

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

(Tesis)

Oleh

**FADILA HANUM
2423053026**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER KEGURUAN GURU SD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

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

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar MAGISTER
PENDIDIKAN**

Pada

**Program Pascasarjana Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER KEGURUAN GURU SD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

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

Oleh

FADILA HANUM

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa kelas V SDN 1 Negara Ratu dalam memahami materi *sesikun* Bahasa Lampung yang bersifat abstrak dan minim konteks visual, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Tujuan penelitian adalah mengembangkan media komik strip berbasis *discovery learning* yang valid, praktis, dan efektif untuk mengonkretkan materi sastra lisan tersebut menjadi pembelajaran yang bermakna. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE, penelitian ini merancang media yang mengintegrasikan narasi visual dengan sintaks penemuan terbimbing. Secara kualitatif, media ini berhasil mengubah paradigma pembelajaran dari pasif menjadi eksploratif. Alur cerita komik membantu siswa mengonstruksi makna kiasan *sesikun* melalui konteks dialog tokoh, sehingga mereduksi beban kognitif siswa dalam memahami bahasa kiasan. Validasi ahli materi (91%), media (95%), dan bahasa (77%) mengonfirmasi kelayakan produk dari aspek substansi budaya dan desain visual. Respon pendidik (97,5%) dan siswa (92,9%) menunjukkan media ini sangat praktis, mampu meningkatkan antusiasme, serta mempermudah internalisasi materi. Uji efektivitas membuktikan peningkatan hasil belajar yang signifikan ($Sig. < 0,001$) dengan kategori sedang ($N-Gain$ 0,57). Disimpulkan bahwa komik strip berbasis *discovery learning* efektif menjembatani pemahaman siswa terhadap *sesikun* melalui visualisasi yang kontekstual.

Kata kunci: hasil belajar, media pembelajaran, komik strip, *discovery learning*, *sesikun*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF DISCOVERY LEARNING-BASED COMIC STRIP LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN LAMPUNG LANGUAGE *SESIKUN* LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOL

By

FADILA HANUM

This research is motivated by the difficulties faced by Grade V students at SDN 1 Negara Ratu in comprehending the *sesikun* material of the Lampung Language, which is abstract and lacks visual context, resulting in low learning outcomes. The objective of this research is to develop a valid, practical, and effective discovery learning-based comic strip to concretize this oral literature material into meaningful learning. Employing the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, this study designed media that integrates visual narrative with guided discovery syntax. Qualitatively, this media successfully shifted the learning paradigm from passive to exploratory. The comic storyline assists students in constructing the metaphorical meaning of *sesikun* through the context of character dialogues, thereby reducing the students' cognitive load in understanding figurative language. Validation by material experts (91%), media experts (95%), and language experts (77%) confirmed the product's feasibility regarding cultural substance and visual design. Responses from educators (97.5%) and students (92.9%) indicated that the media is highly practical, capable of increasing enthusiasm, and facilitating material internalization. The effectiveness test demonstrated a significant improvement in learning outcomes ($Sig. < 0.001$) with a medium category ($N\text{-Gain}$ 0.57). It is concluded that the discovery learning-based comic strip effectively bridges students' understanding of *sesikun* through contextual visualization.

Keywords: learning outcomes, comic strip, learning media, *discovery learning*, *sesikun*

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK STRIP BERBASIS *DISCOVERY*
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
SESIKUN BAHASA LAMPUNG DI SEKOLAH
DASAR**

Nama Mahasiswa : *Fadila Hanum*

No. Pokok Mahasiswa : 2423053026

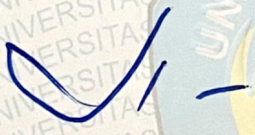
Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

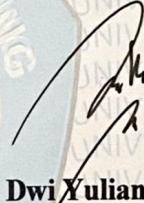
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

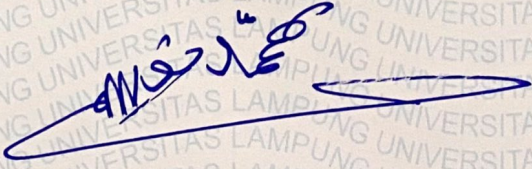

Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.
NIP 19601214 198403 2 002

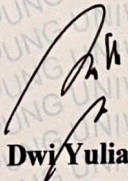

Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.
NIP 19670722 199203 2 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi
Magister Keguruan Guru SD


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002


Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.
NIP 19670722 199203 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.

Sekretaris

: Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.

Anggota Penguji : 1. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.

2. Dr. Muhammad Kaulan Karima, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.

NIP 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis: 11 Februari 2026



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadila Hanum
NPM : 2423053026
Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan sebenarnya bahwa:

1. Tesis ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran *Sesikun* Bahasa Lampung di Sekolah Dasar” merupakan karya saya sendiri serta dibantu dengan berbagai sumber dan masukan para ahli yang disusun berdasarkan etika ilmiah yang berlaku dengan ilmu akademik,
2. Hak intelektual atas karya ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung (Unila).

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan ketidak benaran saya bersedia menanggung akibat dan sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bandar Lampung, 11 Februari 2026
Pembuat pernyataan,



Fadila Hanum
NPM 2423053026

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Fadila Hanum dilahirkan di Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung, pada tanggal 27 Juli 1987. Putri dari pasangan Bapak Azharuddin dan Ibu Septina Ari. Penulis merupakan anak ke 2 dari 5 bersaudara, penulis mengawali pendidikan di SD Negeri 7 Merak Batin pada tahun 1993 dan lulus pada tahun 1999.

Penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Natar pada tahun 1999 dan lulus pada tahun 2002. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Natar pada tahun 2002 dan lulus pada tahun 2005. Tahun 2005 penulis melanjutkan jenjang S1 Agribisnis Pertanian di Universitas Lampung dan lulus pada tahun 2010. Penulis melanjutkan jenjang S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Terbuka pada tahun 2019 dan lulus pada tahun 2021. Selanjutnya, di tahun 2024 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa S-2 Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

MOTTO

“Tidak ada anak yang bodoh. Yang ada hanya guru yang tidak tahu cara mengajar.” (Ki Hajar Dewantara)

“Setiap anak berhak mendapatkan guru yang tak pernah berhenti belajar.”
(Fadila Hanum)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim

Dengan penuh rasa syukur, terhadap nikmat yang Allah Swt berikan. Shalawat serta salam selalu terucap kepada rasulullah Saw. Karya ini aku persembahkan sebagai tanda cinta kasihku kepada:

Orang Tuaku Tercinta,

Azharuddin, Septina Ari, Sumiyo Hadiwinarno (alm), dan Purwanti. Kupersembahkan sebuah karya ini untuk Abi, Mami, Bapak, dan Ibu yang selalu menyayangiku dengan sepenuh hati dan selalu berdo'a untuk kebaikanku.

Suami dan Anak-anakku Tercinta,

Suamiku Arif Wahyu Wibowo dan anak-anakku, Wafa Tamimatu Ufaira dan Wafiq Umar Al Baihaqi. Terima kasih untuk cinta dan pengertiannya. Terima kasih juga selalu mendampingi dan mendukung Ibuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.

Kakak-Kakak dan Adik-adikku Tersayang,

Tahta, Kiay, Era, Hasbi, Aat, Mahligai, Havez, Andanan, Anggi, dan Ratna serta sepuluh ponakanku. Terima kasih atas do'a dan dukungannya selama ini. Terima kasih untuk iklim di rumah yang selalu positif.

Sahabat seperjuangan,

Dani, Indah, Abda, Tria, dan Nur, serta seluruh rekan MKGSD 2024 Universitas Lampung, terima kasih atas kebersamaan, cerita seru dan iklim positif selama perjalanan studi ini.

Almamater tercinta Universitas Lampung

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran *Sesikun* Bahasa Lampung di Sekolah Dasar” sebagai bagian dari persyaratan akademik dalam menyelesaikan studi pada Program Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung.

Dalam proses penyusunan tesis ini, peneliti mendapatkan banyak dukungan, bimbingan, serta masukan berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, peneliti menyampaikan apresiasi kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung.
4. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar sekaligus Pembimbing II yang telah bersedia memberikan waktu, nasihat, perhatian, semangat dan kesabarannya dalam membimbing, serta kritik dan saran yang membangun kepada peneliti selama penyusunan tesis ini.
6. Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah bersedia memberikan waktu, nasihat, perhatian, semangat dan kesabarannya dalam membimbing, serta kritik dan saran yang membangun kepada peneliti selama penyusunan tesis ini.

7. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd. selaku Penguji I yang telah memberikan kritik, saran, dan nasihat selama proses penyelesaian tesis ini.
8. Dr. Muhammad Kaulan Karima, M.Pd. selaku Penguji II yang telah memberikan kritik, saran, dan nasihat selama proses penyelesaian tesis ini.
9. Hazizi, S.Pd.I., M.Pd. selaku validator materi yang dikembangkan oleh peneliti.
10. Dr. Rangga Firdaus, M.Pd. selaku validator media yang dikembangkan oleh peneliti.
11. Dr. Megaria, M.Pd. selaku validator bahasa yang dikembangkan oleh peneliti.
12. Para Dosen Keguruan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pengetahuan semasa peneliti menyelesaikan perkuliahan.
13. Seluruh rekan mahasiswa MKGSD 2024 yang telah memberikan semangat dan kekeluargaan selama peneliti menyelesaikan perkuliahan.
14. Bapak dan Ibu seluruh Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah bekerjasama dengan pelayanan terbaiknya sehingga terselesaikan tesis ini.
15. Kepala Sekolah, Dewan Guru dan Staf SDN 1 Negara Ratu yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Namun, peneliti berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 11 Februari 2026
Peneliti,

Fadila Hanum
NPM 2423053026

DAFTAR ISI

	halaman
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Batasan Masalah.....	11
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	13
II. KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Teori Belajar.....	14
2.1.1 Teori <i>Konstruktivisme</i>	14
2.1.2 Teori Proses Kognitif <i>Dual Coding</i>	15
2.2 Media Pembelajaran	16
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran	16
2.2.2 Tujuan Media Pembelajaran.....	17
2.2.3 Karakteristik Media Pembelajaran	18
2.3 Komik Strip	19
2.3.1 Definisi Komik Strip.....	19
2.3.2 Tujuan dan Manfaat Komik Strip	20
2.3.3 Struktur Komik Strip.....	21
2.3.4 Prosedur Penyusunan Komik Strip	22
2.4 Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	24
2.4.1 Definisi <i>Discovery Learning</i>	24
2.4.2 Karakteristik dan Tujuan <i>Discovery Learning</i>	25
2.4.3 Langkah-langkah <i>Discovery Learning</i>	27
2.4.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Discovery Learning</i>	28

2.5 Hasil Belajar.....	29
2.5.1 Definisi Hasil Belajar.....	29
2.5.2 Indikator Hasil Belajar.....	30
2.5.3 Fungsi dan Tujuan Hasil Belajar.....	31
2.6 Bahasa Lampung.....	32
2.6.1 Definisi Bahasa Lampung.....	32
2.6.2 Fungsi Pembelajaran Bahasa Lampung di SD.....	33
2.6.3 Tujuan Pembelajaran Bahasa Lampung.....	34
2.7 <i>Sesikun</i>	35
2.7.1 Definisi <i>Sesikun</i>	35
2.7.2 Bentuk-bentuk <i>Sesikun</i>	36
2.7.3 Tujuan Pembelajaran <i>Sesikun</i> di SD.....	38
2.8 Penelitian Yang Relevan.....	39
2.9 Kerangka Pemikiran.....	42
2.10 Hipotesis.....	47
III. METODE PENELITIAN.....	48
3.1 Desain Penelitian.....	48
3.2 Pelaksanaan Penelitian.....	49
3.3 Subjek Penelitian.....	49
3.4 Variabel Penelitian.....	50
3.5 Prosedur Pengembangan.....	50
3.5.1 Analisis (<i>Analysis</i>).....	50
3.5.2 Desain (<i>Design</i>).....	52
3.5.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	52
3.5.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	53
3.5.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	53
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	54
3.6.1 Angket.....	54
3.6.2 Observasi.....	57
3.6.3 Wawancara.....	58
3.6.4 Instrumen Tes Soal.....	58
3.7 Teknik Analisis Data.....	59
3.7.1 Uji Kevalidan.....	59
3.7.2 Uji Prasyarat Instrumen Tes.....	60
3.7.3 Uji Kepraktisan.....	64
3.7.4 Uji Keefektifan.....	64

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	68
4.1 Hasil Penelitian	68
4.1.1 Analisis	68
4.1.2 Desain	71
4.1.3 Pengembangan	77
4.1.4 Implementasi	95
4.1.5 Evaluasi.....	99
4.2 Pembahasan	103
4.2.1 Kelayakan Media Pembelajaran Komik Strip Berbasis DL	103
4.2.2 Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Strip Berbasis DL	105
4.2.3 Keefektifan Media Pembelajaran Komik Strip Berbasis DL.....	107
V. SIMPULAN	112
5.1 Kesimpulan.....	112
5.2 Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN	123

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
1. Minat siswa kelas V SDN 1 Negara Ratu terhadap mata pelajaran bahasa Lampung	3
2. Sebaran nilai Asesmen Tengah Semester Ganjil Bahasa Lampung kelas V SDN 1 Negara Ratu.....	4
3. Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran.....	6
4. Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Model Pembelajaran.....	8
5. Langkah-Langkah Model <i>Discovery Learning</i>	27
6. Langkah-Langkah Model <i>Discovery Learning</i> dalam Pembelajaran <i>Sesikun</i> Bahasa Lampung.....	28
7. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	29
8. Indikator Hasil Belajar	31
9. Peta Konsep Pembelajaran <i>Sesikun</i> di Kelas V Sekolah Dasar	38
10. Penelitian-Penelitian yang Relevan	40
11. Rancangan Pengujian Media Pembelajaran Komik Strip Berbasis <i>Discovery Learning</i>	53
12. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	54
13. Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	55
14. Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa (Bahasa Indonesia)	55
15. Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa (Bahasa Lampung)	55
16. Angket Respon Pendidik	56
17. Angket Respon Siswa	57
18. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	59
19. Kriteria Validitas Produk.....	60
20. Klasifikasi Validitas Soal	61
21. Kriteria Reliabilitas Soal	62
22. Pedoman Kriteria Tingkat Kesukaran Soal.....	63
23. Pedoman Kriteria Daya Pembeda Soal	63
24. Kriteria Pemberian Skor Praktikalitas.....	64
25. Kriteria Pemberian Nilai Praktikalitas	64
26. Kriteria Gain Ternormalisasi.....	66
27. Interpretasi Nilai <i>Effect Size</i> (Cohen's d).....	67
28. Matriks Desain Integrasi Pembelajaran <i>Sesikun</i> dan <i>Discovery Learning</i>	73

29. Peta Konten Alur Cerita Media Pembelajaran Komik Strip	74
30. Rancangan Final Spesifikasi Instrumen Penelitian.....	77
31. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi	79
32. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Ahli Materi	81
33. Hasil Analisis Validasi Ahli Media	82
34. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Ahli Media.....	83
35. Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa (Bahasa Lampung).....	85
36. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Ahli Bahasa (Bahasa Lampung)	86
37. Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa (Bahasa Indonesia).....	87
38. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Ahli Bahasa (Bahasa Indonesia).....	88
39. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal.....	91
40. Hasil Analisis Respon Pendidik.....	93
41. Hasil Analisis Respon Siswa	94
42. Skenario Implementasi Perlakuan (X) Berbasis <i>Discovery Learning</i> dengan Media Komik.....	97
43. Hasil Statistik Deskriptif Data <i>Pre-Test</i> (O1) dan <i>Post-Test</i> (O2) Hasil Belajar Siswa	98
44. Hasil Uji Normalitas Data Selisih.....	99
45. Hasil <i>Paired Sampel</i> Statistik.....	100
46. Hasil Uji Hipotesis <i>Paired Sampel t-Tes</i>	100
47. Hasil Perhitungan Uji N-Gain	101
48. Hasil Perhitungan Uji <i>Effect Size</i> (Cohen's d)	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
1. Kerangka Pemikiran.....	46
2. Model Pengembangan ADDIE	48
3. Alur Tahapan Penelitian.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. Angket Minat Belajar Siswa Terhadap Bahasa Lampung	124
2. Angket Kebutuhan Guru Bahasa Lampung Terhadap Media Pembelajaran	125
3. Angket Kebutuhan Guru Bahasa Lampung Terhadap Model Pembelajaran	126
4. Tabulasi Data Hasil Uji Prasyarat.....	127
5. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal	128
6. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	129
7. Tabulasi Data Hasil Uji Daya Beda Soal	130
8. Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal	131
9. Penilaian Validasi Ahli Materi	132
10. Penilaian Validasi Ahli Media.....	135
11. Penilaian Validasi Ahli Bahasa (Bahasa Lampung)	138
12. Penilaian Validasi Ahli Bahasa (Bahasa Indonesia)	141
13. Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	144
14. Penskoran Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	146
15. Lembar Praktikalitas Respon Pendidik	147
16. Lembar Praktikalitas Respon Siswa.....	148
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	149
18. Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	155
19. Hasil Uji <i>Paired Sample Statistics</i>	156
20. Hasil Uji Praktikalitas Respon Pendidik	157
21. Hasil Uji Praktikalitas Respon Siswa.....	158
22. Hasil Uji Deskriptif Data.....	159
23. Hasil Uji Normalitas Data	160
24. Data Awal Hasil Belajar Peserta Didik	161
25. Surat Izin Penelitian	163
26. Surat Balasan Izin Penelitian.....	164
27. Dokumentasi Penelitian.....	165
28. Produk Media Pembelajaran Komik Strip.....	167

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai salah satu bahasa daerah di Indonesia, bahasa Lampung memiliki kedudukan strategis dalam pelestarian budaya lokal sekaligus sebagai sarana komunikasi yang merepresentasikan identitas kedaerahan masyarakat Lampung. Bahasa ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi sehari-hari, tetapi juga berperan penting dalam menjaga nilai-nilai budaya, norma sosial, dan jati diri masyarakat daerah. Menurut Halim (1976) bahasa daerah memiliki beberapa fungsi, antara lain sebagai lambang kebanggaan dan identitas daerah, serta sebagai alat penghubung dalam keluarga dan masyarakat. Selain itu, bahasa daerah juga berfungsi sebagai pendukung bahasa nasional, alat pengantar pembelajaran di sekolah dasar pada tahap awal, serta sebagai sarana pengembangan dan pelestarian kebudayaan daerah.

