 100% of teachers and 93.6% of students showed interest in digital comic media that can be accessed through digital devices because it is considered interesting, easy to understand, and increases learning engagement. The main obstacles in implementing digital media are limited facilities and internet access. This study concludes that the development of digital comic media is needed to support the learning of Sundanese fairy tales that are more contextual and fun. These findings indicate the need for a systemic and sustainable approach to improving the quality of Sundanese language learning through the integration of digital media.

ABSTRAK

Kata Kunci:

Bahasa Sunda

Komik digital

Media pembelajaran

Pembelajaran dongeng

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap dongeng dalam pembelajaran Bahasa Sunda di tingkat SMP, meskipun minat mereka cukup tinggi. Kesulitan ini dipengaruhi oleh penggunaan bahasa yang kurang familiar, terbatasnya fasilitas, dan media pembelajaran yang kurang menarik. Media konvensional belum mampu menjawab kebutuhan generasi digital yang membutuhkan pendekatan lebih visual dan kontekstual.. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner dan wawancara. Subjek penelitian melibatkan 140 siswa dan 5 guru dari tiga zona wilayah di Kabupaten Bandung, yaitu wilayah pinggir, tengah, dan pusat kabupaten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan membaca bersama dalam pembelajaran dongeng, sementara siswa mengalami kesulitan memahami isi dongeng dan bahasa Sunda yang digunakan. Sebanyak 100% guru dan 93,6% siswa menunjukkan ketertarikan pada media komik digital yang dapat diakses melalui perangkat digital karena dinilai menarik, mudah dipahami, dan meningkatkan keterlibatan belajar. Hambatan utama dalam implementasi media digital adalah keterbatasan fasilitas dan akses internet. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media komik digital sangat diperlukan untuk mendukung pembelajaran dongeng Bahasa Sunda yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Temuan ini mengindikasikan perlunya pendekatan sistemik dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Sunda melalui integrasi media digital.



1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa daerah, khususnya Bahasa Sunda, memiliki peran strategis dalam memperkuat identitas budaya serta mewariskan nilai-nilai lokal kepada generasi muda. Pada tingkat pendidikan menengah pertama, salah satu materi penting dalam kurikulum muatan lokal Bahasa Sunda adalah dongeng. Dongeng tidak hanya berfungsi sebagai sarana pelestarian tradisi lisan, tetapi juga mengandung pesan moral dan sosial yang berperan dalam pembentukan karakter peserta didik (Bulan & Hasan, 2020; Ilahi dkk., 2020; Ismanto, 2024; Koswara, 2021; A. M. Shofwan & Setyowati, 2021). Cerita dongeng yang diwariskan secara turun-temurun mengandung kearifan lokal, nilai etika, dan norma sosial yang relevan untuk dikontekstualisasikan dalam kehidupan modern siswa.

Sejalan dengan dinamika perkembangan teknologi informasi, perkembangan teknologi pendidikan mendorong munculnya media pembelajaran inovatif yang dapat menarik minat generasi digital. Komik digital merupakan media pembelajaran yang efektif dan menarik karena menggabungkan unsur visual, tokoh, percakapan, serta alur cerita, sehingga berpotensi mampu meningkatkan literasi dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik bagi siswa. (Akbar dkk., 2023; Anggitto dkk., 2023; Habiddin dkk., 2022; Utami dkk., 2021). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Misalnya, Damarpuri dkk. (2024) menemukan bahwa komik digital yang dikembangkan untuk mata pelajaran IPA efektif memotivasi siswa dan memperkaya pemahaman materi karena formatnya yang visual dan interaktif. Hasil serupa juga diperoleh oleh Barliani dkk. (2025), di mana media komik digital terbukti meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman cerita pendek siswa. Meskipun demikian, kajian yang secara khusus mengintegrasikan konten budaya lokal ke dalam media pembelajaran berbasis komik digital masih terbatas, terutama dalam konteks pembelajaran Bahasa Sunda di tingkat SMP. Penelitian ini berkontribusi dalam mengisi kekosongan tersebut dengan menekankan pentingnya analisis kebutuhan sebagai dasar pengembangan media yang tidak hanya bersifat visual, tetapi juga relevan dengan kebutuhan guru dan siswa. Kondisi global menunjukkan bahwa inovasi digital sangat penting dalam memperluas akses pendidikan dan membangun sistem pembelajaran yang inklusif. UNESCO menekankan bahwa teknologi digital harus diintegrasikan dalam pendidikan untuk mempercepat pemerataan akses dan kualitas pembelajaran, termasuk pengembangan literasi digital bagi guru dan siswa (UNESCO, 2024b). Dalam konteks ini, menggabungkan cerita rakyat atau kearifan lokal melalui media digital merupakan pendekatan potensial untuk menjembatani nilai-nilai tradisional dengan kebutuhan siswa masa kini.