Astriawan (2025) mengungkapkan bahasa Lampung mengalami keterbatasan dalam penggunaannya, terutama dalam komunikasi sehari-hari antar penuturnya. Penggunaan bahasa Lampung di ruang publik semakin menurun dan sulit ditemukan. Kemajuan teknologi dan globalisasi memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan pola komunikasi, di mana bahasa Indonesia dan bahasa asing lebih dominan digunakan dibandingkan bahasa daerah (Ramadhani *et al.*, 2024).

Para ahli bahasa memperingatkan bahwa bahasa Lampung berpotensi mengalami kemunduran jika tidak ada upaya serius dalam mempertahankannya. Menurut UNESCO (2019) bahasa yang kurang digunakan dalam komunikasi sehari-hari berisiko mengalami kepunahan dalam satu atau dua generasi mendatang. Faktor

utama penyebab penurunan penggunaan bahasa Lampung menurut Astriawan (2025) antara lain:

- 1) Perkawinan antar etnis (percampuran budaya).
- 2) Urbanisasi dan perpindahan penduduk desa ke kota.
- 3) Pemakaian bahasa Indonesia yang lebih dominan dalam kehidupan sosial dan pendidikan.
- 4) Kurangnya rasa bangga, loyalitas, dan kesadaran terhadap pentingnya bahasa Lampung.
- 5) Pembelajaran bahasa Lampung di sekolah dianggap membosankan dan sulit.

Di SDN 1 Negara Ratu Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan, permasalahan rendahnya minat belajar telah teridentifikasi secara konsisten. Dari hasil asesmen non-kognitif awal tahun ajaran 2024/2025, diketahui bahwa 15 dari 24 siswa kelas V-B menjawab mata pelajaran yang sulit dan tidak disukai adalah bahasa Lampung.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan pra-penelitian pada tanggal 2 Januari 2025 terhadap seluruh siswa kelas V SDN 1 Negara Ratu di tahun ajaran tersebut untuk mengetahui masalah ini lebih lanjut melalui angket dan wawancara. Angket digunakan untuk melihat kebutuhan belajar siswa ditinjau dari minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Lampung dan persepsi guru bahasa Lampung. Wawancara dilakukan terhadap guru untuk mengidentifikasi permasalahan ini lebih dalam.

Berdasarkan hasil angket, observasi, dan wawancara yang dilakukan di SDN 1 Negara Ratu Kecamatan Natar, diketahui bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka sejak tahun 2023. Kebutuhan belajar siswa berdasarkan aspek minat siswa meliputi beberapa hal antara lain perasaan senang, ketertarikan, perhatian dalam belajar, dan keterlibatan dalam belajar (Angraini *et al.*, 2023; Hasbi *et al.*, 2022). Hasil instrumen angket siswa berdasarkan aspek minat siswa terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Minat Siswa Kelas V SDN 1 Negara Ratu Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Lampung

Rentang	Minat Siswa		
	Kategori	Frekuensi	Persentase
$100\% \geq x \geq 75\%$	Tinggi	7	14.58%
$50\% \geq x \geq 25\%$	Sedang	15	31.25%
$25\% \geq x \geq 0\%$	Rendah	26	54.16%
Total		48	100%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa sebagian besar siswa kelas V memiliki minat yang rendah terhadap pelajaran bahasa Lampung. Hal ini tercermin dari 54.16% siswa yang menyatakan bahwa pelajaran ini kurang diminati. Sementara itu, hanya 31.25% siswa yang menunjukkan minat sedang terhadap mata pelajaran tersebut, dan sebanyak 14.58% siswa memiliki minat yang tinggi. Data ini menunjukkan adanya masalah pada jenjang kelas V di sekolah tersebut, yang dijadikan dasar untuk penelitian intervensi pada subjek berikutnya.

Dalam kurikulum muatan lokal di sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Lampung mencakup tiga aspek kompetensi utama yang saling terintegrasi, yaitu aspek aksara Lampung, aspek kebahasaan, dan aspek sastra Lampung. Ketiga aspek ini bersinergi untuk tidak hanya melatih keterampilan linguistik dan kemampuan baca-tulis aksara, tetapi juga melestarikan identitas budaya daerah. Khusus pada aspek sastra, pembelajaran difokuskan pada pengenalan kekayaan tradisi lisan yang dimiliki masyarakat Lampung. Sastra lisan ini merupakan bagian penting dalam penguasaan bahasa karena mengandung nilai-nilai moral, kearifan lokal, serta pemahaman mendalam terhadap budaya daerah, termasuk budaya Lampung (Gunawan, 2025; Hulu et al., 2024). Dari beragam jenis sastra lisan tersebut, pembelajaran pada penelitian ini mengerucut pada *sesikun* sebagai bentuk ungkapan kiasan yang sarat akan nilai nasihat dan petuah bijak dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran *sesikun* di tingkat sekolah dasar, tertuang dalam Peraturan Gubernur Nomor 39 Tahun 2014 dengan indikator pembelajaran sebagai berikut:

1. Mampu mengidentifikasi *sesikun* (kata kiasan) dalam bahasa Lampung
2. Mampu mengartikan makna dari *sesikun* (kata kiasan) dalam bahasa Lampung
3. Mampu membuat kalimat menggunakan *sesikun* (kata kiasan) dalam bahasa Lampung
4. Mampu mengidentifikasi *sesikun* (peribahasa) dalam bahasa Lampung
5. Mampu mengartikan makna dari *sesikun* (peribahasa) dalam bahasa Lampung
6. Mampu menulis *sesikun* (peribahasa) dalam bahasa Lampung.

Ketidaktertarikan siswa terhadap bahasa Lampung materi *sesikun* dapat menghambat pelestarian bahasa dan budaya Lampung dalam jangka panjang. Di sisi lain, pembelajaran bahasa tidak akan pernah bisa dilepaskan dari pembelajaran sastra, dengan demikian pembelajaran bahasa Lampung harus juga mengintegrasikan materi-materi kesastraan (Ariyani, *et al.*, 2023). Selain dari data angket pra-penelitian, peneliti juga melakukan observasi terhadap hasil belajar siswa Kelas V Tahun Ajaran 2024/2025 melalui nilai Asesmen Tengah Semester (ATS) sebagai data awal intervensi. Data tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Sebaran Nilai Asesmen Tengah Semester Ganjil Bahasa Lampung Kelas V SDN 1 Negara Ratu

No	KKM	Nilai	Kelas				Populasi	
			VA		VB		Jumlah	%
			Jumlah	%	Jumlah	%		
1	70	≥ 70	9	37.5%	8	33.3%	17	35.41%
2		≤ 70	15	62.5%	16	66.7%	31	64.58%
			24	100%	24	100%	48	100%

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa sebagian besar siswa Kelas V Tahun Ajaran 2025/2026 memperoleh nilai di bawah KKM, yaitu 70. Sebanyak 31 siswa dari total populasi mendapatkan nilai ≤ 70 , dengan rincian 62.5% siswa di kelas VA dan 66.7% siswa di kelas V-B. Persentase siswa yang mencapai nilai ≥ 70 hanya

35,41% dari total populasi, menunjukkan bahwa pencapaian nilai masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik, dapat diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa kelas V, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Lampung masih tergolong rendah dikarenakan kurangnya minat dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa sulit memahami materi yang dipelajari. Selain itu, dalam proses pembelajaran, pendidik hanya menggunakan buku ajar dan media pembelajaran LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik) dengan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan cepat merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran yang lain sebagai alat bantu untuk penyampaian materi.

Kebutuhan inovasi materi difokuskan pada pembelajaran *sesikun* karena materi ini merupakan sastra lisan Lampung yang sarat akan bahasa kiasan dan makna tersirat. Kesulitan siswa dalam pembelajaran bahasa Lampung, diduga kuat berasal dari ketidakmampuan siswa untuk memahami dan memaknai *sesikun* yang bersifat abstrak dan dekontekstualisasi dari percakapan sehari-hari. Oleh karena itu, *sesikun* dipilih sebagai fokus materi yang memerlukan inovasi media visual dan kontekstual.

Berdasarkan hasil analisis minat belajar siswa dan nilai asesmen tengah semester serta kebutuhan guru, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Lampung, khususnya materi *sesikun*, membutuhkan inovasi media yang kontekstual, visual, dan berbasis budaya lokal. Media tersebut diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien (Wulandari *et al.*, 2023; Syarifuddin & Utari, 2022; Anggraini & Lestari, 2020). Analisis kebutuhan 10 guru bahasa Lampung terhadap media pembelajaran disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Kebutuhan Guru terhadap Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Setuju %
1	Saya membutuhkan media visual untuk mendukung pemahaman siswa.	100
2	Media yang melibatkan unsur cerita atau narasi menarik perhatian siswa.	90
3	Saya memerlukan media yang sesuai dengan budaya lokal Lampung.	100
4	Saya kesulitan menemukan media pembelajaran yang kontekstual dengan materi bahasa Lampung.	80
5	Saya membutuhkan media yang sederhana tetapi menarik bagi siswa SD.	100
6	Siswa lebih mudah belajar menggunakan media berbasis gambar dibandingkan teks panjang.	90
7	Saya tertarik memanfaatkan media yang bisa dicetak maupun ditampilkan digital.	90
8	Saya jarang menggunakan media interaktif karena keterbatasan perangkat di kelas.	60
9	Media pembelajaran yang mudah dibuat sendiri sangat saya perlukan.	90
10	Saya memerlukan media yang bisa memfasilitasi kerja kelompok.	100
11	Media visual meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi.	90
12	Saya ingin belajar membuat media berbasis budaya dan karakter lokal.	90
13	Saya memerlukan referensi media pembelajaran yang praktis dan sesuai kurikulum.	100
14	Saya pernah menggunakan media seperti poster, gambar, atau kartu kata dalam pembelajaran.	50
15	Menurut saya, media yang menggabungkan teks dan gambar sangat cocok untuk siswa sekolah dasar.	100

Berdasarkan hasil angket di atas, terlihat bahwa kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar sangat tinggi. Seluruh responden menyatakan bahwa mereka membutuhkan media visual untuk mendukung pemahaman siswa dan media yang sederhana tetapi menarik. Hal ini mencerminkan kebutuhan akan media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menarik perhatian dan memudahkan pemahaman siswa secara visual. Sebanyak 90% guru menyatakan bahwa media dengan unsur cerita atau narasi lebih menarik bagi siswa, yang menunjukkan potensi besar penggunaan media yang menggabungkan aspek visual dan naratif. Bahkan, seluruh responden sepakat bahwa media yang sesuai dengan budaya

lokal Lampung diperlukan, sementara 80% guru menyatakan kesulitan menemukan media yang kontekstual dengan materi bahasa Lampung. Fakta ini mempertegas urgensi pengembangan media yang tidak hanya visual dan naratif, tetapi juga berakar pada nilai-nilai budaya lokal, seperti dalam materi bahasa Lampung.

Sebanyak 90% guru menyebutkan perlunya media yang dapat difasilitasi untuk kerja kelompok, dan media yang mudah dibuat sendiri sangat dibutuhkan. Artinya, guru membutuhkan solusi yang praktis, fleksibel, dan aplikatif dalam kegiatan belajar mengajar. 90% guru juga menyatakan minat memanfaatkan media yang bisa dicetak maupun ditampilkan secara digital, menunjukkan kecenderungan ke arah media hibrid yang fleksibel untuk berbagai kondisi kelas. Ketika menyinggung pengalaman penggunaan media, hanya 50% guru yang pernah menggunakan media seperti poster, gambar, atau kartu kata, menunjukkan bahwa praktik penggunaan media interaktif dan visual masih terbatas. Namun, 90% guru yakin bahwa media visual meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi, dan seluruh responden setuju bahwa media yang menggabungkan teks dan gambar sangat cocok untuk siswa sekolah dasar.

Semua temuan ini mengarah pada satu solusi yaitu komik sebagai media pembelajaran. Komik adalah media visual yang mengandung narasi, bersifat ringan, menyenangkan, dan mampu menggabungkan gambar, teks, dan unsur budaya lokal dalam satu paket media yang menarik. Komik juga dapat dicetak atau ditampilkan secara digital, mendukung pembelajaran kelompok, dan dapat disesuaikan dengan konteks lokal seperti budaya Lampung. Media komik digunakan agar siswa tidak merasa jenuh dalam membaca materi yang terdapat dalam bahan ajar karena media pembelajaran dalam bentuk media komik ini menggabungkan unsur gambar dan teks yang ringan untuk dimengerti, selain itu materi dapat diserap dengan cepat karena menggunakan bahasa yang ringan dan mudah dipahami sehingga membantu siswa untuk lebih mengerti terhadap isi materi yang terkandung didalamnya (Nathasia & Qohar, 2020). Salah satu jenis komik yang singkat namun sangat menarik adalah komik strip. Siswa-siswa di

SDN 1 Negara Ratu menunjukkan ketertarikannya dalam membaca buku di Perpustakaan dan pojok baca kelas, termasuk komik strip. Cerita dan alur komik strip dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Andra, 2023). Dalam konteks pembelajaran bahasa Lampung, penggunaan komik strip dapat menjadi alternatif inovatif untuk mengajarkan materi *sesikun* dengan cara yang lebih kontekstual dan menarik.

Di sisi lain, model pembelajaran juga menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan hafalan, sering kali dianggap membosankan oleh siswa, karena cenderung membuat siswa pasif dan tidak melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan 10 guru bahasa Lampung terhadap model pembelajaran disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Analisis Kebutuhan Guru terhadap Model Pembelajaran

No	Pernyataan	Setuju %
1	Saya ingin menerapkan model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif.	100
2	Saya terbiasa menggunakan ceramah dan latihan soal dalam pembelajaran.	70
3	Saya ingin mencoba model pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa secara langsung.	90
4	Saya membutuhkan pendekatan yang membantu siswa berpikir kritis dan eksploratif.	90
5	Saya kesulitan mencari model pembelajaran yang cocok dengan karakteristik siswa saya.	70
6	Saya membutuhkan model yang mendukung pemahaman budaya dan kearifan lokal.	100
7	Saya memerlukan pelatihan penerapan model pembelajaran inovatif.	100
8	Saya ingin menerapkan model pembelajaran yang bisa digunakan dalam kelompok kecil maupun besar.	90
9	Saya pernah menerapkan model berbasis masalah, penemuan, atau proyek.	40
10	Siswa saya cenderung lebih semangat jika belajar melalui kegiatan eksploratif atau berbasis penemuan.	90
11	Model pembelajaran yang melibatkan eksplorasi bisa meningkatkan rasa ingin tahu siswa.	100
12	Saya membutuhkan model yang memfasilitasi siswa untuk bertanya dan mencari jawaban secara mandiri.	90
13	Saya siap menjadi fasilitator daripada dominan berceramah di kelas.	80
14	Saya memerlukan waktu yang fleksibel jika menerapkan model pembelajaran yang interaktif.	80
15	Menurut saya, pembelajaran aktif sangat diperlukan untuk mengenalkan nilai-nilai budaya kepada siswa.	100

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 10 guru, tampak bahwa sebagian besar guru memiliki keinginan kuat untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif di kelas. Seluruh responden menyatakan ingin menerapkan model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan membutuhkan pendekatan yang mendukung pemahaman budaya serta kearifan lokal. Sebanyak 90% guru juga menyatakan ingin mencoba model yang menekankan keterlibatan langsung siswa dan membantu mereka berpikir kritis dan eksploratif. Hal ini menunjukkan adanya kesadaran dan kebutuhan nyata terhadap model pembelajaran yang mampu mengaktifkan peran siswa dalam proses belajar.

Meskipun 70% masih terbiasa dengan metode ceramah dan latihan soal, mayoritas guru siap bertransformasi menjadi fasilitator yang membimbing siswa untuk menemukan pengetahuan secara mandiri. Sebanyak 90% guru menyatakan bahwa siswa mereka lebih semangat jika belajar melalui kegiatan eksploratif atau berbasis penemuan, dan mereka juga percaya bahwa model pembelajaran seperti ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Namun demikian, tantangan juga ditemukan, seperti kebutuhan akan pelatihan (100%) dan fleksibilitas waktu (80%) dalam penerapan pembelajaran interaktif. Selain itu, masih banyak guru (60%) yang belum memiliki pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran berbasis penemuan, masalah, atau proyek. Oleh karena itu, kebutuhan akan model pembelajaran yang aplikatif, relevan dengan konteks lokal, dan mampu mengembangkan potensi siswa secara mandiri menjadi semakin mendesak. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *discovery learning*, yang merupakan model pembelajaran *konstruktivistik* yang menekankan pada penemuan konsep-konsep baru melalui pengalaman langsung dan penyelesaian masalah (Hartawan *et al.*, 2024).

Berdasarkan temuan ini, peneliti menduga penggunaan media pembelajaran komik strip akan tepat digunakan dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*. Model pembelajaran *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menerapkan *konstruktivistik* di mana siswa diberi kesempatan untuk menemukan dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung (Khasinah, 2021; Guntoro *et al.*,

2024). Dalam model ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif berperan dalam proses pembelajaran dengan cara mencari, mengamati, dan menyelesaikan masalah yang ada. Proses ini mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep yang dipelajari.

Sebagai model pembelajaran yang berfokus pada penemuan, *discovery learning* sangat sesuai diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa dan budaya lokal, seperti bahasa Lampung, karena mendorong siswa untuk mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang relevan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan sikap aktif dalam belajar yang lebih berkelanjutan. Dengan mempertimbangkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan, pengembangan komik strip berbasis *discovery learning* pada pembelajaran *sesikun* menjadi solusi yang dapat diterapkan dalam meningkatkan hasil siswa kelas V SDN 1 Negara Ratu terhadap pelajaran bahasa Lampung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu, sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Lampung, khususnya materi *sesikun*, masih rendah. Banyak siswa menganggap materi ini membosankan dan sulit dipahami karena bentuk bahasanya yang tidak digunakan dalam percakapan sehari-hari.
2. Materi *sesikun* belum disajikan secara kontekstual dan visual. Pembelajaran cenderung bersifat verbal dan berpusat pada guru, sehingga siswa kesulitan memahami makna idiomatik dan penggunaan *sesikun* dalam konteks sehari-hari.
3. Media pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Guru umumnya menggunakan buku teks tanpa didukung media visual atau inovatif yang dapat menarik perhatian siswa atau mengaitkan materi dengan budaya lokal.
4. Belum tersedia media pembelajaran yang dikembangkan khusus untuk materi *sesikun* berbasis pendekatan yang aktif dan eksploratif. Padahal, pendekatan

seperti *discovery learning* dapat mendorong siswa menemukan sendiri makna *sesikun* melalui aktivitas eksploratif yang menyenangkan.

5. Hasil belajar siswa pada materi *sesikun* masih rendah. Hal ini terlihat dari capaian hasil evaluasi yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terutama pada aspek pemahaman makna dan penggunaan *sesikun* dalam kalimat.
6. Belum ada media pembelajaran komik strip yang dikembangkan khusus untuk mendukung pembelajaran bahasa Lampung di tingkat sekolah dasar. Padahal media komik strip berpotensi besar dalam menjembatani pemahaman siswa terhadap materi sastra lisan melalui ilustrasi yang kontekstual dan narasi yang mudah dipahami.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Lampung, khususnya pada materi *sesikun* (ungkapan dan peribahasa), yang merupakan bagian dari sastra lisan Lampung. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V-B SDN 1 Negara Ratu, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan tahun ajaran 2025/2026.
2. Materi yang dikaji dibatasi pada *sesikun*, khususnya bentuk kata kiasan dan peribahasa dalam bahasa Lampung.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah komik strip berbasis *discovery learning* yang mengintegrasikan narasi dan ilustrasi kontekstual budaya Lampung.
4. Penelitian difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dari penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran *sesikun*

bahasa Lampung di sekolah dasar?

2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran *sesikun* bahasa Lampung di sekolah dasar?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran *sesikun* bahasa Lampung di sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik strip pada pembelajaran *sesikun* di kelas V sekolah dasar. Rincian tujuan penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran *sesikun* bahasa Lampung di sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran *sesikun* bahasa Lampung di sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran *sesikun* bahasa Lampung di sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran bahasa daerah melalui integrasi media komik strip berbasis *discovery learning* dalam pembelajaran sastra lisan (*sesikun*).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif melalui penerapan model *discovery learning* yang dipadukan dengan media komik strip untuk meningkatkan efektivitas pengajaran Bahasa Lampung.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa memahami materi *sesikun* secara lebih menarik dan kontekstual, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

c. Bagi Sekolah

Mendorong inovasi dalam penyelenggaraan pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk memperkuat pelestarian budaya daerah di lingkungan sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Memberikan referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang mengombinasikan pendekatan konstruktivistik (*discovery learning*) dengan konten berbasis budaya lokal untuk berbagai mata pelajaran.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup:

1. Pengembangan media pembelajaran berupa komik strip mengikuti struktur komik menurut McCloud (1993).
2. Model pembelajaran yang digunakan berbasis *discovery learning* dengan enam tahapan utama: stimulasi, perumusan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penyimpulan.
3. Materi pembelajaran terbatas pada dua bentuk *sesikun*: idiom dan peribahasa.
4. Hasil belajar diukur berdasarkan Taksonomi Bloom yakni kognitif mencakup kemampuan mengidentifikasi, memahami makna, dan menggunakan *sesikun* dalam kalimat.
5. Uji kevalidan media melibatkan 4 ahli (materi, media, bahasa Indonesia, dan bahasa Lampung).
6. Uji kepraktisan diperoleh dari respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan.
7. Uji keefektifan dilakukan melalui analisis peningkatan nilai pre-test dan post-test menggunakan N-Gain dan *Paired Sample t-Test*.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar

2.1.1 Teori *Konstruktivisme*

Konstruktivisme menurut Piaget adalah sistem yang menjelaskan tentang bagaimana siswa sebagai individu beradaptasi dan memperbaiki pengetahuan (Burman, 2021). Teori ini menekankan bahwa pengetahuan bukan sesuatu yang dapat dipindahkan secara langsung dari guru ke siswa, melainkan harus dikonstruksi oleh siswa sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Sudirman *et al.*, 2024). Dalam pembelajaran *konstruktivisme*, siswa adalah subjek aktif yang membentuk pengetahuannya berdasarkan pemahaman terhadap konteks belajar dan menekankan pada pembelajaran yang bermakna dan relevan bagi siswa, karena mereka secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Harefa *et al.*, 2024; Nurlina *et al.*, 2022). Pemahaman ini sejalan dengan model pembelajaran *discovery learning*, dimana model pembelajaran ini beroperasi sebagai pendekatan praktis yang mengimplementasikan prinsip-prinsip *konstruktivisme*. *Discovery learning* menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar, mengarahkan mereka untuk menemukan konsep dan prinsip melalui keterlibatan aktif dengan tugas atau masalah yang diberikan (Angraini & Okmarisa, 2023).

Menurut Taber (2024), pendekatan *konstruktivisme* dalam pendidikan menekankan pentingnya pemahaman epistemologis, di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui proses refleksi dan interaksi sosial. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Lebih lanjut, Allen (2022) menyatakan bahwa *konstruktivisme* sebagai pandangan epistemologis menekankan bahwa pengetahuan diperoleh melalui

proses penciptaan makna, di mana siswa membangun pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi sosial. Dalam konteks pembelajaran *sesikun*, siswa sebaiknya diajak untuk tidak hanya menerima makna *sesikun* secara pasif, tetapi membangun pemahaman berdasarkan konteks budaya, sosial, dan cerita yang mereka temui dalam media pembelajaran. Komik strip sebagai media visual naratif sangat mendukung hal ini karena memungkinkan siswa melihat, membaca, dan mengaitkan makna dengan kehidupan mereka sehari-hari (Hilalliyah, 2022). Teori *konstruktivisme* menjadi salah satu teori dasar dalam pengembangan media komik strip berbasis *discovery learning* yang bertujuan untuk membangun pemahaman makna *sesikun* secara mendalam dan kontekstual.

2.1.2 Teori Proses Kognitif *Dual Coding*

Teori proses kognitif *dual coding* menyatakan bahwa manusia memproses informasi melalui dua jalur kognitif utama, yaitu jalur verbal (bahasa) dan jalur nonverbal (gambar atau visual). Menurut Paivio (dalam Kurniawan *et al.*, 2022), ketika informasi disajikan dalam bentuk verbal dan visual secara bersamaan, individu memiliki dua representasi mental yang saling memperkuat, sehingga meningkatkan kemungkinan informasi tersebut dipahami, diingat, dan diterapkan. Teori ini menunjukkan bahwa penggunaan kombinasi teks dan gambar bukan hanya memperkaya penyajian informasi, melainkan juga mempercepat pembentukan makna di dalam pikiran siswa (Subaidi & Abdul, 2020).

Komik strip secara alami menggabungkan teks (narasi dan dialog) dengan elemen visual (gambar karakter, ekspresi, dan setting), sehingga siswa dapat membangun dua jalur representasi mental secara simultan. Dengan adanya ilustrasi cerita yang menarik, siswa tidak hanya membaca kata-kata, tetapi juga memvisualisasikan makna, konteks, serta nilai budaya yang terkandung dalam materi (Yuliandari & Yeni, 2020). Lebih jauh, kombinasi teks dan gambar dalam komik strip juga mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik yang lebih dominan secara verbal maupun visual, sehingga meningkatkan keterlibatan dan efektivitas belajar (Ramadhan & Rasuardie, 2020). Dukungan dari teori *dual coding* ini juga memperkuat alasan pedagogis mengapa media komik strip potensial digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, terutama dalam materi yang bersifat abstrak

atau tradisional seperti sastra lisan Lampung. Penyajian multimodal berbasis teks-gambar terbukti meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan, mempertegas relevansi penerapan teori ini dalam desain media pembelajaran inovatif (Li *et al.*, 2022).

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien (Syarifuddin & Utari, 2022). Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mengirimkan pesan atau informasi dari pengajar kepada siswa dengan tujuan meningkatkan efisiensi dan kualitas proses belajar (Mukhlisin, 2024).

Menurut Pratikno (2023) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, seperti buku, tape recorder, kaset, video, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau alat bantu dalam proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media ini tidak hanya berupa alat fisik, tetapi juga mencakup teknologi dan metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar-mengajar.

Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama dalam proses pendidikan. Pertama, media dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar (Wulandari *et al.*, 2023). Kedua, media dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, serta memungkinkan siswa belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya (Nurfadhillah *et al.*, 2021).

Media pembelajaran juga memiliki manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Lutfiyani *et al.*, 2023). Media juga dapat membantu siswa memahami materi yang kompleks atau abstrak dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami. Misalnya, penggunaan gambar, grafik, atau animasi dapat membantu menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal (Eka *et al.*, 2021).

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan karakteristik dan penggunaannya. Menurut Ramli (2012), media pembelajaran dapat dibagi menjadi enam kategori utama:

- 1) Media visual yang hanya mengandalkan indera penglihatan, seperti gambar, foto, diagram, grafik, dan chart.
- 2) Media audio yang berkaitan dengan indera pendengaran, seperti radio, rekaman suara, dan alat-alat audio lainnya.
- 3) Media audio-visual yang menggabungkan unsur suara dan gambar, seperti film, televisi, video, dan animasi.
- 4) Media berbasis komputer yang memanfaatkan teknologi komputer, seperti program pembelajaran berbasis komputer, internet, dan multimedia interaktif.
- 5) Media berbasis objek fisik yang menggunakan objek nyata atau model sebagai alat bantu pembelajaran, seperti spesimen, model, dan alat peraga.
- 6) Media berbasis lingkungan yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, seperti kunjungan lapangan, studi wisata, dan observasi langsung.

2.2.2 Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran meliputi beberapa aspek penting (Rohima, 2023; Aprianto & Wahyudin, 2023; Khusna & Septikasari, 2025) sebagai berikut:

1. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran
Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memperlancar interaksi antara guru dan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif

dan efisien.

2. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa

Dengan menggunakan media yang bervariasi, seperti gambar, video, atau simulasi interaktif, siswa akan lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran.

3. Memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks

Beberapa konsep atau materi pembelajaran mungkin sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal. Media pembelajaran, seperti diagram, grafik, atau animasi, dapat membantu menjelaskan konsep-konsep tersebut dengan lebih jelas dan konkret.

4. Menyediakan variasi dalam metode pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memungkinkan guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran yang lebih variatif. Hal ini dapat mencegah kebosanan siswa akibat metode pengajaran yang monoton dan meningkatkan perhatian serta konsentrasi mereka selama proses belajar.

5. Memfasilitasi pembelajaran mandiri

Media pembelajaran, terutama yang berbasis teknologi, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing.

2.2.3 Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik unik yang mempengaruhi efektivitasnya dalam proses belajar-mengajar. Karakteristik umum media pembelajaran (Dwisari *et al.*, 2021; Widiyanto *et al.*, 2021) meliputi:

1. Kemampuan representasi

Media memiliki kemampuan untuk merepresentasikan konsep atau objek nyata dalam bentuk yang dapat dipahami siswa. Misalnya, gambar atau model tiga dimensi dapat membantu siswa memahami struktur anatomi manusia.

2. Kemampuan manipulatif

Beberapa media memungkinkan manipulasi objek atau data, seperti simulasi komputer yang memungkinkan siswa bereksperimen dengan variable tertentu.

3. Kemampuan distribusi

Media digital memungkinkan distribusi materi pembelajaran secara luas dan

cepat, seperti e-book atau modul online yang dapat diakses oleh banyak siswa secara bersamaan.

Karakteristik khusus media pembelajaran (Wulandari *et al.*, 2023) antara lain:

1. Media harus dirancang dengan tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur.
2. Materi yang disajikan harus sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa.
3. Media harus menyajikan konsep yang benar dan tidak menyesatkan.
4. Media harus memiliki alur yang logis dan mudah diikuti oleh siswa.
5. Media harus mampu mengaitkan materi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa.
6. Media harus memiliki pengantar yang menarik untuk menarik perhatian siswa.
7. Gambar, animasi, teks, dan warna harus tersaji secara serasi, harmonis, dan proporsional.
8. Media harus memungkinkan interaksi antara siswa dengan materi pembelajaran.
9. Media harus memiliki navigasi yang mudah dipahami dan digunakan siswa.
10. Bahasa yang digunakan dalam media harus sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

2.3 Komik Strip

2.3.1 Definisi Komik Strip

Komik adalah bentuk komunikasi visual yang menyampaikan pesan melalui gambar dan teks secara berurutan, yang bertujuan untuk memberikan hiburan, edukasi, atau kritik sosial (Irawan, 2020). Komik strip lebih spesifik, yaitu komik dengan format pendek yang biasanya terdiri dari tiga hingga lima panel yang menyampaikan cerita singkat atau lelucon dalam satu halaman (Dihyah, 2021). Komik strip umumnya terdiri dari beberapa panel berurutan yang membentuk narasi, sering kali dengan dialog atau narasi dalam gelembung teks.

Komik strip pertama kali muncul pada abad ke-19 dalam surat kabar di Amerika Serikat. Salah satu komik strip pertama yang terkenal adalah "*The Yellow Kid*" yang dipublikasikan pada tahun 1895. Seiring berkembangnya teknologi, komik strip telah mengalami banyak perubahan, terutama dengan munculnya platform digital yang memungkinkan distribusi komik secara lebih luas (Ramadhan & Rasuardie, 2020).

Komik strip menggabungkan elemen visual dan percakapan untuk menyampaikan cerita (Setya *et al.*, 2020). Melalui komik strip, karakter dapat diekspresikan dengan berbagai sifat dan kepribadian. Setiap karakter berperan dalam alur yang terstruktur guna menyampaikan pesan atau informasi secara efektif (Galingging & Soelinto, 2023). Menurut Mahardika (2022) ciri-ciri utama dari komik strip yaitu:

- 1) Menggunakan gambar dan teks untuk menyampaikan cerita atau konsep.
- 2) Disusun dalam panel berurutan yang mengikuti alur naratif.
- 3) Menggunakan ekspresi visual untuk menampilkan emosi dan aksi.
- 4) Biasanya memiliki elemen humor atau cerita pendek yang mudah dipahami.