Secara khusus, di Indonesia cerita rakyat dan dongeng lokal sangat kaya, tetapi sering kali kurang menarik bagi generasi muda (Mora dkk., 2023). Namun, pada kenyataannya, situasi di Kabupaten Bandung menunjukkan kondisi yang berbeda. Para siswa secara umum menunjukkan antusiasme dan perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran dongeng Bahasa Sunda. Meskipun demikian, mereka masih menghadapi hambatan dalam memahami isi dongeng yang diajarkan. Salah satu faktor utama yang memengaruhi rendahnya pemahaman tersebut adalah penggunaan bahasa dalam dongeng yang dianggap kurang familiar atau tidak sesuai dengan kebiasaan berbahasa siswa sehari-hari. Kesulitan dalam memahami isi dongeng ini secara tidak langsung berdampak pada menurunnya minat dan motivasi siswa dalam mendalami materi sastra daerah. Hermawan dkk., (2022) menambahkan bahwa terbatasnya fasilitas belajar dan kurangnya sumber bacaan di sekolah turut memperburuk situasi ini, sehingga pembelajaran dongeng Sunda menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, idealnya proses pembelajaran Bahasa Sunda perlu diarahkan pada pemanfaatan media kreatif berbasis teknologi agar cerita rakyat Sunda dapat disajikan secara lebih menarik dan relevan bagi siswa. Gagasan ini sejalan

dengan prinsip UNESCO yang mendorong integrasi teknologi digital untuk mendukung pelestarian budaya dan peningkatan kualitas pembelajaran secara kontekstual. (UNESCO, 2024a).

Berdasarkan kondisi tersebut sebagai solusi awal, penelitian ini menitikberatkan pada tahap analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan memungkinkan pemetaan kondisi pembelajaran aktual dan preferensi guru-siswa untuk merancang media yang relevan (Raneza & Widowati, 2020). Dengan pendekatan ini, setiap elemen komik digital nantinya dapat disesuaikan dengan karakteristik pengguna di Kabupaten Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab empat rumusan masalah utama, yaitu: (1) bagaimana kondisi pembelajaran dongeng bahasa Sunda di sekolah saat ini, (2) bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran dongeng berbasis komik digital, (3) bagaimana potensi media komik digital sebagai media pembelajaran materi dongeng bahasa Sunda, dan (4) apa saja tantangan yang dihadapi dalam implementasi media komik digital di lingkungan sekolah. Hasil analisis diharapkan menjadi dasar kokoh bagi pengembangan media komik digital yang efektif dan kontekstual sesuai kurikulum dan kultur lokal Kabupaten Bandung.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan menghasilkan data yang menggambarkan fenomena secara menyeluruh sesuai sudut pandang partisipan. Pendekatan deskriptif dipilih karena fokusnya pada penyajian informasi secara rinci tanpa membangun kerangka teori yang dalam. Lokasi penelitian mencakup empat sekolah menengah pertama (SMP) di Kabupaten Bandung, yaitu SMP Negeri 1 Rancabali, SMP Negeri 3 Margahayu, SMP Negeri 1 Katapang, dan SMP Negeri 1 Soreang. Keempat sekolah ini mewakili zona pinggiran, zona tengah, dan zona pusat Kabupaten Bandung. Subjek penelitian terdiri atas lima orang guru pengampu mata pelajaran Bahasa Sunda dan 140 siswa dari kelas VII-IX di sekolah-sekolah tersebut. Pemilihan guru dan siswa dilakukan secara purposive untuk mendapatkan variasi perspektif mengenai pengembangan media komik digital dalam pembelajaran dongeng Sunda.

Data dikumpulkan melalui dua teknik utama, yaitu wawancara mendalam dan kuesioner. Guru dan siswa diwawancarai secara daring dan luring dengan menggunakan panduan wawancara semi-terstruktur yang menanyakan pengalaman dan pendapat mereka terkait pengembangan dan penggunaan media komik digital sebagai media pembelajaran cerita dongeng. Sementara itu, kuesioner disebarluaskan kepada 140 siswa yang berisi pertanyaan tertutup tentang persepsi dan tanggapan mereka terhadap media komik digital tersebut. Wawancara direkam dan ditranskripsikan, sedangkan jawaban kuesioner dikumpulkan dan direkap untuk dianalisis lebih lanjut.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dimulai dengan reduksi data, penyajian dan penarikan kesimpulan. Proses analisis ini bersifat iteratif; peneliti secara berulang memeriksa data dan temuan agar diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pengembangan media komik digital sebagai media pembelajaran materi dongeng Bahasa Sunda.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum masuk pada pembahasan secara rinci mengenai hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penyajian analisis kebutuhan menjadi langkah awal yang esensial untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai kondisi aktual di lapangan. Analisis ini berfungsi sebagai dasar dalam mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi faktual terkait penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran dongeng Bahasa Sunda. Data yang disajikan merupakan hasil pengolahan kuesioner dan wawancara yang melibatkan lima orang guru dan 140 siswa dari jenjang

Sekolah Menengah Pertama (SMP) di tiga zona wilayah Kabupaten Bandung, yakni pusat, tengah, dan pinggiran. Hasil analisis kebutuhan tersebut disajikan secara ringkas dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kuisioner Siswa untuk Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Komik Dlgital