2.3.2 Tujuan dan Manfaat Komik Strip

Awalnya, komik strip diciptakan untuk tujuan hiburan, namun seiring perkembangan zaman, fungsinya meluas mencakup berbagai aspek, termasuk pendidikan dan media komunikasi. Dalam penelitian oleh Hakim (2024) disebutkan bahwa digitalisasi telah membuka peluang baru bagi komik strip untuk berkembang dalam berbagai format, termasuk webtoon dan animasi singkat. Hal ini menjadikan komik strip tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang efektif di era modern.

Dalam dunia pendidikan, komik strip memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Siswa yang belajar dengan media komik memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang hanya menggunakan teks biasa. Komik strip merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Rizki *et al.*, 2022).

2.3.3 Struktur Komik Strip

Untuk memahami esensi dari komik strip, penting untuk mengetahui struktur dan karakteristiknya. Struktur komik strip (Mccloud, 1993) adalah sebagai berikut:

1. *Panel*

Panel adalah kotak atau bingkai yang memuat satu adegan atau momen dalam cerita. Urutan *panel* membantu mengarahkan alur cerita dan menentukan ritme narasi. Ukuran, bentuk, dan tata letak *panel* dapat bervariasi sesuai dengan kebutuhan cerita dan gaya artistik pembuatnya.

2. *Gutter*

Ruang kosong antara *panel* disebut *gutter* dan sangat penting karena memberikan kesempatan kepada pembaca untuk mengisi celah dan membentuk jeda waktu atau peralihan adegan.

3. *Closure*

Merupakan proses mental pembaca dalam menyambungkan antar panel menjadi satu kesatuan makna. *Closure* memungkinkan cerita tampak “bergerak”. Pembaca aktif menafsirkan dan menyimpulkan hubungan antar gambar.

4. *Word and Picture*

McCloud membagi hubungan kata dan gambar ke dalam dua jenis:

- 1) *Duo-Specific* yaitu kata dan gambar menyampaikan informasi yang sama.
- 2) *Additive* yaitu kata atau gambar memperjelas informasi satu sama lain.

5. *Time and Motion*

Panel menunjukkan urutan waktu, bukan hanya urutan ruang. Ukuran dan bentuk *panel* dapat menciptakan efek cepat/lambatnya alur.

6. *Iconic Abstraction*

Karakter digambarkan secara sederhana (ikonik), tetapi ekspresif. Latar dan objek dapat lebih detail untuk membedakan konteks.

7. *Narrative Structure*

Komik mengikuti alur cerita: pengenalan – konflik – klimaks – resolusi.

Karakteristik komik strip (Rachman, 2021) adalah sebagai berikut:

1. Ekspresi visual

Komik strip memanfaatkan ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan elemen visual lainnya untuk menyampaikan emosi dan aksi, memungkinkan pembaca memahami perasaan dan reaksi karakter tanpa perlu penjelasan teks yang panjang.

2. Penyampaian cerita yang singkat

Dengan ruang yang terbatas, komik strip harus menyampaikan cerita atau lelucon secara efisien. Setiap panel dan elemen harus dipilih dengan cermat untuk memastikan pesan tersampaikan dengan jelas dan efektif.

3. Penggunaan humor

Banyak komik strip yang mengandalkan humor sebagai elemen utama, baik melalui situasi, dialog, maupun visual, untuk menghibur pembaca.

4. Karakter tetap

Seringkali, komik strip memiliki karakter tetap yang muncul secara berulang, memungkinkan pembaca membangun keterikatan dan mengenali pola atau ciri khas karakter tersebut.

5. Keterbacaan dan aksesibilitas

Desain komik strip biasanya sederhana dan mudah dibaca, membuatnya dapat diakses oleh berbagai kalangan usia dan latar belakang.

2.3.4 Prosedur Penyusunan Komik Strip

Penyusunan komik strip adalah proses kreatif yang memadukan elemen visual dan naratif untuk menyampaikan cerita atau pesan dalam format yang ringkas dan menarik (Setya *et al.*, 2020). Proses ini melibatkan beberapa tahapan, mulai dari pengembangan ide hingga produksi akhir. Prosedur penyusunan komik strip (Kemal & Ro'is, 2023; Setya *et al.*, 2020; Saputra *et al.*, 2023) yaitu:

1. Pengembangan ide dan premis

Langkah pertama dalam pembuatan komik strip adalah menentukan ide dasar atau premis cerita. Premis adalah konsep inti yang akan dikembangkan menjadi cerita lengkap. Ide dapat berasal dari pengalaman pribadi, observasi lingkungan, atau isu-isu sosial yang relevan.

2. Penentuan format dan struktur

Setelah premis ditentukan, langkah berikutnya adalah memilih format dan struktur komik strip. Format mencakup jumlah panel, ukuran, dan tata letak keseluruhan. Struktur cerita biasanya mengikuti alur dengan awal, tengah, dan akhir yang jelas. Penentuan format yang tepat sangat penting untuk memastikan alur cerita disampaikan dengan efektif dalam ruang yang terbatas.

3. Penciptaan karakter

Karakter adalah elemen kunci dalam komik strip yang membawa cerita menjadi hidup. Penciptaan karakter melibatkan penentuan desain visual, sifat, dan latar belakang yang konsisten. Karakter yang kuat dan mudah diingat akan meningkatkan keterlibatan pembaca dan membuat cerita lebih menarik.

4. Penulisan naskah dan dialog

Penulisan naskah melibatkan pengembangan dialog dan narasi yang sesuai dengan alur cerita. Dialog harus singkat, jelas, dan mencerminkan kepribadian karakter. Penggunaan bahasa yang tepat dan relevan akan membantu menyampaikan pesan dengan efektif.

5. Pembuatan sketsa dan *storyboard*

Sebelum masuk ke tahap produksi final, pembuatan sketsa atau *storyboard* diperlukan untuk memvisualisasikan alur cerita dan komposisi panel.

Storyboard membantu dalam merencanakan penempatan karakter, latar, dan elemen visual lainnya, serta memastikan aliran cerita yang logis dan menarik.

6. Produksi dan ilustrasi

Pada tahap ini, mulai dibuat ilustrasi final berdasarkan sketsa dan *storyboard* yang telah disiapkan. Teknik yang digunakan bisa manual atau digital, tergantung pada preferensi dan alat yang tersedia. Penggunaan perangkat lunak desain grafis seperti *Indesign*, *Adobe Photoshop* atau *Illustrator* umum digunakan dalam produksi komik strip digital.

7. Penambahan warna dan teks

Langkah selanjutnya adalah menambahkan warna dan teks. Pemilihan palet warna yang tepat dapat meningkatkan mood dan estetika keseluruhan komik strip. Penempatan teks harus diperhatikan agar tidak mengganggu elemen visual dan tetap mudah dibaca.

8. Penyuntingan dan revisi

Sebelum publikasi, penting untuk melakukan penyuntingan dan revisi. Tahap ini melibatkan pengecekan kesalahan, konsistensi cerita, dan memastikan bahwa semua elemen bekerja harmonis untuk menyampaikan pesan yang diinginkan.

9. Publikasi dan distribusi

Setelah komik strip selesai dan disetujui, langkah terakhir adalah publikasi dan distribusi. Dengan perkembangan teknologi, komik strip dapat dipublikasikan melalui berbagai platform, termasuk media sosial, blog, atau situs web khusus komik. Pemilihan platform yang tepat akan membantu mencapai audiens target dengan lebih efektif.

2.4 Model Pembelajaran *Discovery Learning*

2.4.1 Definisi *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan pendekatan *konstruktivis* yang menekankan pada peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui eksplorasi dan penemuan (Khasinah, 2021). Dalam model ini, siswa didorong untuk menemukan konsep dan prinsip secara mandiri dengan bimbingan minimal dari guru. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman yang mendalam dan keterampilan berpikir kritis siswa (Guntoro *et al.*, 2024). Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menggunakan materi yang relevan dalam tugas-tugas menulis, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna (Septa, 2024).

Model *discovery learning* ditemukan oleh psikolog Jerome Bruner pada tahun 1961. Model ini memiliki satu tujuan, yaitu agar siswa dapat secara mandiri memperoleh informasi baru dalam proses pembelajaran (Kharismawati *et al.*, 2020). Dalam situasi belajar dan kondisi belajar, belajar melalui penemuan tidak lepas dari dukungan dan bimbingan peserta didik oleh guru (Bruner, 1961). Pembelajaran penemuan terbimbing didasarkan pada model pembelajaran penemuan, yang juga menjadi dasar pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis simulasi, dan pembelajaran berbasis kasus, istilah-istilah yang asalnya

serupa tetapi tidak identik dengan pembelajaran penemuan terbimbing.

Kata "menemukan" berasal dari kata Latin *discooperire*, untuk menemukan, mengungkapkan, didefinisikan sebagai yang pertama untuk mengetahui, melihat atau mengetahui tentang, mencari tahu, mempelajari keberadaan, atau menyadari. Pembelajaran penemuan terbimbing mengombinasikan penunjukkan jalan menuju pemahaman atau pemecahan masalah oleh seorang pemandu dengan penemuan fakta, hubungan, dan solusi oleh siswa sendiri, saat mereka mengeksplorasi, memanipulasi objek, berdiskusi, atau melakukan eksperimen, menggambar dari objek mereka sendiri, pengalaman sendiri dan pengetahuan yang ada (Septa, 2024). Pembelajaran penemuan adalah jenis pengajaran yang didasarkan pada siswa menemukan sendiri, melihat masalah, dan mengajukan pertanyaan. Pada dasarnya, ini semua tentang siswa yang sampai pada kesimpulan mereka sendiri dan bertanya tentang hal-hal dalam kursus mereka yang mungkin tidak masuk akal. Jelas, segera setelah penyelidikan dibuat, mereka dapat mempelajari hal-hal baru dan karenanya akan menjadi bagian dari perjalanan pendidikan yang inovatif, menggugah pikiran, dan menarik.

2.4.2 Karakteristik dan Tujuan *Discovery Learning*

Discovery learning dapat terjadi ketika siswa tidak diberikan jawaban yang pasti melainkan materi untuk menemukan jawabannya sendiri (Khasinah, 2021). Secara umum, pembelajaran penemuan memperluas jangkauan proses kognitif untuk peserta didik dan berkontribusi untuk mempromosikan kegiatan yang didorong secara kognitif dari peserta didik. Model *discovery learning* memiliki beberapa karakteristik utama (Febri & Nirwana, 2022):

1. Berpusat pada siswa

Siswa menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran, bukan sekadar penerima informasi. Mereka didorong untuk menemukan konsep dan prinsip secara mandiri dengan bimbingan minimal dari guru.

2. Keterlibatan aktif

Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pengamatan, eksperimen, dan pemecahan masalah. Hal ini meningkatkan motivasi dan rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri.

3. Penggunaan pengetahuan sebelumnya

Siswa membangun pengetahuan baru dengan mengaitkannya pada pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Ini membantu dalam memperkuat pemahaman dan retensi informasi.

4. Pengembangan keterampilan berpikir kritis

Melalui proses penemuan, siswa dilatih untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, dan membuat kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh.

Tujuan utama dari *discovery learning* adalah untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam dan keterampilan berpikir kritis siswa (Widana & Handayani, 2022). Beberapa tujuan spesifik meliputi:

1. Meningkatkan kemandirian belajar

Siswa didorong untuk menjadi pembelajar mandiri yang mampu mencari dan menemukan informasi secara aktif.

2. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah

Melalui eksplorasi dan penemuan, siswa belajar untuk mengidentifikasi masalah, merumuskan hipotesis, dan mencari solusi yang tepat.

3. Meningkatkan motivasi dan minat belajar

Keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan minat terhadap materi pelajaran.

4. Membangun pemahaman konseptual yang mendalam

Dengan menemukan konsep sendiri, siswa cenderung memiliki pemahaman yang lebih kuat dan tahan lama terhadap materi pelajaran.

5. Mengembangkan kreativitas dan inovasi

Proses penemuan mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan mencari pendekatan baru dalam menyelesaikan masalah.

2.4.3 Langkah-langkah *Discovery Learning*

Terdapat 6 langkah model *discovery learning* menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) yang disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Langkah-Langkah Model *Discovery Learning*

Langkah-Langkah	Kegiatan Pembelajaran
1. Memberi stimulasi (<i>Stimulation</i>)	Guru memberikan stimulus berupa masalah untuk diamati dan disimak siswa melalui kegiatan membaca, mengamati situasi atau melihat gambar, dan lain-lain.
2. Mengidentifikasi masalah (<i>Problem statement</i>)	Siswa menemukan permasalahan, mencari informasi terkait permasalahan, dan merumuskan masalah.
3. Mengumpulkan data (<i>Data collecting</i>)	Siswa mencari dan mengumpulkan data/informasi yang dapat digunakan untuk menemukan solusi pemecahan masalah yang dihadapi (mencari atau merumuskan berbagai alternatif pemecahan masalah, terutama jika satu alternatif mengalami kegagalan).
4. Mengolah data (<i>Data processing</i>)	Siswa mencoba dan mengeksplorasi kemampuan pengetahuan konseptualnya untuk diaplikasikan pada kehidupan nyata (melatih keterampilan berfikir logis dan aplikatif).
5. Memverifikasi (<i>Verification</i>)	Siswa mengecek kebenaran atau keabsahan hasil pengolahan data melalui berbagai kegiatan, atau mencari sumber yang relevan baik dari buku atau media, serta mengasosiasikannya sehingga menjadi suatu kesimpulan.
6. Menyimpulkan (<i>Generalization</i>)	Siswa digiring untuk menggeneralisasikan hasil berupa kesimpulan pada suatu kejadian atau permasalahan yang sedang dikaji.

Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017)

Model *discovery learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif menemukan konsep melalui proses eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah. Model ini sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran sastra lisan lokal, seperti *sesikun* dalam bahasa Lampung, karena menekankan pada keterlibatan langsung siswa dalam memahami makna simbolik dan kiasan yang terkandung dalam budaya bahasa.

Dalam konteks ini, media komik strip digunakan sebagai alat bantu visual dan kontekstual untuk memudahkan siswa mengidentifikasi, menafsirkan, dan menyimpulkan makna dari berbagai *sesikun*. Tabel 6. menggambarkan penerapan langkah-langkah *discovery learning* secara sistematis dalam pembelajaran *sesikun*.

Tabel 6. Langkah-Langkah Model *Discovery Learning* Dalam Pembelajaran *Sesikun* Bahasa Lampung

Langkah Discovery Learning	Kegiatan Pembelajaran
1. Memberi stimulasi (<i>Stimulation</i>)	Guru memancing rasa ingin tahu siswa dengan pertanyaan tentang ungkapan kiasan dan peribahasa, memperkenalkan <i>sesikun</i> melalui pertanyaan seperti “Apa yang kamu ketahui tentang kata kiasan ‘Buah hati’?” dan menunjukkan bahwa di Lampung juga ada ungkapan seperti itu yang dinamakan <i>sesikun</i> .
2. Mengidentifikasi masalah (<i>Problem statement</i>)	Guru menampilkan potongan komik strip yang mengandung <i>sesikun</i> dan mengajukan pertanyaan pemantik, seperti “Apa arti dari <i>sesikun</i> ini?” agar siswa merumuskan permasalahan dan mencoba mencari artinya.
3. Mengumpulkan data (<i>Data collecting</i>)	Siswa membaca komik strip dalam kelompok, mencatat <i>sesikun</i> yang ditemukan, dan mendiskusikan artinya. Siswa mengumpulkan informasi dari teks dan diskusi.
4. Mengolah data (<i>Data processing</i>)	Siswa mendiskusikan hasil temuan dalam kelompok dan menyusun laporan tentang jenis dan arti <i>sesikun</i> berdasarkan komik strip.
5. Memverifikasi (<i>Verification</i>)	Siswa mempresentasikan hasil diskusi. Guru dan siswa lain memberikan klarifikasi jika ada ketidaksesuaian pemahaman.
6. Menyimpulkan (<i>Generalization</i>)	Siswa dan guru menyimpulkan makna <i>sesikun</i> yang telah dibahas dan menuliskannya dalam buku catatan.

2.4.4 Kelebihan dan Kekurangan *Discovery Learning*

Menurut (Mukaramah *et al.*, 2020) model pembelajaran *discovery learning* memiliki kelebihan dan kekurangan. Penjelasan kelebihan dan kekurang model pembelajaran *discovery learning* disajikan pada tabel 7.

Tabel 7. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Rasa ingin tahu siswa terpenuhi sebab siswa mencari informasi sendiri	Tidak semua materi dapat diatasi dengan model <i>discovery learning</i> .
2	Pengetahuan yang didapat bertahan lama dalam kehidupan siswa.	Membutuhkan banyak waktu dan persiapan.
3	Meningkatkan prestasi siswa.	Membutuhkan kelas dalam ukuran yang besar dikarenakan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dan eksperimen.
4	Meminimalkan kegiatan menghafal.	Kurang efektif dalam kelas yang jumlahnya banyak.
5	Pengetahuan yang didapat siswa akan bertahan lama dan mudah diingat.	Memakan waktu yang lama dan tidak dapat digunakan untuk beberapa materi dalam pembelajaran.
6	Hasil belajar mempunyai efek yang lebih baik daripada hasil lainnya.	Membutuhkan banyak sumber sehingga menghabiskan waktu untuk mencari.
7	Secara menyeluruh, model <i>discovery learning</i> mampu meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berpikir bebas.	Sulit dalam mengelola kelas yang akan terjadi keributan.

Sumber: Mukaramah et al. (2020)

2.5 Hasil Belajar

2.5.1 Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan konsep sentral dalam dunia pendidikan yang merujuk pada perubahan perilaku atau kompetensi yang dicapai oleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Purwanto (2005) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dicapai setelah anak mengikuti proses belajar mengajar, di mana anak memiliki potensi dalam perilaku psikologis yang dapat dididik dan diubah perilakunya. Dalam konteks pendidikan formal, hasil belajar sering diukur melalui evaluasi atau penilaian untuk menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai (Yandi et al., 2023).

Hasil belajar tidak hanya mencerminkan kemampuan akademik, tetapi juga mencakup perubahan sikap, keterampilan, dan nilai yang diperoleh peserta didik melalui pengalaman belajarnya. Bloom mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga domain utama:

1. Ranah kognitif. Ranah ini berkaitan dengan kemampuan intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif. Ranah ini menyangkut sikap, nilai, dan perasaan, termasuk penerimaan, respons, penilaian, organisasi, dan karakterisasi.
3. Ranah psikomotorik. Ranah ini terkait dengan keterampilan motorik atau fisik, seperti keterampilan teknis dan gerakan fisik (Wirda *et al.*, 2020).

Hasil belajar tidak hanya mencerminkan kemampuan akademik, tetapi juga mencakup perubahan sikap, keterampilan, dan nilai yang diperoleh peserta didik melalui pengalaman belajarnya (Yandi *et al.*, 2023). Proses pembelajaran yang efektif harus mempertimbangkan aspek holistik dalam pendidikan, termasuk bagaimana peserta didik mengembangkan karakter, etika, dan keterampilan sosial yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari (Agustin & Ulfatun, 2024). Selain itu, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan emosional dan sosial peserta didik (Purwanto, 2005). Pendidikan tidak hanya menghasilkan individu yang cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepekaan sosial, sikap positif, serta kemampuan untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi tantangan kehidupan.

2.5.2 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah tanda atau ukuran yang menunjukkan tingkat pencapaian kompetensi oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran (Ulumudin *et al.*, 2019). Indikator ini berfungsi sebagai alat untuk mengukur efektivitas pembelajaran dan sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai . Indikator hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Indikator Hasil Belajar

Ranah	Tingkatan	Kode	Indikator Umum
Kognitif (Pengetahuan)	1. Pengetahuan	C1	Mengingat, menyebutkan, mengidentifikasi fakta, konsep, dan teori
	2. Pemahaman	C2	Menjelaskan, menggambarkan, menginterpretasikan informasi.
	3. Penerapan	C3	Menggunakan konsep dalam situasi nyata, menyelesaikan masalah.
	4. Analisis	C4	Membandingkan, menghubungkan, menguraikan bagian dari suatu konsep.
	5. Menciptakan	C5	Mengembangkan, merancang, menyusun gagasan baru.
	6. Evaluasi	C6	Menilai, membandingkan, membuat keputusan berdasarkan kriteria
Afektif (Sikap)	1. Penerimaan	A1	Memperhatikan, menunjukkan kesadaran terhadap nilai-nilai tertentu.
	2. Partisipasi	A2	Menunjukkan minat, terlibat dalam kegiatan, merespons dengan baik.
	3. Penilaian	A3	Menghargai, menunjukkansikap positif terhadap suatu nilai atau norma.
	4. Organisasi	A4	Menyusun nilai dalam sistem, mengembangkan keyakinan pribadi.
	5. Karakterisasi	A5	Menunjukkan konsistensi dalam sikap dan perilaku berdasarkan nilai-nilai yang dianut.
Psikomotorik (Keterampilan)	1. Keterampilan bergerak dan bertindak	P1	Kecakapan koordinasi tubuh, keseimbangan, dan kontrol fisik dalam berbagai aktivitas.
	2. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal.	P2	Menunjukkan keterampilan dalam mengekspresikan diri melalui gerakan, seni, atau keterampilan motorik halus

Sumber: Purwanto (2005)

2.5.3 Fungsi dan Tujuan Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator utama dalam menilai efektivitas proses pendidikan dan pembelajaran. Secara umum, hasil belajar mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan, serta perubahan perilaku yang diharapkan sesuai dengan tujuan pendidikan (Al-Khairi, 2023). Dalam konteks ini, memahami fungsi dan tujuan hasil belajar menjadi krusial bagi pendidik dan institusi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Leitao *et al.*, 2020). Fungsi utama hasil belajar adalah sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa memahami materi, menguasai keterampilan, dan menginternalisasi nilai-

nilai yang diajarkan. Selain itu, hasil belajar berfungsi sebagai bahan informasi pendidikan yang dapat dijadikan pedoman bagi siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta sebagai umpan balik dalam meningkatkan mutu pendidikan (Leitao *et al.*, 2020). Hasil belajar juga berperan sebagai indikator internal dan eksternal dari suatu institusi pendidikan (Siregar, 2024). Secara internal, hasil belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Secara eksternal, hasil belajar mencerminkan citra dan reputasi institusi di mata masyarakat.

Tujuan utama hasil belajar adalah untuk mengetahui perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih baik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup domain kognitif, afektif, dan psikomotorik (Purwanto, 2005). Dengan mengetahui hasil belajar, pendidik dapat menilai efektivitas metode pengajaran yang digunakan dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Selain itu, hasil belajar bertujuan untuk memberikan umpan balik kepada siswa mengenai tingkat keberhasilan mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran (Syukri *et al.*, 2025). Informasi ini penting bagi siswa untuk memperbaiki, mendalami, atau memperluas pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Afif *et al.*, 2024).

2.6 Bahasa Lampung

2.6.1 Definisi Bahasa Lampung

Bahasa Lampung adalah bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat asli Provinsi Lampung. Bahasa ini termasuk dalam rumpun bahasa Austronesia dan memiliki beberapa dialek utama, yaitu dialek A (Api) dan dialek O (Nyo). Dialek A umumnya dituturkan oleh masyarakat etnis Lampung Saibatin yang mendiami wilayah pesisir, sedangkan dialek O banyak dituturkan oleh masyarakat etnis Lampung Pepadun di wilayah pedalaman (Ariyani *et al.*, 2022). Dialek A dituturkan oleh sekitar 979.000 penutur asli di daerah seperti Pubian, Sungkai, Way Kanan, Kayu Agung, Komering, Belalau, Ranau, Pesisir Krui, dan lainnya.

Dialek O digunakan oleh sekitar 204.000 penutur asli di wilayah seperti Tulang Bawang Barat, Menggala/Tulang Bawang, Sukadana, dan Abung (Ariyani *et al.*, 2022).

Terletak di antara berbagai suku dan bahasa, bahasa Lampung menjadi kurang populer dibandingkan dengan bahasa lain dan bahasa Indonesia dalam komunikasi sehari-hari, meskipun berada di Provinsi Lampung. Situasi ini menyebabkan bahasa Lampung jarang digunakan (Tuckyta *et al.*, 2020). Meskipun bahasa Lampung digunakan oleh jumlah penutur asli yang cukup besar, bahasa ini tetap menjadi bahasa minoritas di provinsi tersebut (Ariyani, *et al.*, 2023).

2.6.2 Fungsi Pembelajaran Bahasa Lampung di SD

Pembelajaran bahasa Lampung di sekolah dasar memiliki fungsi yang sangat penting dalam melestarikan budaya dan identitas daerah. Melalui pembelajaran ini, siswa dapat mengenal dan memahami bahasa serta aksara Lampung, yang merupakan bagian integral dari kebudayaan daerah. Selain itu, pembelajaran bahasa Lampung juga berfungsi untuk memantapkan kedudukan dan fungsi bahasa serta aksara Lampung dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat melindungi, mengembangkan, memberdayakan, dan memanfaatkan bahasa dan aksara Lampung sebagai unsur utama kebudayaan daerah. Pemerintah daerah telah mengeluarkan berbagai peraturan terkait pemeliharaan bahasa Lampung, termasuk penggunaannya dalam pengajaran sekolah (Ariyani, *et al.*, 2023).

Peraturan Gubernur Nomor 39 Tahun 2014 menjelaskan bahwa pelestarian dan pembelajaran Bahasa Lampung sebagai mata pelajaran wajib yang termasuk ke dalam muatan lokal. pembelajaran bahasa Lampung berfungsi untuk memantapkan kedudukan dan fungsi bahasa serta aksara Lampung dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan tujuan meningkatkan mutu penggunaan potensi bahasa dan aksara Lampung melalui pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Pembelajaran bahasa Lampung tidak hanya melindungi, mengembangkan, memberdayakan, dan memanfaatkan bahasa dan aksara Lampung sebagai unsur utama kebudayaan daerah, tetapi juga

menanamkan rasa bangga dan identitas kedaerahan pada generasi muda (Astriawan *et al.*, 2025).

2.6.3 Tujuan Pembelajaran Bahasa Lampung

Tujuan pembelajaran bahasa Lampung adalah sebagai berikut:

1. Pelestarian budaya dan identitas daerah.

Pembelajaran bahasa Lampung di sekolah dasar bertujuan untuk melestarikan bahasa tersebut agar tidak punah dan tetap menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat Lampung. Dengan mempelajari bahasa Lampung, siswa dapat memahami nilai-nilai, norma, dan tradisi yang terkandung dalam bahasa tersebut, sehingga dapat menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap budaya lokal (Riya *et al.*, 2022).

2. Kemampuan memproduksi dan menggunakan teks sesuai dengan tujuan dan fungsi sosialnya.

Pembelajaran bahasa Lampung tidak hanya fokus pada aspek teoritis, tetapi juga praktis. Siswa diajarkan untuk memproduksi dan menggunakan teks dalam bahasa Lampung sesuai dengan konteks dan fungsi sosialnya. Hal ini mencakup kemampuan berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan dalam berbagai situasi komunikasi (Khalizah *et al.*, 2024).

3. Peningkatan kemampuan membaca.

Kemampuan membaca dalam bahasa Lampung merupakan salah satu tujuan penting dalam pembelajaran ini. Siswa diajarkan untuk mengenal aksara Lampung dan memahami teks-teks yang ditulis dalam bahasa tersebut. Hal ini tidak hanya meningkatkan literasi siswa, tetapi juga membuka akses terhadap berbagai sumber informasi dan pengetahuan yang ditulis dalam bahasa Lampung, seperti cerita rakyat, sejarah, dan sastra daerah (Khalizah *et al.*, 2024).

4. Pengasahan kreativitas

Pembelajaran bahasa Lampung juga bertujuan untuk mengasah kreativitas siswa. Melalui kegiatan seperti menulis puisi, cerita pendek, atau drama dalam bahasa Lampung, siswa dapat mengekspresikan ide dan perasaan mereka secara kreatif (Riya *et al.*, 2022).

5. Pemberian pengalaman empiris

Pembelajaran bahasa Lampung memberikan pengalaman empiris kepada siswa melalui interaksi langsung dengan bahasa dan budaya Lampung. Kegiatan seperti kunjungan ke tempat bersejarah, partisipasi dalam upacara adat, atau wawancara dengan tokoh masyarakat setempat dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang kehidupan dan nilai-nilai masyarakat Lampung. Pengalaman ini tidak hanya memperkaya wawasan siswa tetapi juga menumbuhkan empati dan apresiasi terhadap keberagaman budaya (Zalmansyah, 2020).

2.7 *Sesikun*

2.7.1 Definisi *Sesikun*

Sesikun, atau dikenal juga sebagai *sekiman*, adalah istilah dalam bahasa Lampung yang merujuk pada ungkapan atau peribahasa yang menggunakan bahasa kiasan (Fatonah, 2020). Dalam bahasa Indonesia, *sesikun* setara dengan peribahasa atau ungkapan yang memiliki makna tersirat dan tidak diartikan secara harfiah. Penggunaan *sesikun* mencerminkan kekayaan budaya dan kearifan lokal masyarakat Lampung dalam menyampaikan nasihat, sindiran, atau pesan moral melalui ungkapan-ungkapan yang padat makna (Aljannati, 2024).

Secara etimologis, *sesikun* berasal dari bahasa Lampung yang berarti 'bahasa berkias' atau 'bahasa yang memiliki arti kiasan' (Novita, 2024). Dalam konteks ini, *sesikun* digunakan untuk menyampaikan pesan atau nasihat secara tidak langsung melalui ungkapan-ungkapan yang memiliki makna tersirat. Ciri yang paling mendasar dalam tradisi lisan *sekiman* atau *sesikun* ialah terletak pada sindiran yang dibuat memang untuk menyindir atau sindiran yang dibuat untuk memotivasi (Fatonah, 2020).

Sesikun merupakan salah satu sastra lisan bagi suku Lampung. Sastra lisan merupakan bagian penting dari budaya suatu masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun melalui cerita, nyanyian, puisi, pantun, peribahasa, dan idiom. Berbeda dengan sastra tulis, sastra lisan tidak didokumentasikan dalam bentuk

tulisan, melainkan disampaikan dari satu generasi ke generasi berikutnya secara verbal (Mulia, 2023). Sastra lisan memiliki peran dalam membentuk identitas sosial, memperkenalkan nilai-nilai moral, serta menjaga kelangsungan budaya lokal (Mulyani & Hapsari, 2025).

Sastra lisan berperan sebagai media edukasi dan hiburan yang mengandung ajaran moral, petuah bijak, serta kearifan lokal yang menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Sastra lisan Lampung dituturkan dalam bahasa Lampung yang diwariskan secara lisan dan disebarluaskan dalam bentuk verbal sekarang telah didokumentasikan dan banyak yang telah ditulis (Ariyani, *et al.*, 2023). *Sesikun* sering kali digunakan dalam percakapan sehari-hari sebagai bentuk petuah atau kebijaksanaan orang tua kepada generasi muda (Aljannati, 2024). *Sesikun* bukan hanya sekadar himpunan ungkapan tradisional, melainkan juga berfungsi sebagai petunjuk berharga dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Lampung (Riansyah *et al.*, 2024).

2.7.2 Bentuk-Bentuk *Sesikun*

Menurut Fatonah (2020) *sesikun* dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan bentuk dan fungsinya. Bentuk-bentuk *sesikun* adalah sebagai berikut:

1. Pepatah

Pepatah adalah *sesikun* yang memberikan gambaran tentang keadaan atau kelakuan seseorang tanpa adanya unsur sindiran. Pepatah biasanya digunakan untuk memberikan nasihat atau petuah yang bersifat umum dan berlaku luas dalam masyarakat. Contoh *sesikun* pepatah yaitu *ibung mak jaweh jak ghuppunno*. Artinya, rebung tidak jauh dari rumpunnya. Maknanya, kelakuan atau sifat seorang anak tidak akan berjauhan dengan sifat atau karakteristik dari orang tuanya.

2. Bidal

Bidal adalah *sesikun* yang berisi nasihat atau pengajaran yang disampaikan secara tersirat. Bidal sering digunakan untuk memberikan peringatan atau petuah kepada seseorang agar berhati-hati dalam bertindak. Contoh *sesikun* bidal yaitu *sebalak kapal, sebalak umbakno*. Artinya semakin besar kapal,

semakin besar pula ombaknya. Maknanya semakin besar/semakin banyak usaha maka akan sebanding juga dengan penghasilan yang didapat.

3. Perumpamaan

Perumpamaan adalah *sesikun* yang menggunakan perbandingan untuk menjelaskan suatu keadaan atau sifat. Perumpamaan digunakan untuk memberikan gambaran yang lebih konkret tentang suatu konsep atau keadaan dengan membandingkannya dengan hal lain yang lebih dikenal. Contoh *sesikun* perumpamaan yaitu *gegoh ilmeu tikus, yo ngigik sambil ngiyup*. Artinya, seperti ilmu tikus, dia menggigit sambil meniup. Maknanya merugikan kita tanpa kita sadari perbuatannya.

4. Ibarat

Ibarat adalah *sesikun* yang menggambarkan keadaan atau sifat seseorang dengan menggunakan kiasan yang memiliki makna tersirat. Ibarat sering digunakan untuk menyampaikan pesan moral atau nasihat dengan cara yang halus dan tidak langsung. Misalnya, menggunakan kiasan alam atau kehidupan sehari-hari untuk menggambarkan sifat manusia. Contoh *sesikun* ibarat yaitu *nawai buho nangui*. Artinya mengajar buaya berenang. Maknanya mengajari seseorang yang memang ahlinya sehingga hanya kesia-siaan saja yang didapat.

5. Pemio

Pemio adalah *sesikun* yang berupa ungkapan pendek yang mengandung sindiran atau ejekan. Pemio sering digunakan untuk menyampaikan kritik sosial atau menggambarkan kebiasaan buruk yang ada dalam masyarakat. Contoh *sesikun* pemio yaitu *cappak wai mak baseh, cappak apui mak tutung*. Artinya masuk air tidak basah, masuk api tidak mutung. Maknanya orang yang betul-betul masih muda dan gagah tidak memilih dalam bekerja.