Aspek	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Percentase Respon positif
Kondisi Pembelajaran	Materi dongeng penting diajarkan kepada siswa.	4	1	0	0	0	100
	Pembelajaran dongeng efektif meningkatkan pemahaman siswa.	5	0	0	0	0	100
	Siswa menunjukkan respons positif terhadap pembelajaran dongeng.	0	4	1	0	0	80
Kebutuhan Media Pembelajaran	Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dongeng Bahasa Sunda.	1	3	1	0	0	80
	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap dongeng	1	3	1	0	0	80
	Guru tertarik menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran dongeng	3	2	0	0	0	100
Media Komik Digital	Guru memiliki pengetahuan yang cukup mengenai media komik digital.	2	3	0	0	0	100
	Guru menilai bahwa media komik digital dapat membantu pembelajaran dongeng Bahasa Sunda.	4	1	0	0	0	100

Tabel 2. Hasil Kuisioner Siswa untuk Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Komik Dlgital

Aspek	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Percentase Respon positif
Kondisi Pembelajaran	Siswa menganggap dongeng Bahasa Sunda penting untuk dipelajari.	43	85	6	9	0	91,4
	Siswa merasa senang saat belajar dongeng di kelas.	31	94	15	0	0	89,2
Kebutuhan Media Pembelajaran	Siswa merasa media yang digunakan guru membantu dalam memahami dongeng.	53	75	6	6	0	91,5
	Siswa tertarik menggunakan komik digital dalam pembelajaran dongeng Bahasa Sunda.	43	88	9	0	0	93,6
Media Komik Digital	Siswa mengetahui apa itu komik digital.	8	74	56	2	0	92,9
	Siswa merasa bahwa belajar dongeng melalui komik digital akan lebih menarik.	40	79	8	13	0	85
	Siswa bersedia menggunakan komik digital jika tersedia untuk pelajaran Bahasa Sunda.	36	88	16	0	0	88,6

Kondisi Pembelajaran Dongeng Bahasa Sunda

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas guru (80%) menggunakan kombinasi metode ceramah, diskusi, membaca bersama, dan demonstrasi dalam pengajaran mendongeng Bahasa Sunda. Seluruh guru (100%) menyatakan bahwa metode tersebut masih efektif, dan 80% di antaranya menilai siswa responsif terhadap pembelajaran. Tingkat keterlibatan siswa yang dilaporkan cukup tinggi, dengan 20% siswa dinilai sangat aktif dan 60% aktif. Guru-guru mengidentifikasi metode pembelajaran (80%) dan media ajar (100%) sebagai faktor utama yang memengaruhi keterlibatan siswa. Temuan ini konsisten dengan prinsip teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun makna dan pengetahuan (Nerita dkk., 2023). Misalnya, diskusi dan demonstrasi mendongeng yang melibatkan siswa secara langsung sejalan dengan konsep pembelajaran aktif di mana siswa bukan sekadar pendengar pasif, tetapi aktif mengeksplorasi materi. Pendekatan kontekstual dengan elemen konstruktivistik (melibatkan tanya jawab, eksplorasi, dan pemodelan) terbukti efektif dalam pembelajaran bahasa daerah (Kambu dkk., 2024).

Data dari siswa mendukung adanya antusiasme terhadap pembelajaran dongeng. Sebanyak 67,1% siswa menyatakan merasa senang dan 22,1% sangat senang saat belajar materi dongeng Sunda, sementara hanya 10,7% yang merasa biasa saja. Ini menunjukkan minat yang tinggi, selaras dengan kajian yang menyebut mendongeng dapat menumbuhkan kecintaan siswa pada bahasa dan budaya lokal (Nurbaiti & Zulkarnaen, 2025). tercatat bahwa melalui kegiatan mendongeng, anak-anak dapat lebih menyukai bahasa dan diperkenalkan pada nilai-nilai budaya (Syafrina, 2020).

Namun, terlepas dari kegembiraan ini, 66,4% siswa mengaku mengalami kesulitan memahami isi dongeng. Hampir setengah siswa (47,1%) menyebut bahasa Sunda yang sulit sebagai penyebab utama kesulitan tersebut, sedangkan persentase yang menganggap penjelasan guru (9,3%) atau media pembelajaran (7,9%) kurang menarik relatif kecil. Artinya, kendala utama adalah aspek linguistik. Guru Bahasa Sunda juga mengungkapkan adanya hambatan dalam pembelajaran dongeng, khususnya pada aspek kebahasaan. *"Banyak siswa yang menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa pertama, sehingga mengalami kesulitan dalam memahami isi dongeng bahasa Sunda."* (Informan 1, Guru Bahasa Sunda). Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menjembatani perbedaan latar bahasa siswa, agar pesan dan nilai-nilai dalam dongeng dapat tersampaikan dengan baik. Perbedaan antara tanggapan guru dan siswa ini menunjukkan adanya kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Walaupun guru menilai metode yang dipakai efektif dan siswa terlihat aktif, masih banyak siswa yang belum mampu memahami materi dengan baik. Hal ini sejalan dengan temuan Ropiah dkk. (2023) yang mengidentifikasi problematika kebahasaan dalam pembelajaran bahasa Sunda. Menurut Ropiah dkk., banyak siswa menghadapi kesalahan fonologis, morfologis, sintaksis, dan semantik yang mencerminkan rendahnya penguasaan bahasa Sunda. Kesulitan semacam ini dapat menyebabkan siswa terhambat saat menemui kosakata atau struktur kalimat yang belum dipahami. Selain itu, Ropiah dkk. juga menyatakan bahwa masalah non-kebahasaan seperti minimnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru masih menjadi hambatan signifikan. Temuan guru menunjukkan hal serupa: 80% menyebut keterbatasan media sebagai kendala utama.