6. Ungkapan

Ungkapan atau yang sering disebut kata kiasan adalah kelompok kata atau gabungan kata yang memiliki arti kiasan. Contoh *sesikun* ungkapan yaitu *appang Pungeu*. Artinya ringan tangan. Maknanya orang yang rajin dan tidak malas.

Pembelajaran *sesikun* di tingkat sekolah dasar, tertuang dalam Peraturan Gubernur Nomor 39 Tahun 2014. Berdasarkan buku teks pelajaran bahasa Lampung kelas V sekolah dasar, pembelajaran *sesikun* belum spesifik mengenal bentuk-bentuk *sesikun*, melainkan terbagi menjadi dua bentuk yaitu materi ungkapan/kata kiasan dan materi peribahasa. Peta konsep pembelajaran *sesikun* di kelas V sekolah dasar disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Peta Konsep Pembelajaran Sesikun di Kelas V Sekolah Dasar

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Mengamati teks <i>sesikun</i> berisi tentang berbagai peristiwa dalam kehidupan	Mampu mengidentifikasi <i>sesikun</i> (kata kiasan) dalam bahasa Lampung Mampu mengartikan makna dari <i>sesikun</i> (kata kiasan) dalam bahasa Lampung Mampu membuat kalimat menggunakan <i>sesikun</i> (kata kiasan) dalam bahasa Lampung
Memahami teks <i>sesikun</i> sebagai salah satu sastra lisan Lampung	Mampu mengidentifikasi <i>sesikun</i> (peribahasa) dalam bahasa Lampung Mampu mengartikan makna dari <i>sesikun</i> (peribahasa) dalam bahasa Lampung Mampu menulis <i>sesikun</i> (peribahasa) dalam bahasa Lampung

Sumber: Buku teks *Payu Bubahasa Lampung* (2020)

2.7.3 Tujuan Pembelajaran *Sesikun* di Sekolah Dasar

Sesikun sebagai bagian integral dari tradisi lisan Lampung, mencerminkan pola pikir masyarakat yang mengutamakan kebijaksanaan, solidaritas, dan kejujuran. Pemahaman dan penerapan *sesikun* dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu generasi muda menjaga nilai-nilai luhur budaya Lampung (Novita, 2024). Dalam konteks pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar, pembelajaran *sesikun* memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai budaya dan moral kepada siswa. Integrasi materi *sesikun* dalam kurikulum pendidikan di Lampung dapat menjadi langkah efektif untuk melestarikan budaya lokal dan menanamkan nilai-nilai positif kepada generasi muda (Fatonah, 2020). Tujuan pembelajaran *sesikun* di SD (Karsiwan *et al.*, 2022) adalah sebagai berikut:

a) Pelestarian budaya lokal

Pembelajaran *sesikun* bertujuan untuk mengenalkan dan melestarikan warisan budaya Lampung kepada generasi muda. Siswa dapat menghargai dan menjaga kekayaan budaya lokal yang diwariskan oleh leluhur mereka.

b) Penanaman nilai-nilai moral dan etika

Sesikun sering mengandung pesan moral yang dapat digunakan sebagai alat untuk menanamkan nilai-nilai etika kepada siswa. Melalui pemahaman *sesikun*, siswa dapat belajar tentang kejujuran, tanggung jawab, dan nilai-nilai positif lainnya yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

c) Pengembangan kemampuan berbahasa

Pembelajaran *sesikun* dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, terutama dalam memahami dan menggunakan bahasa kiasan. Hal ini dapat memperkaya kosakata dan kemampuan ekspresif siswa dalam berkomunikasi.

d) Peningkatan kreativitas dan imajinasi

Melalui interpretasi dan pemahaman *sesikun*, siswa didorong untuk berpikir kreatif dan mengembangkan imajinasi mereka. Ini dapat membantu dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis.

e) Penguatan identitas dan kebanggaan daerah

Dengan mempelajari *sesikun*, siswa dapat mengembangkan rasa bangga terhadap identitas budaya mereka. Hal ini penting untuk membangun kesadaran akan pentingnya menjaga dan melestarikan warisan budaya daerah.

2.8 Penelitian Yang Relevan

Setelah penulis melakukan penelusuran terhadap artikel yang telah dipublikasikan, ditemukan beberapa penelitian yang relevan dengan topik "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran *Sesikun* Bahasa Lampung di Sekolah Dasar". Penelitian-penelitian ini dapat dijadikan acuan dan pembandingan dalam penelitian yang akan dilakukan. Penelitian-penelitian yang relevan dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Penelitian-Penelitian yang Relevan

No	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
1	Tri Wahyunisari, Dwi Yulianti, Nurhanur awati, Caswita (2023)	Media Komik Berbasis Digital dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran komik yang layak digunakan dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Meskipun komik yang digunakan berbasis digital dan untuk pelajaran Matematika, temuan ini dapat menjadi dasar bahwa media komik berpotensi meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran bahasa Lampung.
2	Indri Hapsari dan Hidar Amaruddin (2024)	Pengembangan Media Komik Strip untuk Pemahaman Membaca Intensif Siswa Kelas III MI	Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran komik strip yang layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman membaca intensif siswa kelas III MI. Meskipun tingkat kelas dan materinya berbeda, pendekatan yang digunakan dapat diadaptasi untuk pembelajaran bahasa Lampung.
3	Muh. Dihyah (2021)	Pengembangan Media Komik Strip Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X untuk Pembelajaran Akidah Akhlak	Media komik strip yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dengan persentase kelayakan 91,6% dari ahli media dan 97,5% dari ahli materi. Respon siswa juga sangat positif dengan persentase 92%. Penggunaan aplikasi desain seperti Ibis Paint X dalam pengembangan media komik strip dapat menjadi referensi teknis dalam mengembangkan media pembelajaran.
4	Suwarti, Laila, Permana (2020)	Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar	Komik berbasis kearifan lokal efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pesan dongeng. Menunjukkan bahwa komik lokal efektif untuk pembelajaran bahasa dan budaya daerah. Temuan ini dapat menjadi referensi teknis dalam mengembangkan komik bertemakan kearifan lokal yaitu <i>sesikun</i> .
5	Ekorini & Rosiana (2021)	Pengembangan <i>Comic Strips</i> Sebagai Media Pembelajaran <i>Writing</i> Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama	Komik strip lokal meningkatkan kemampuan menulis siswa SMP. Menunjukkan bahwa komik lokal efektif untuk keterampilan bahasa, relevan untuk pembelajaran bahasa daerah. Temuan ini dapat menjadi dasar referensi teknis dalam mengembangkan komik bertemakan kearifan lokal yaitu <i>sesikun</i> .

No	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
6	Noviaty dan Rosnija (2020)	<i>Designing a Comic Strip Based on Kalimantan Barat Folklore to Support Teaching Reading</i>	Komik berbasis cerita rakyat Kalimantan Barat efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa. Menunjukkan bahwa komik lokal efektif untuk pembelajaran membaca dan budaya daerah. Temuan ini dapat menjadi dasar referensi teknis dalam mengembangkan komik bertemakan kearifan lokal yaitu <i>sesikun</i> .
7	Yuliandar i dan Yeni (2020)	Pengembangan Media Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar	Komik strip efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa SD. Menunjukkan bahwa komik strip efektif untuk pembelajaran karakter, relevan untuk pendidikan bahasa daerah. Temuan ini dapat menjadi dasar bahwa media komik berpotensi meningkatkan hasil belajar.
8	Ismawati, Pangestika, Khaq (2023)	Komik Bermuatan Kearifan Lokal dan Karakter Kelas IV Subtema Keunikan Tempat Tinggalku	Komik lokal sangat valid dan praktis untuk pembelajaran karakter dan kearifan lokal. Temuan ini dapat menjadi dasar bahwa media komik berpotensi meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Lampung.
9	Hartawan M, Dewi K, Amir H (2024)	Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan LKPD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keseimbangan Kimia	Penerapan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dengan LKPD dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>discovery learning</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini dapat menjadi dasar penerapan <i>discovery learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran bahasa Lampung.
10	Nugraeni, Vitasari, Biru (2023)	Pengembangan Media Komik Digital Berbasis <i>Discovery Learning</i> Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa SMP	Media komik digital berbasis <i>discovery learning</i> sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa SMP. Temuan ini dapat menjadi dasar penerapan <i>discovery learning</i> dengan media komik strip untuk meningkatkan hasil belajar.
11	Syukri, Ariyani, & Rusminto (2025)	<i>Development of a Lampung Language Vocabulary Learning Module to Improve Elementary School Student Learning Outcomes</i>	Penelitian ini mengembangkan modul pembelajaran kosakata Bahasa Lampung yang terbukti valid dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini sangat relevan karena sama-sama berfokus pada pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar muatan lokal Bahasa Lampung di tingkat SD.

No	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
12	Yulianti, Herpratiwi, & Nurwahidin (2023)	Pelatihan Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar (LKPD) sangat penting untuk menunjang efektivitas pembelajaran. Hal ini relevan sebagai landasan perlunya inovasi media pembelajaran (seperti komik strip) untuk mengatasi keterbatasan bahan ajar konvensional di sekolah.

Berdasarkan penelitian-penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis komik strip efektif dalam meningkatkan berbagai keterampilan bahasa pada siswa, seperti membaca pemahaman dan berbicara. Penggunaan model *discovery learning* juga efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian oleh Karima *et al.* (2025) yang menemukan *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar.

Namun, penelitian yang secara spesifik mengembangkan komik strip berbasis *discovery learning* dengan materi sastra lisan Lampung, khususnya *Sesikun*, belum ditemukan. Penelitian yang akan dilakukan merupakan pengembangan media komik strip berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran *sesikun* bahasa Lampung di kelas V sekolah dasar.

2.9 Kerangka Pemikiran

Pembelajaran bahasa Lampung di sekolah dasar memiliki mandat strategis yang tertuang dalam Peraturan Gubernur Lampung Nomor 39 Tahun 2014, yakni sebagai sarana pelestarian budaya dan pembentukan identitas daerah. Secara ideal, pembelajaran muatan lokal ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan kosa kata semata, melainkan harus mampu menanamkan nilai-nilai luhur dan kearifan lokal secara bermakna kepada peserta didik. Hal ini menuntut adanya proses pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Namun, realitas empiris di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan ideal tersebut dengan pelaksanaan pembelajaran aktual. Berdasarkan studi pendahuluan di SDN 1 Negara Ratu, proses pembelajaran bahasa Lampung masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru. Metode ceramah satu arah menjadi praktik umum, dengan dukungan media yang sangat terbatas pada buku teks konvensional dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang minim stimulus visual.

Permasalahan metodologis tersebut diperparah oleh karakteristik materi ajar yang memiliki tingkat abstraksi tinggi, khususnya pada materi *sesikun* atau sastra lisan berbentuk ungkapan kiasan dan peribahasa. Sifat materi *sesikun* yang metaforis dan mengandung makna tersirat sering kali terlepas dari konteks komunikasi sehari-hari siswa. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan kognitif untuk membayangkan dan mengonstruksi makna di balik ungkapan-ungkapan tersebut tanpa bantuan visualisasi yang konkret.

Dampak dari kesenjangan ini terkonfirmasi melalui data kuantitatif yang diperoleh selama pra-riset. Rendahnya keterlibatan siswa tercermin dari data minat belajar, di mana 54,16% siswa kelas V berada pada kategori minat rendah terhadap mata pelajaran bahasa Lampung. Rendahnya aspek afektif ini berbanding lurus dengan capaian kognitif siswa, di mana 64,58% dari total populasi siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yakni ≤ 70 .

Mencermati kondisi faktual tersebut, teridentifikasi sebuah kebutuhan mendesak akan intervensi pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dengan karakteristik berpikir siswa. Diperlukan sebuah inovasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mengubah paradigma siswa dari penerima pasif menjadi pembelajar aktif. Oleh karena itu, penelitian ini mengajukan solusi pengembangan media pembelajaran yang dilandasi oleh sintesis teoretis yang kokoh. Sebagai landasan filosofis utama, penelitian ini berpijak pada teori *konstruktivisme* yang dipelopori oleh tokoh-tokoh seperti Piaget dan Bruner. Teori ini mempostulatkan bahwa pengetahuan bukanlah sesuatu yang dapat ditransfer secara utuh dari guru ke siswa, melainkan harus

dikonstruksi sendiri oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungannya. Dalam konteks pembelajaran sastra lisan, siswa harus difasilitasi untuk membangun pemahaman mereka sendiri terhadap makna *sesikun*.

Untuk mengoperasionalkan prinsip konstruktivisme tersebut, model pembelajaran yang dipilih adalah *discovery learning*. Model ini dirancang secara spesifik untuk memfasilitasi proses penemuan terbimbing. Melalui model ini, siswa didorong untuk menyelidiki, mengolah informasi, dan menyimpulkan konsep secara mandiri. Hal ini sangat relevan untuk materi *sesikun*, dimana siswa tidak sekadar menghafal arti kiasan, tetapi diajak untuk menemukan makna di balik kata-kata melalui proses berpikir analitis.

Meskipun *discovery learning* menawarkan strategi yang tepat, pelaksanaannya pada materi yang abstrak tetap memerlukan jembatan kognitif. Di sinilah teori kognitif *dual coding* dari Allan Paivio ditempatkan sebagai teori operasional dalam penelitian ini. Teori ini menjelaskan mekanisme pemrosesan informasi manusia yang terjadi melalui dua saluran terpisah namun saling menguatkan, saluran verbal (teks/bahasa) dan saluran visual.

Teori *dual coding* memberikan justifikasi ilmiah bahwa materi yang sulit dan abstrak seperti *sesikun* akan lebih mudah dipahami dan diingat jika disajikan melalui kombinasi representasi verbal dan visual secara simultan. Jika siswa hanya membaca teks *sesikun*, beban kognitif mereka akan tinggi. Namun, jika teks tersebut disandingkan dengan gambar adegan yang relevan, terbentuklah dua jejak ingatan yang memperkuat retensi dan pemahaman konsep.

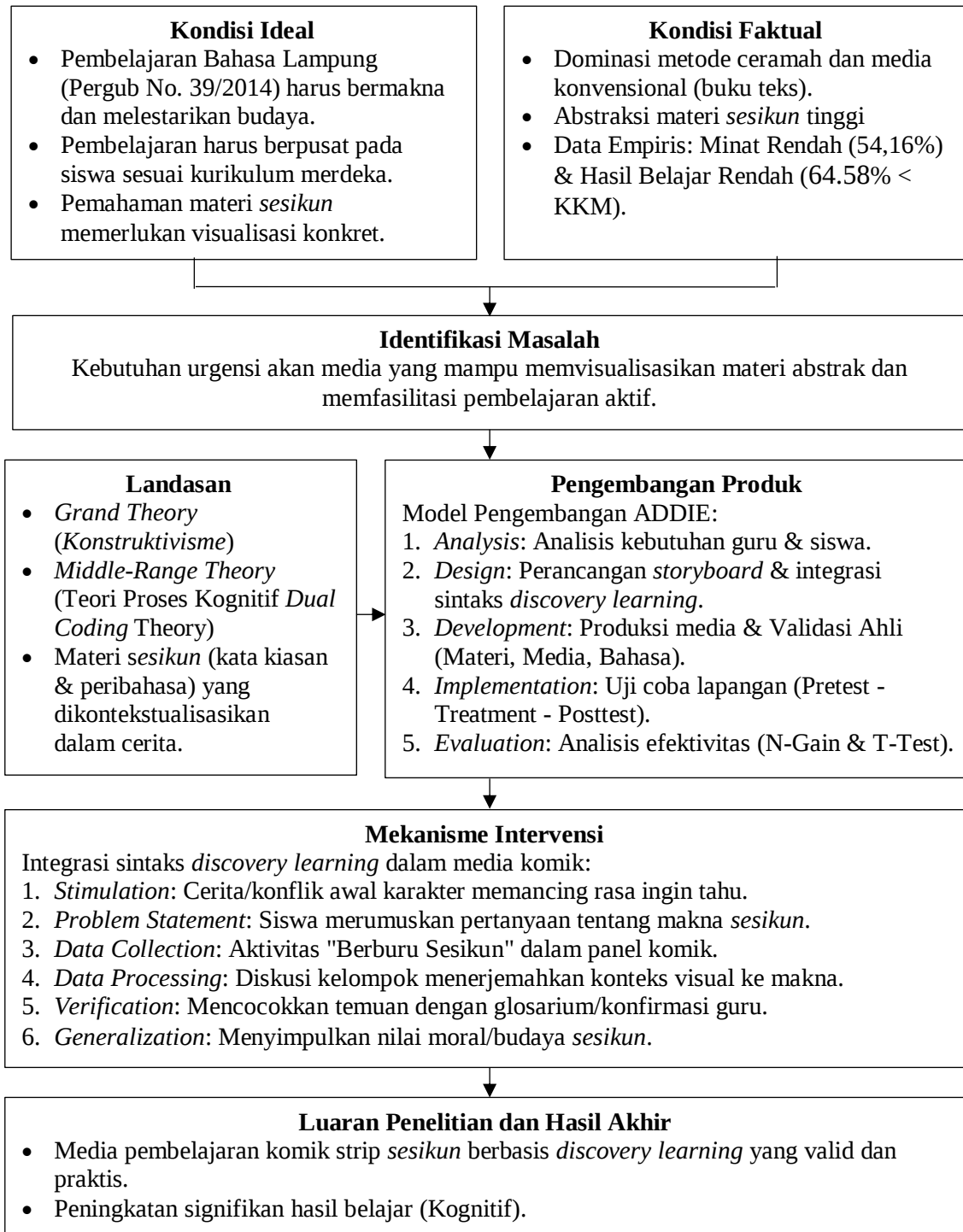
Berdasarkan sintesis antara kebutuhan lapangan dan landasan teoretis tersebut, solusi produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning*. Format komik strip dipilih karena merupakan manifestasi paling konkret dari prinsip *dual coding*. Komik secara inheren menggabungkan teks narasi/dialog dengan panel ilustrasi visual, menjadikannya media yang ideal untuk mengonkretkan makna kiasan *sesikun* ke dalam konteks cerita yang hidup.