Dalam kerangka konstruktivisme, penting bagi guru untuk menyediakan konteks belajar yang kaya supaya siswa dapat membangun makna dengan lebih mudah. Penerapan metode kontekstual dan pengalaman nyata berpotensi menjembatani kesulitan bahasa tersebut. Misalnya, pengintegrasian unsur kebudayaan Sunda (kisah rakyat, cerita etnografi) ke dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengaitkan materi cerita dengan pengetahuan sebelumnya. Salah satu cara guru untuk membangkitkan suasana kebudayaan Sunda dalam kelas yaitu dengan bercerita tentang peristiwa budaya Sunda, dengan cara ini siswa menjadi lebih antusias dan memahami materi dengan lebih baik (Lucyanti & Rabbani, 2023). Temuan ini mendukung pentingnya pendekatan berbasis konteks lokal, *storytelling* yang dipadu dengan nuansa budaya membuat pembelajaran terasa nyata bagi siswa. Dengan demikian, selain memperbanyak latihan berbahasa Sunda, guru dapat memanfaatkan pendekatan kontekstual sehingga siswa lebih terlibat aktif dalam menemukan arti dongeng tersebut.

Secara keseluruhan, meskipun siswa umumnya menyukai pelajaran dongeng Sunda dan guru menganggap metode saat ini efektif, terdapat kesenjangan antara antusiasme dan pemahaman. Situasi ini mengindikasikan perlunya penguatan dalam beberapa aspek. Penggunaan media yang lebih variatif (audio-visual, permainan peran, media digital lokal) juga dapat membantu mengurangi beban bahasa. Selain itu, mengajarkan kosakata kunci dan memperkenalkan struktur cerita Sunda sebelum mendongeng dapat menjadi *scaffolding* yang mempermudah siswa mengikuti materi.

Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Media Pembelajaran Dongeng Berbasis Komik Digital

Penggunaan media pembelajaran dalam dongeng Bahasa Sunda di SMP Kabupaten Bandung masih didominasi oleh media tradisional dan audio-visual sederhana. Hasil kuisioner guru menunjukkan bahwa

100% guru menggunakan media video/audio, 80% menggunakan buku teks, dan 80% menggunakan gambar atau ilustrasi dalam pembelajaran dongeng (dalam bahasa Sunda). Sebaliknya, persepsi siswa menunjukkan penggunaan media yang sedikit berbeda: 69,3% siswa menyebut buku cetak sebagai media utama, diikuti gambar/video 26,4% dan slide presentasi 11,4%. Hal ini mengindikasikan bahwa meski guru berupaya memasukkan media digital (video/audio), keterbatasan perangkat mungkin membuat siswa lebih sering menjumpai materi cetak. Sebagian besar guru menilai bahwa media yang digunakan (60%), cukup efektif dan 20% sangat efektif (80% respon positif), sedangkan 20% menilai kurang efektif. Sementara itu, siswa merasa media pembelajaran yang dipakai guru saat ini (53,6%) cukup membantu dan (37,9%) sangat membantu proses belajar mereka (91,5% respon positif). Dengan demikian, meski media yang ada cenderung konvensional, respon siswa dan guru relatif positif terhadap tingkat efektivitasnya.

Namun, para guru menghadapi kendala signifikan dalam pemanfaatan media digital. Semua responden guru (100%) menyebut keterbatasan perangkat sebagai hambatan utama, sementara 40% menyebut masalah jaringan internet dan 40% kurang dukungan sekolah (misal dana atau kebijakan), serta 20% mengaku kurang terbiasa menggunakan teknologi. Temuan ini konsisten dengan literatur yang menunjukkan bahwa infrastruktur dan pelatihan guru menjadi faktor krusial dalam penerapan media teknologi pembelajaran. Kurangnya perangkat dan jaringan dapat menghambat penerapan metode pembelajaran digital, sehingga efektivitas media menurun.

Terkait kebutuhan media pembelajaran, baik guru maupun siswa menunjukkan preferensi yang serupa: media berbasis visual dan digital sangat diharapkan. Seluruh guru (100%) menginginkan media visual seperti gambar atau animasi, begitu pula 100% menginginkan komik digital sebagai media pembelajaran dongeng. Sebanyak 80% guru juga menyebut perlunya ilustrasi cetak berbahasa Sunda dan aplikasi berbasis cerita. Respon siswa mendukung kecenderungan ini: 74,3% siswa menyatakan media visual (gambar/video) paling membantu, 48,6% menyebut komik digital, 28,6% ilustrasi cetak Sunda, dan 24,3% aplikasi cerita (storytelling apps). Ketertarikan terhadap komik digital sangat tinggi, dengan 100% respon positif dari guru dan 93,6% respon positif dari siswa. Data ini menunjukkan adanya keserasian antara guru dan siswa bahwa media visual-digital, khususnya komik Sunda, sangat dibutuhkan untuk pengajaran dongeng.

Hasil wawancara mendalam dengan sejumlah siswa juga menunjukkan adanya ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media digital bersifat visual yang menarik dalam pembelajaran dongeng. Salah satu informan siswa menyampaikan bahwa media yang digunakan guru selama ini cukup menarik, namun secara pribadi ia lebih menyukai pembelajaran dongeng melalui media berbasis digital, seperti cerita bergambar atau komik digital yang dapat diakses melalui perangkat gawai. *"Media yang digunakan guru sudah cukup menarik, tapi saya pribadi lebih suka yang lebih menarik seperti dongeng di handphone atau dari buku cerita yang banyak gambarnya. Kalau ada komik digital tentang dongeng untuk belajar, saya pasti akan menggunakannya."* (Informan 1, Siswa SMP).

Dari perspektif pendidik, dukungan terhadap inovasi pembelajaran ini juga terungkap. Salah satu guru menyatakan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Sunda merupakan sebuah inovasi yang dapat memberikan nilai tambah dalam proses belajar mengajar. Guru tersebut menilai bahwa media ini mampu membantu guru agar tidak selalu terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber pembelajaran. *"Saya sangat tertarik. Ini adalah sebuah inovasi yang dapat membantu guru Bahasa Sunda di sekolah agar tidak terpaku hanya pada buku. Dengan adanya komik digital, pembelajaran bisa lebih bervariasi dan menyenangkan"* (Informan 2, Guru Bahasa Sunda).

Kecenderungan memilih media visual dan komik digital tersebut sejalan dengan kebutuhan mengembangkan literasi digital dan literasi budaya siswa. Literasi digital, yang didefinisikan sebagai kemampuan mengolah, menganalisis, dan mengevaluasi informasi melalui media teknologi, menjadi

semakin penting di era saat ini (Mustikasari dkk., 2020; Ningrum dkk., 2024; Sutomo & Kusmaryono, 2025). Dengan memanfaatkan komik digital berbahasa Sunda, siswa tidak hanya terlatih dalam penggunaan media digital tetapi juga lebih mudah memahami konteks budaya lokal. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai budaya lokal ke dalam media pembelajaran dapat memperkuat karakter, kreativitas, dan motivasi belajar siswa. Sebagai contoh, salah satu penelitian menemukan bahwa komik digital dengan kearifan lokal meningkatkan kemudahan belajar, daya tarik materi, dan motivasi siswa dalam pembelajaran (Mekalungi & Muhibin, 2025). Dengan demikian, penggunaan komik digital bertema lokal diperkirakan dapat menjembatani dunia siswa dengan materi pelajaran secara kontekstual dan bermakna, sekaligus menumbuhkan minat baca dan kecintaan terhadap budaya Sunda.

Potensi Media Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Materi Dongeng Bahasa Sunda

Berdasarkan hasil kuisioner, guru-guru umumnya memandang media komik digital sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Sebanyak 80% guru menyatakan komik digital sangat membantu dan 20% membantu dalam mengajar dongeng Bahasa Sunda. Mayoritas guru (80%) berpendapat bahwa media ini meningkatkan minat belajar siswa, dan semua guru (100%) mengungkapkan bahwa komik digital mempermudah pemahaman materi. Temuan ini sejalan dengan kajian media pembelajaran visual, media visual dapat menampilkan gambaran nyata sehingga siswa lebih mudah memahami materi, serta mampu memusatkan perhatian siswa berkat tampilan yang menarik (Dewi dkk., 2025). Saputra dkk. (2024) bahkan menemukan bahwa penggunaan media visual secara signifikan meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi siswa. Dengan demikian, persepsi guru bahwa komik digital dapat mengaktifkan minat dan keterlibatan siswa mendukung temuan tersebut.

Sebagian besar siswa juga menilai komik digital sebagai media pembelajaran yang menarik. Dari respon siswa, 28,6% menyebut komik digital sangat menarik dan 56,4% menarik, sementara hanya 9,3% merasa biasa saja dan 5,7% tidak tahu. Faktor visual memegang peranan utama: 70,7% siswa menyukai komik karena gambar dan warnanya menarik, 46,5% karena cerita mudah dipahami, dan 45% karena kemudahan akses lewat HP/laptop. Data ini konsisten dengan studi yang menunjukkan bahwa komik dengan ilustrasi menarik dan narasi ringkas dapat membangun koneksi emosional dan kognitif bagi siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan dan minat belajar (Suparmi dkk., 2024). Lebih lanjut, Suparmi dkk. melaporkan bahwa buku komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperbaiki pemahaman topik, dan menumbuhkan sikap belajar positif melalui pengalaman belajar yang menarik.