Keunggulan akademis dari media yang dikembangkan ini terletak pada mekanisme intervensinya. Komik strip ini tidak didesain sekadar sebagai bacaan hiburan, melainkan sebagai alat intervensi pedagogis yang mengintegrasikan sintaks *discovery learning* secara intrinsik ke dalam alur ceritanya. Setiap tahapan model pembelajaran, mulai dari *stimulation* (pemberian rangsangan konflik cerita), *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, hingga *generalization* diterjemahkan menjadi aktivitas-aktivitas spesifik di dalam halaman komik. Dengan desain tersebut, media ini berfungsi sebagai petunjuk yang memandu siswa melewati proses berpikir tingkat tinggi tanpa terasa membebani. Siswa diajak mengikuti petualangan karakter (Kiay Kaisar, Haya, dan Yongki) untuk mencari dan memecahkan makna *Sesikun* yang tersembunyi dalam dialog. Pendekatan ini mengubah materi yang semula menakutkan menjadi sebuah tantangan eksploratif yang menyenangkan.

Guna menjamin kualitas dan pertanggungjawaban ilmiah, proses pengembangan produk ini dilaksanakan mengikuti prosedur model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metodologi sistematis ini memastikan bahwa produk tidak hanya dibangun berdasarkan intuisi, tetapi melalui serangkaian analisis kebutuhan, perancangan yang matang, serta validasi ketat oleh para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebelum diujicobakan.

Melalui tahapan pengembangan tersebut, luaran utama penelitian ini adalah tersedianya media pembelajaran yang memenuhi kriteria kelayakan. Media ini diharapkan terbukti valid secara teoretis berdasarkan penilaian pakar, serta praktis digunakan dalam pembelajaran nyata berdasarkan respons dari guru dan siswa. Kepraktisan ini juga mengindikasikan bahwa media mampu mengatasi kendala guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif di kelas. Hasil akhir yang diharapkan dari penerapan media ini adalah peningkatan efektivitas pembelajaran yang signifikan. Secara kognitif, media ini dihipotesiskan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *sesikun* secara terukur. Secara afektif, pendekatan visual-naratif ini diharapkan mampu merevitalisasi minat siswa terhadap bahasa Lampung, menjadikan pelestarian budaya bukan lagi beban, melainkan sebuah

pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Adapun alur kerangka pemikiran pada penelitian disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

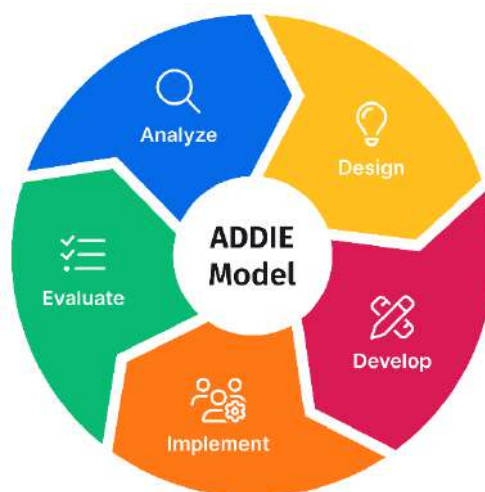
2.10 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori-teori yang mendukung maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah diduga bahwa penggunaan media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi *sesikun* pada mata pelajaran bahasa Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji efektivitas komik strip berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar *sesikun* bahasa Lampung siswa kelas V di SDN 1 Negara Ratu. Metode *R&D* merupakan kegiatan penelitian yang diawali dengan meneliti kemudian dilanjutkan dengan pengembangan (Risal *et al.*, 2022). Hasyim (dalam Mesra *et al.*, 2023) mengemukakan bahwa terdapat beberapa jenis model *R&D* yaitu seperti *Dick and Carey*, *ADDIE*, *ASSURE*, *Borg and Gall*, dan *4D*. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model *ADDIE* menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajarannya (Risal *et al.*, 2022). Adapun model pengembangan *ADDIE* dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Model Pengembangan *ADDIE*

3.2 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian pengembangan media komik strip berbasis *discovery learning* akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 di SDN 1 Negara Ratu, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan. Alasan pemilihan SDN 1 Negara Ratu sebagai tempat penelitian karena sekolah ini belum pernah mengembangkan media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning*.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V-B SDN 1 Negara Ratu Lampung Selatan pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 1 Negara Ratu tahun ajaran 2025/2026, yang terdiri dari dua rombongan belajar, yaitu kelas V-A (25 siswa) dan kelas V-B (27 siswa), sehingga total populasi adalah 52 siswa. Mengingat keterbatasan peneliti untuk menjangkau keseluruhan populasi dan kebutuhan desain penelitian, pemilihan subjek menggunakan teknik *purposive sampling*.

Berdasarkan teknik ini, peneliti mengambil satu kelas dari dua kelas yang ada sebagai sampel, yaitu kelas V-B sebanyak 27 siswa. Pemilihan satu kelas ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas V-B dapat mewakili karakteristik populasi yang memiliki masalah minat dan hasil belajar, serta sesuai dengan desain penelitian yang digunakan, yaitu *one-group pretest-posttest*. Secara praktis, pemilihan satu kelompok memungkinkan peneliti untuk lebih fokus memberikan perlakuan secara mendalam dan terkontrol, sekaligus secara metodologis menghindari bias perbandingan antar kelas yang mungkin memiliki karakteristik awal yang tidak setara.

Untuk memastikan kualitas instrumen penelitian, uji coba instrumen dilakukan pada siswa kelas VI-B SDN 1 Negara Ratu Lampung Selatan dengan jumlah responden sebanyak 25 siswa. Pemilihan siswa kelas VI sebagai subjek uji coba didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka merupakan kohort sebelumnya yang telah mempelajari materi sesikun saat mereka duduk di kelas V. Penggunaan subjek yang telah menguasai materi ini bertujuan untuk mengukur kualitas butir

instrumen tes secara murni, tanpa bias yang disebabkan oleh ketidaktahuan materi dari subjek intervensi yang sesungguhnya.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu:

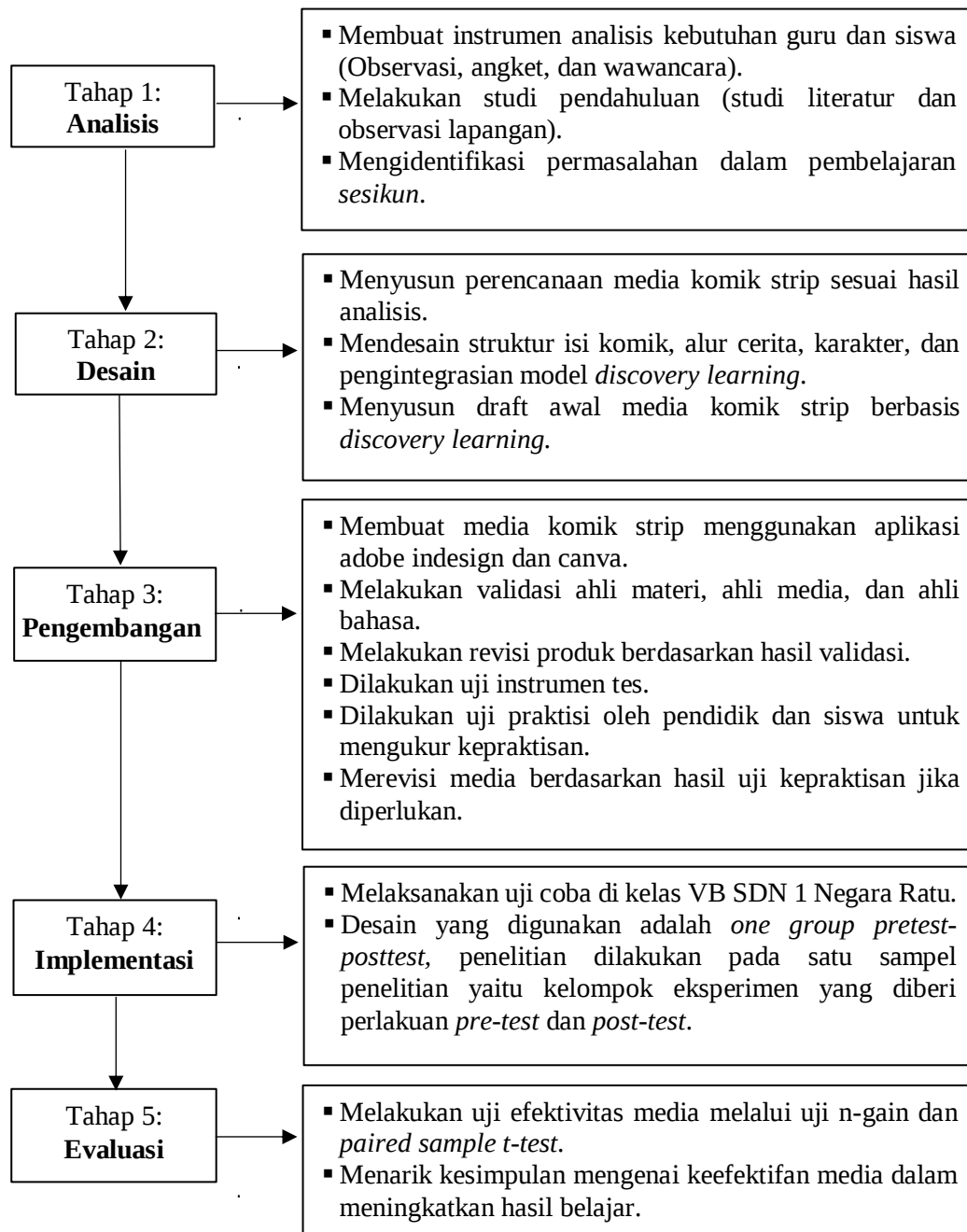
1. Variabel bebas (X): Penggunaan media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning*.
2. Variabel terikat (Y): Hasil belajar siswa pada pembelajaran *sesikun* bahasa Lampung

3.5 Prosedur Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* terdapat lima tahapan penelitian *ADDIE*, yaitu 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi yang dijabarkan pada gambar 3.

3.5.1 Analisis

Tahap awal dalam model penelitian pengembangan *ADDIE* adalah melakukan analisis terhadap kebutuhan akan pengembangan produk baru, baik itu berupa model, metode, media, maupun bahan ajar (Rusmayana, 2021; Risal *et al.*, 2022). Analisis ini juga mencakup kelayakan dan persyaratan yang diperlukan untuk mengembangkan produk tersebut. Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui angket, observasi, dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran Bahasa Lampung, khususnya materi *sesikun*. Analisis juga melibatkan studi literatur dan kajian terhadap kurikulum yang berlaku. Hasil analisis menunjukkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa serta kurangnya media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



Gambar 3. Alur Tahapan Penelitian

3.5.2 Desain

Tahap desain merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan kebutuhan berdasarkan informasi yang diperoleh pada tahap analisis sebagai data awal (Mesra *et al.*, 2023; Rusmayana, 2021). Pada tahap ini, peneliti menyusun perencanaan pengembangan media berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Desain media mencakup perumusan tujuan pembelajaran, perencanaan isi cerita komik strip, pengembangan karakter, skenario panel, serta penyusunan alur pembelajaran yang terintegrasi dengan model *discovery learning*. Draft awal media dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman aktif dan eksploratif.

3.5.3 Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk (Rusmayana, 2021). Pengembangan terdiri dari tiga tahap yaitu:

- 1) Pembuatan produk. Di tahap ini dilakukan pembuatan produk komik strip menggunakan aplikasi adobe indesign dan canva.
- 2) Validasi produk. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan materi yang ada dalam komik strip yang telah dikembangkan. Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelayakan struktur komik strip yang telah dikembangkan berdasarkan aspek teknis. Validasi ahli bahasa bertujuan untuk menguji kebahasaan yang digunakan di dalam produk sudah sesuai dengan KBBI atau belum.
- 3) Revisi Produk. Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil validasi untuk memperbaiki kekurangan dan meningkatkan kualitas media.

Pada tahap ini, media pembelajaran komik strip yang telah divalidasi akan dilakukan uji praktisi oleh pendidik sebanyak 2 orang dan siswa sebanyak 6 orang. Siswa yang diujikan adalah siswa dengan kriteria 2 tinggi, 2 sedang, dan 2 rendah di kelas V SDN 1 Negara Ratu. Uji praktisi ini dilakukan untuk memperoleh data kepraktisan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran *sesikun*. Masukan dari uji kepraktisan digunakan untuk melakukan penyempurnaan produk sebelum dilakukan uji efektivitas.

3.5.4 Implementasi

Produk yang sudah dinyatakan layak dan praktis, selanjutnya dilakukan uji coba skala besar/ lapangan kepada siswa kelas VB sebanyak 27 orang. Hasil ini akan menggambarkan bagaimana media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* diimplementasikan kepada siswa kelas VB SDN 1 Negara Ratu, Lampung Selatan. Implementasi dilakukan dengan memberikan pre-test sebelum media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* dilakukan dan post-test setelah media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* dilakukan untuk mengetahui perbedaannya. Desain yang digunakan adalah *one group pretest posttest*, yaitu penelitian yang dilakukan pada satu sampel penelitian yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan pre-test dan post-test. Rancangan ini disajikan pada Tabel 11.

Tabel 11. Rancangan pengujian media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning*

Kelompok	pre-test	Perlakuan	post-test
A (Eksperimen)	O1	X	O2

Sumber: Creswell (2024)

Keterangan:

O1 = *Pre-test* (Tes sebelum menggunakan media komik strip)

O2 = *Post-test* (Tes sesudah menggunakan media komik strip)

X = Pembelajaran dengan menggunakan media komik strip

3.5.5 Evaluasi

Tahap terakhir yakni evaluasi terhadap produk yaitu media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sesikun bahasa Lampung. Pada tahapan ini, peneliti melakukan uji efektifitas produk media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* yang dikembangkan. Uji efektifitas tersebut dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh keefektifan media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sesikun bahasa Lampung. Hal tersebut dilihat dari nilai *n-gain* dan *paired sample t test*.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

3.6.1 Angket

Angket adalah salah satu alat utama dalam penelitian behavioral, khususnya untuk mengukur sikap, kepercayaan, nilai, dan preferensi (Kerlinger, 2014). Kerlinger menekankan pentingnya validitas, reliabilitas, dan konstruksi butir dalam pembuatan angket. Angket analisis kebutuhan minat belajar siswa terhadap bahasa Lampung terdiri dari enam pertanyaan yang diberikan untuk 48 siswa kelas V SDN 1 Negara Ratu. Creswell (2024) menjelaskan bahwa jumlah item dalam instrumen survei dapat bervariasi tergantung pada kompleksitas variabel yang diukur. Data yang dikumpulkan kemudian disajikan dalam bentuk data kuantitatif dan dideskripsikan secara kualitatif dalam analisis kebutuhan.