Dalam aspek manfaat, mayoritas siswa (56,4%) mengharapkan komik digital memudahkan pemahaman, 55% agar tidak cepat bosan, dan 52,9% agar pembelajaran lebih menyenangkan. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa siswa yang terbiasa membaca manga merasa media komik digital akan memudahkan pemahaman materi dan membuat pembelajaran lebih menarik. Seperti disampaikan oleh salah satu siswa, "*Akan lebih mudah dipahami, apalagi bagi yang sering membaca manga seperti saya. Pembelajarannya pasti akan terasa lebih menarik*" (Informan 2, Siswa SMP). Secara khusus, 77,9% siswa mengaitkan kesan menyenangkan dengan cerita/gambar yang menarik, 43,6% dengan bahasa yang mudah dipahami, serta 40,7% dengan faktor akses (bisa dibaca lewat HP). Hasil analisis data menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki kecenderungan positif terhadap penggunaan komik digital dalam pembelajaran Bahasa Sunda. Sebanyak 62,9% siswa menyatakan "mau" dan 25,7% lainnya "sangat mau" menggunakan media tersebut (total 88,6% respon positif). Sementara itu, 11,4% siswa menyatakan "ragu-ragu", dan tidak ada responden yang memilih kategori "tidak mau" maupun "sangat tidak mau". Temuan ini menegaskan bahwa komponen visual-naratif komik berperan dalam memotivasi siswa. Penelitian terkait media visual sejenis yang menunjukkan efektivitas dalam memudahkan pemahaman konsep kompleks sekaligus meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Hal ini diperkuat oleh teori multimedia Mayer,

yang menyatakan penyajian teks dan gambar bersama dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa (Faisal dkk., 2024). Komik menciptakan pengalaman belajar positif, sehingga memacu siswa agar tidak cepat bosan dengan materi. Dengan demikian, harapan siswa akan kemudahan memahami materi dan kesenangan belajar melalui komik digital didukung oleh literatur tentang media visual dan motivasi belajar.

Tantangan dan Implementasi Media Komik Digital

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa guru mengidentifikasi faktor sarana/prasarana sebagai kendala terpenting: 100% guru menyatakan keterbatasan fasilitas sekolah (perangkat komputer/tablet, koneksi internet) menjadi hambatan utama. Temuan ini konsisten dengan literatur bahwa akses teknologi dan infrastruktur digital yang tidak memadai menghalangi penerapan pembelajaran berbasis media digital (Inayah dkk., 2024). Selain itu, 60% guru menyebut kurangnya pelatihan media digital, sesuai dengan temuan Syifa dkk, (2024) yang menunjukkan banyak guru belum memiliki keterampilan digital memadai dan membutuhkan pelatihan berkelanjutan. Sekitar 40% guru mengeluhkan dukungan sekolah/dinas yang belum optimal, menandakan perlunya kebijakan dan anggaran pendukung dari pemerintah dan sekolah. Sebagian kecil (20%) menyebut keterbatasan waktu sebagai kendala, yang mengindikasikan beban kerja guru mengurangi kesempatan mereka mengembangkan materi digital. Dengan demikian, kendala guru secara garis besar terkait kesiapan infrastruktur dan kompetensi profesional.

Dari perspektif siswa, temuan menunjukkan tantangan akses teknologi yang serupa. Sebanyak 67,9% siswa mengalami internet tidak stabil atau tidak memiliki akses internet di rumah, menyoroti kesenjangan digital di kalangan peserta didik. Kondisi ini selaras dengan hasil studi bahwa ketidaktersediaan internet dan perangkat menjadi penghalang utama dalam pembelajaran digital. Sekitar 4,3% siswa tidak memiliki perangkat seluler sama sekali. Sementara itu, 26,4% siswa lebih menyukai buku cetak, mengindikasikan preferensi belajar tradisional dan tantangan literasi digital awal. Hanya 3,6% siswa menyatakan tidak ada kendala. Temuan ini menegaskan pentingnya menyesuaikan materi pembelajaran agar menarik dan relevan bagi siswa – seperti yang dikemukakan Kusumadewi dkk. (2020) bahwa materi harus disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa agar mereka lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran digital. Fakta ini menunjukkan bahwa integrasi komik digital perlu memperhatikan motivasi dan kebiasaan belajar siswa agar efektif.

Berkaitan dengan solusi, guru mengusulkan beberapa langkah utama. 100% guru meminta pengadaan fasilitas pendukung (komputer/tablet dan jaringan internet) yang memadai. Hal ini sejalan dengan rekomendasi penelitian yang menekankan penyediaan infrastruktur teknologi oleh sekolah dan pemerintah (Lubis, 2024). Sekitar 80% guru mendukung integrasi media digital ke dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), menandakan perlunya kurikulum dan rencana pembelajaran yang mengakomodasi media digital serta peningkatan kompetensi pedagogis guru. Pengintegrasian ini didukung literatur yang menyatakan kurikulum harus dirancang agar mengakomodasi perkembangan teknologi dan literasi digital siswa (Inayah dkk., 2024; Nugraha dkk., 2025). Sekitar 80% guru juga menekankan pentingnya dukungan sekolah dan dinas pendidikan, termasuk kebijakan, anggaran, dan program pendampingan, yang menurut literatur Inayah dkk. sangat krusial untuk keberhasilan penerapan teknologi Pendidikan. Sekitar 40% guru mengusulkan pengembangan bahan ajar yang menarik (termasuk komik digital), untuk meningkatkan motivasi belajar. Hal ini sesuai dengan hasil studi Inayah dkk. bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang inovatif dan menarik dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Secara keseluruhan, solusi yang diusulkan menyoroti perlunya peningkatan kesiapan infrastruktur, pelatihan guru, dan kualitas materi ajar.

Kesiapan infrastruktur digital dan keterampilan guru merupakan faktor kunci dalam penerapan media pembelajaran. Media komik digital yang dikembangkan berbasis budaya Sunda dapat menjadi

sarana efektif menumbuhkan minat belajar bahasa daerah jika didukung dengan infrastruktur memadai dan metode pengajaran inovatif. Oleh karena itu, perlu sinergi kebijakan (anggaran dan pelatihan), penyediaan sarana teknologi, serta peningkatan literasi digital guru dan siswa agar media komik digital dapat diimplementasikan dengan baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dongeng dalam mata pelajaran Bahasa Sunda di SMP Kabupaten Bandung telah berlangsung dengan cukup baik. Guru-guru cenderung menggunakan metode ceramah, diskusi, membaca bersama, dan demonstrasi dalam pembelajaran. Metode ini dianggap efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif. Meskipun demikian, hasil menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi dongeng, khususnya dari segi kebahasaan, meskipun mereka memiliki minat tinggi terhadap materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara keterlibatan siswa secara emosional dan kemampuan kognitif mereka dalam memahami teks dongeng berbahasa Sunda.

Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa saat ini. Komik digital muncul sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang potensial. Media ini dinilai mampu membantu siswa dalam memahami isi dongeng secara visual, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat keterikatan siswa terhadap budaya lokal yang diangkat dalam cerita. Selain itu, komik digital dianggap mampu menjembatani kendala linguistik karena penyajiannya yang lebih ringan dan ilustratif.

Namun, penerapan media komik digital dalam pembelajaran juga menghadapi sejumlah tantangan. Di antaranya adalah keterbatasan sarana dan prasarana, seperti perangkat digital dan akses internet, serta rendahnya kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Selain itu, belum adanya dukungan kebijakan yang kuat dari sekolah dan pemerintah turut menjadi hambatan dalam implementasi media digital secara optimal. Temuan ini mengindikasikan perlunya pendekatan sistemik dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Sunda melalui integrasi media digital berbasis budaya lokal.

Sebagai implikasi dari temuan ini, penelitian lanjutan disarankan untuk difokuskan pada pengembangan dan uji efektivitas media komik digital Bahasa Sunda pada jenjang Pendidikan SMP. Penelitian lebih lanjut juga penting dilakukan untuk menggali model pembelajaran yang paling efektif dalam mengintegrasikan media komik digital ke dalam pembelajaran muatan lokal.

5. REFERENSI

- Akbar, M. S. F., Hidayat, O. S., & Hasanah, U. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Digital Penerapan Sila Pancasila Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar. *Kompetensi Universitas Balikpapan*, 16(1), 160–167. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v16i1.133>
- Anggitto, A., Purwanta, E., Saptono, B., & Senen, A. (2023). The Effectiveness of Digital Comics based Multicultural to Improve Social Care Character of Elementary School Students. *New Educational Review*, 72, 122–132. <https://doi.org/10.15804/tner.2023.72.2.09>
- Barliani, K., Kuswari, U., & Koswara, D. (2025). Efektivitas Media Komik Digital dalam Pembelajaran Membaca Cerita Pendek. *Semantik*, 14(1), 1–14. <https://doi.org/10.22460/semantik.v14i1.p1-14>
- Bulan, A., & Hasan. (2020). Analisis Nilai Pendidikan Karakter dalam Kumpulan Dongeng Suku Mbojo. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 1. <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>

- Damarpuri, M. M., Taufik, M., & Sugiarti. (2024). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 143 Palembang. *Journal on Education*, 07(01), 6052–6060.
- Dewi, N., Harini, B., & Maharani, S. D. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbantuan Artificial Intelligence pada Materi Warisan Budaya Kelas V SD*. 8(2023).
- Faisal, M., Ramdhani, L., & Hardyanti. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *JPK: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 01.
- Habiddin, H., Ashar, M., Hamdan, A., & Nasir, K. R. (2022). Digital Comic Media for Teaching Secondary School Science. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(3), 159–166. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V16I03.28967>
- Hermawan, D., Dadela, R., & ... (2022). Pemanfaatan Cerita Rakyat Di Kabupaten Bandung Dalam Penyusunan Bahan Ajar Mendongeng Berbasis Kearifan Lokal. *Literasi: Jurnal Ilmiah* ..., 12(2). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/literasi/article/view/5717%0Ahttps://journal.unpas.ac.id/index.php/literasi/article/download/5717/2439>
- Ilahi, T. E. N., Kuswari, U., & Nugraha, H. S. (2020). Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Menggunakan Media Pop-Up Book. *Lokabasa*, 11(2), 207–217. <https://doi.org/10.17509/jlb.v11i2.29144>
- Inayah, A., Matondang, A. H., Pauziah, D., Widia, F., & Nasution, N. S. (2024). Meningkatkan Literasi Digital Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(3), 247–258. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i3.2039>
- Ismanto, I. (2024). Analisis Kejiwaan Tokoh Dan Nilai Pendidikan Karakter Dalam 5 Dongeng Anak Dunia Karya Dedik Dwi Prihatmoko. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, 2(1), 235–251. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i1.685>
- Kambu, Y., Afasedanya, B. W., Wanimbo, W., & Malangsena, R. R. (2024). *Maintaining Local Languages Through Local Content Curriculum: Analysis of Contextual Approaches and Field Learning*. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 9(2), 161–166. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/view/6880>
- Koswara, D. (2021). *Sastra Sunda Klasik*. UPI Press.
- Kusumadewi, R. F., Ulia, N., & Sari, Y. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PHENOMENON*, 10(1), 85–101.
- Lubis, M. (2024). *SD Science Digital Learning Media: Stimulate or Reduce Motivation? Assyfa International of Multidisciplinary Education*, 1(February), 18–26.
- Lucyanti, W., & Rabbani, S. (2023). Analisis Pembelajaran Bahasa Sunda Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 06(02), 224–227.
- Mekalungi, N., & Muhibin, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Kearifan Lokal Berbasis Smartphone Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 231–240.
- Mora, A., Hartono, R., & Suartika, I. (2023). Analisis Kebutuhan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar (SD). *Proceeding SEMNAS-TP (Seminar Nasional Teknologi Pendidikan)*, 3(1), 36–40.
- Mustikasari, L., Prisylio, G., Hartati, T., & Sopandi, W. (2020). *The development of digital comic on ecosystem for thematic learning in elementary schools*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1469(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1469/1/012066>
- Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar. (2023). Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam

- Pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 292–297.
<https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500–1511. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Nugraha, H. S., Kuswari, U., Sutisna, A., Dzakiah, S. N., & Garsela, F. (2025). Eksplorasi Penggunaan Augmented Reality (AR) sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Tata Krama Bahas Sunda. *Lokabasa*, 16(1), 10–24. <https://doi.org/10.17509/jlb.v16i1.81705>
- Nurbaiti, A., & Zulkarnaen. (2025). Efektivitas Mendongeng dengan Media Boneka dalam Mengembangkan Karakter Prososial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 275–284. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.6806>
- Raneza, F., & Widowati, H. (2020). Analisis Urgensi Pengembangan Komik Digital Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman. *Biolova*, 1(1), 13–18. <https://doi.org/10.24127/biolova.v1i1.28>
- Ropiah, O., Rakhman, F., & Alam, F. S. N. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Sunda Dimensi Linguistik dan Nonlinguistik. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*.
- Saputra, J. A. R., Listiani, I., & Walpajin, G. I. (2024). Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 5(172071200049), 480–486.
- Shofwan, A. M., & Setyowati, R. I. (2021). Analisis Kemampuan Membuat Naskah Dongeng Siswa Kelas IV Mi Miftahul Huda Papungan 01 Kabupaten Blitar. *Berajah Journal*, 2(1), 98–103. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.56>
- Suparmi, Rahmawati, P., & Eidakdo, R. (2024). Peran Buku dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 04(01), 58–70. <https://doi.org/10.53977/ps.v2i01.1684>
- Sutomo, & Kusmaryono, I. (2025). *Penggunaan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Berpikir Kritis The Use of Digital Comics as a Learning Medium to Enhance Learning Independence and Critical Thinking*. 5(1), 101–112.
- Syafrina, R. (2020). Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini dengan Mendongeng. *Masyarakat Berdaya dan Inovasi*, 1(2), 83–85. <https://doi.org/10.33292/mayadani.v1i2.18>
- Syifa, S. N., Az-Zahra, A. M., & Rachman, I. F. (2024). Analisis Infrastruktur Teknologi, Pelatihan Pengajar dan Tantangan dalam Implementasi model Pembelajaran Literasi Digital untuk Mendukung SDGs 2023. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 2(2), 149–161. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i2.765>
- UNESCO. (2024a). UNESCO Framework for Culture and Arts Education. In UNESCO. https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2024/02/WCCAE_UNESCO_Framework_EN_0.pdf
- UNESCO. (2024b). *UNESCO - What you need to know about digital learning and transformation of education*. UNESCO. <https://www.unesco.org/en/digital-education/need-know#:~:text=schooling> models and to build, focus on teachers and students
- Utami, M. Z., Setiawan, I., Risdianto, E., & Viona, E. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Alat-Alat Optik. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 334–350. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5700>