Angket yang menggunakan skala dalam penelitian ini merupakan skala validasi yang diisi oleh empat validator ahli. Hasil validitas tersebut sebagai acuan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Peneliti sering menggunakan skala tipe Likert untuk mengukur sikap atau perilaku dalam penelitian survei, di mana responden diminta menunjukkan tingkat persetujuan mereka terhadap serangkaian pernyataan (Creswell, 2024). Instrumen ini terdiri dari lembar validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Tabel 12. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala
1	Kesesuaian Kurikulum	Isi komik sesuai dengan materi <i>sesikun</i> kelas V	1–5
2	Akurasi Materi	Materi <i>sesikun</i> disajikan dengan benar dan relevan	1–5
3	Kedalaman Materi	Materi disampaikan cukup mendalam untuk kelas V	1–5
4	Keterpaduan Konteks	Komik memasukkan unsur budaya lokal secara tepat	1–5
5	Nilai Edukasi	Komik mengandung nilai moral/budaya yang mendidik	1–5
6	Kemampuan Memahami	Komik membantu siswa memahami materi <i>sesikun</i>	1–5

Tabel 13. Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala
1	Desain Visual	a. Tata letak panel rapi dan mudah dibaca b. Ilustrasi menarik dan sesuai usia siswa c. Warna yang digunakan nyaman dan komunikatif	1–5 1–5 1–5
2	Interaktivitas	Alur panel mendorong siswa untuk berpikir aktif	1–5
3	Keterpaduan	Gambar dan teks saling melengkapi	1–5
4	Konsistensi	Gaya visual dan font konsisten di seluruh halaman	1–5
5	Teknis	Kualitas cetak/tampilan digital jelas	1–5

Tabel 14. Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa (Bahasa Indonesia)

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala
1	Struktur Kalimat	Kalimat dalam komik sesuai kaidah bahasa Indonesia	1–5
2	Kosakata	Kosakata mudah dipahami oleh siswa SD	1–5
3	Ejaan & Tanda Baca	Ejaan dan tanda baca sesuai EYD	1–5
4	Keterbacaan	Teks tidak membingungkan dan mengalir	1–5

Tabel 15. Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa (Bahasa Lampung)

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala
1	Kesesuaian Dialek	Bahasa Lampung menggunakan dialek yang sesuai (0)	1–5
2	Kebenaran Bahasa	Penulisan kata Lampung sesuai dengan tata bahasa	1–5
3	Kejelasan Makna	Kalimat Lampung mudah dipahami oleh siswa	1–5
4	Kesesuaian Konteks	Penggunaan bahasa sesuai konteks budaya lokal	1–5

Angket juga digunakan dalam mengukur respon pendidik dan siswa. Angket respon pendidik dan siswa digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai respon pendidik dan siswa terhadap media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* yang dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran bahasa Lampung. Pada lembar angket, pendidik dan peserta didik diminta memberikan tanggapannya mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* pada materi

sesikun yang telah dikembangkan oleh peneliti. Kisi-kisi respon pendidik dan siswa disajikan dalam Tabel 16 dan Tabel 17.

Tabel 16. Angket Respon Pendidik

Aspek yang Diukur	Indikator	Pernyataan	No Soal
Kelayakan Materi dan Konten	Kesesuaian Materi Kurikulum	Materi <i>sesikun</i> yang disajikan dalam media komik strip sudah sesuai dengan kurikulum dan tingkat perkembangan siswa kelas V SD.	1
	Keterjelasan Materi Abstrak	Media komik strip membantu menjelaskan materi <i>sesikun</i> yang bersifat kiasan (abstrak) menjadi lebih nyata.	2
	Relevansi Budaya dan Moral	Isi komik strip memiliki pesan moral atau nilai budaya yang sesuai dengan konteks budaya Lampung.	3
Keterlaksanaan Model Pembelajaran	Fidelitas Model (<i>Sintaks DL</i>)	Media komik strip memfasilitasi langkah-langkah model <i>discovery learning</i> dengan jelas dan terstruktur.	4
	Keterlibatan Siswa dan Kolaborasi	Media ini efektif dalam mempromosikan diskusi dan kerja kelompok (<i>collaboration</i>) antar siswa (sesuai sintaks <i>discovery learning</i>).	5
Efisiensi dan Kemudahan Implementasi	Efisiensi Waktu Implementasi	Penggunaan media ini dapat dilaksanakan secara efektif sesuai alokasi waktu pembelajaran.	6
	Kemudahan Penggunaan	Media komik strip mudah diimplementasikan (tidak memerlukan persiapan yang rumit) di kelas.	7
Kualitas Fisik dan Daya Tarik	Daya Tarik dan Motivasi Awal	Media komik strip memiliki daya tarik yang tinggi sehingga mudah digunakan untuk memulai pembelajaran.	8
	Kualitas Teknis dan Keterbacaan	Kualitas cetakan, warna, dan ukuran teks pada komik strip sudah jelas dan mudah dibaca.	9
	Desain Visual dan Estetika	Keterbacaan visual (layout) komik dan ilustrasi gambar jelas dan tidak mengganggu alur cerita.	10

Tabel 17. Angket Respon Siswa

Aspek yang Diukur	Indikator	Pernyataan	No Soal
Kemenarikan dan Motivasi	Minat dan Antusiasme Belajar	Saya merasa sangat antusias dan tidak bosan belajar <i>sesikun</i> menggunakan komik strip.	1
	Daya Tarik Visual	Gambar dan warna-warna pada komik strip sangat menarik perhatian saya.	2
	Preferensi Media	Saya lebih suka belajar menggunakan komik strip daripada menggunakan buku paket biasa.	3
Keterbacaan dan Bahasa	Kejelasan Teks dan Font	Teks dan dialog dalam komik strip sudah jelas dan mudah saya baca.	4
	Aksesibilitas Bahasa Bilingual	Kalimat bahasa Lampung dan terjemahannya (bahasa Indonesia) dalam komik mudah saya pahami.	5
Keterlibatan dan Proses Belajar	Keaktifan Sesuai Model DL	Media komik strip membuat saya lebih aktif bertanya dan mencari jawaban.	6
	Membantu Pemahaman Kontekstual	Cerita dalam komik strip membantu saya membayangkan dan memahami makna <i>sesikun</i> yang sulit.	7
	Stimulasi Kolaborasi	Media komik strip menyenangkan untuk dijadikan bahan diskusi bersama teman-teman saya.	8
Manfaat dan Hasil Belajar	Peningkatan Hasil Belajar (Persepsi)	Saya merasa hasil belajar <i>sesikun</i> saya menjadi lebih baik setelah menggunakan media komik strip.	9
	Keinginan Berkelanjutan	Saya ingin menggunakan media komik strip ini lagi untuk belajar materi bahasa Lampung lainnya.	10

3.6.2 Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Wahjusaputri & Purwanto, 2022). Penelitian ini menggunakan observasi terhadap nilai Asesmen Tengah Semester (ATS) ganjil

untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VB di SDN 1 Negara Ratu pada mata pelajaran bahasa Lampung.

3.6.3 Wawancara

Menurut Kerlinger (2014) wawancara dapat digunakan untuk tiga maksud utama. Pertama, wawancara dijadikan sebagai alat eksplorasi untuk membantu identifikasi variabel dan relasi, mengajukan hipotesis, dan memandu tahap-tahap lain dalam penelitian. Kedua, wawancara dapat menjadi instrumen utama penelitian. Ketiga, wawancara dapat digunakan sebagai penopang atau pelengkap metode lain. Pada kegiatan pra riset, wawancara dilakukan kepada 2 guru mata pelajaran bahasa Lampung di SDN 1 Negara Ratu.

Wawancara bertujuan untuk mencari informasi terkait pembelajaran di kelas untuk mengetahui bagaimana kegiatan pembelajaran di kelas, mengetahui hasil belajar siswa serta model dan bahan pembelajaran yang digunakan pendidik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Wahjusaputri & Purwanto, 2022). Teknik wawancara yang dipilih oleh peneliti adalah wawancara tidak terstruktur yang dilakukan melalui tatap muka.

3.6.4 Instrumen Tes Soal

Teknik tes merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam bentuk instrumen soal pre-test dan post-test yang telah disesuaikan dengan indikator hasil belajar siswa. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal uraian sebanyak 20 butir soal. Soal yang diberikan berdasarkan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Kisi-kisi instrumen penelitian disajikan pada Tabel 18.

Tabel 18. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Level	Nomor Soal	Bentuk soal
Mengamati teks <i>sesikun</i> berisi tentang berbagai peristiwa dalam kehidupan	Mampu mengidentifikasi <i>sesikun</i> (kata kiasan) dalam bahasa Lampung	C1	1,2,3	Isian
	Mampu mengartikan makna dari <i>sesikun</i> (kata kiasan) dalam bahasa Lampung	C2	4,5,6	Isian
	Mampu membuat kalimat menggunakan <i>sesikun</i> (kata kiasan) dalam bahasa Lampung	C3	7,8, 9, 10,	Isian
Memahami teks <i>sesikun</i> sebagai salah satu sastra lisan Lampung	Mampu mengidentifikasi <i>sesikun</i> (peribahasa) dalam bahasa Lampung	C1	13, 11, 12	Isian
	Mampu mengartikan makna dari <i>sesikun</i> (peribahasa) dalam bahasa Lampung	C2	14,15 15,	Isian
	Mampu menulis <i>sesikun</i> (peribahasa) dalam bahasa Lampung	C3	17,18 19,20	Isian

Sumber: Peraturan Gubernur Lampung Nomor 39, (2014)

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Uji Kevalidan

Uji kevalidan komik strip dilakukan menggunakan lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa (bahasa Indonesia dan bahasa Lampung). Data yang diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, peserta didik serta pendidik sebagai pengguna. Instrumen angket terhadap penggunaan produk memiliki 5 pilihan jawaban yang sesuai dengan konten pertanyaan. Skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut.

$$p = \frac{x}{xi} \times 100$$

Keterangan:

P : Persentase Tiap Kriteria

x : Skor hasil respon

xi : Skor Maksimal

Skor hasil penilaian uji validitas dapat diinterpretasikan berdasarkan kategori yang tercantum pada Tabel 19.

Tabel 19. Kriteria Validitas Produk

No	Presentase (%)	Kriteria
1	0-20	Tidak valid
2	21-40	Kurang valid
3	41-60	Cukup valid
4	61-80	Valid
5	81-100	Sangat valid

Sumber: Riduwan, (2010)

3.7.2 Uji Prasyarat Instrumen Tes

Agar instrumen penelitian dapat digunakan dalam penelitian ini maka peneliti melakukan uji coba instrumen penelitian.

1) Validitas Instrumen

Uji validitas merupakan derajat suatu ukuran yang menunjukkan kesahihan instrument (Hajaroh & Raehanah, 2021). Menurut Kerlinger (2014) beberapa jenis validitas, diantaranya:

- Validitas isi (*content validity*) mengukur sejauh mana item-item dalam instrumen mewakili seluruh aspek yang ingin diukur.
- Validitas kriteria (*criterion validity*) mengukur sejauh mana hasil pengukuran berhubungan dengan standar eksternal atau kriteria yang sudah diterima.
- Validitas konstruksi (*construct validity*) menilai sejauh mana suatu instrumen mengukur konstruk teori yang seharusnya diukur.

Untuk validitas instrumen, termasuk ke dalam jenis validitas kriteria karena hasil pengukuran ini berhubungan dengan kriteria yang sudah diterima saat uji kevalidan. Dalam menetapkan koefisien korelasi tersebut maka digunakanlah rumus korelasi *product moment pearson* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2 - (n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Validitas suatu butir soal

n : Jumlah sampel/peserta didik

$\sum x$: Jumlah nilai suatu butir soal

$\sum y$: Jumlah nilai total soal

$\sum x^2$: Jumlah nilai kuadrat butir soal

$\sum y^2$: Jumlah nilai Total kuadrat butir soal

Penentuan batas validitas menggunakan taraf signifikansi 5%. Dikarenakan jumlah responden uji coba (N) sebanyak 24 siswa, maka derajat kebebasan (df) yang digunakan adalah $N - 2 = 22$. Berdasarkan distribusi nilai r_{tabel} . *Product moment*, untuk $df=22$ dengan taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,404. Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Jika $r_{\text{hitung}} > 0,404$, maka butir soal dinyatakan valid.
- Jika $r_{\text{hitung}} < 0,404$, maka butir soal dinyatakan tidak valid.

Pengujian validitas dalam penelitian ini diperoleh dari hasil analisis menggunakan *software* SPSS versi 26.0 kemudian diklasifikasi dengan mengacu pada pengkategorian validitas seperti pada Tabel 20.

Tabel 20. Klasifikasi Validitas Soal

Kriteria Validasi	$0,00 > r_{xy}$	Tidak Valid	(TV)
	$0,00 < r_{xy} < 0,199$	Sangat rendah	(SR)
	$0,20 < r_{xy} < 0,399$	Rendah	(R)
	$0,40 < r_{xy} < 0,599$	Sedang	(S)
	$0,60 < r_{xy} < 0,799$	Tinggi	(T)
	$0,80 < r_{xy} < 1,000$	Sangat tinggi	(ST)

Sumber: Sugiyono, (2019)

2) Reliabilitas Instrumen

Kerlinger (2014) menyebutkan bahwa suatu instrumen dikatakan reliabel jika hasilnya konsisten ketika diulang dalam kondisi yang sama. Instrumen dikatakan reliabel jika memberikan hasil yang tetap. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan terhadap butir soal yang telah dinyatakan valid. Perhitungan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *alpha cronbach* berbantuan *software*

SPSS versi 26.0. Instrumen dikatakan reliabel jika nilai koefisien reliabilitas r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} . Berdasarkan jumlah responden uji coba sebanyak 24 siswa ($N=24$) dengan taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,404. Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Jika nilai *cronbach's alpha* $> 0,404$, maka instrumen dinyatakan reliabel.
- Jika nilai *cronbach's alpha* $< 0,404$, maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat kekuatan reliabilitas instrumen, nilai koefisien yang diperoleh diklasifikasikan dengan kriteria pada Tabel 21.

Tabel 21. Kriteria Reliabilitas Soal

Reliabilitas	Kriteria
$0,80 < r_{\alpha} \leq 1,000$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{\alpha} \leq 0,799$	Tinggi
$0,40 < r_{\alpha} \leq 0,599$	Sedang
$0,20 < r_{\alpha} \leq 0,399$	Rendah
$0,00 < r_{\alpha} \leq 0,199$	Sangat rendah

Sumber: Sugiyono, (2019)

3) Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran suatu soal adalah peluang untuk dapat menjawab benar soal tersebut pada tingkat kemampuan tertentu yang bisa dinyatakan dengan indeks. Indeks yang dimaksud ialah dengan perbandingan ukuran yang besarnya antara 0,00 sampai dengan 1,00. Semakin besar indeks tingkat kesukaran maka soal tersebut semakin mudah. Rumus untuk menghitung tingkat kesukaran soal bentuk isian, pendidik dapat menggunakan langkah-langkah sebagai berikut.

$$TK = \frac{\text{Mean}}{\text{Skor Maksimum}}$$

Keterangan:

TK = Tingkat kesukaran

Mean = Rata-rata skor peserta didik

JS = Skor maksimum

Interpretasi terhadap hasil perhitungan angka indeks kesukaran soal pada umumnya menggunakan kriteria pada Tabel 22.

Tabel 22. Pedoman Kriteria Tingkat Kesukaran Soal

Indeks Tingkat Kesukaran	Kriteria
$TK < 0,30$	Sukar
$0,30 < 0,70$	Sedang
$TK > 0,70$	Mudah

Sumber: Sugiyono, (2019)

4) Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan dari suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang dapat menguasai materi dengan peserta didik yang kurang menguasai materi. Adanya uji daya pembeda ini dapat memudahkan pendidik dalam menilai peserta didik yang kurang dalam menguasai materi dan peserta didik yang dapat menguasai materi. Indeks daya pembeda biasanya dinyatakan dengan perbandingan ukuran, semakin tinggi maka semakin baik soal tersebut akan dapat membedakan antara peserta didik yang menguasai materi dengan peserta didik yang kurang menguasai materi. Untuk instrumen berupa soal uraian rumus yang digunakan pada uji daya pembeda adalah sebagai berikut.

$$Dp = \frac{X_A - X_B}{SMI}$$

Keterangan:

DP = Daya beda

X_A = Rata-rata skor kelompok

SMI = Rata-rata skor kelompok bawah

Interpretasi daya pembeda dapat dilihat pada tabel 23.

Tabel 23. Pedoman Kriteria Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Pembeda	Kriteria
$DP < 0,00$	Sangat jelek
$0,00 < DP < 0,20$	Jelek
$0,20 < DP < 0,40$	Cukup
$0,40 < DP < 0,70$	Baik
$0,70 < DP < 1,00$	Sangat baik

Sumber: Sugiyono, (2019)

3.7.3 Uji Kepraktisan

Analisis data praktikalitas diperoleh dari lembar uji kepraktisan oleh pendidik dan lembar uji kepraktisan oleh peserta didik. Penilaian produk berdasarkan lembar angket yang telah diisi oleh praktisi dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Penskoran untuk masing-masing indikator menggunakan skala likert. Data yang didapatkan kemudian dianalisis menggunakan analisis persentase.

$$\%x = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Untuk memberikan skor jawaban pada uji kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 24.

Tabel 24. Kriteria Pemberian Skor Praktikalitas

Skor	Kriteria
4	Sangat setuju
3	Setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

Sumber: Sugiyono, (2019)

Setelah persentase nilai praktikalitas diperoleh maka dilakukan pengelompokkan sesuai kriteria yang terdapat pada Tabel 25.

Tabel 25. Kriteria Pemberian Nilai Praktikalitas

No.	Presentase (%)	Kriteria
1	0-20	Tidak praktis
2	21-40	Kurang praktis
3	41-60	Cukup praktis
4	61-80	Praktis
5	81-100	Sangat praktis

Sumber: Sugiyono, (2019)

3.7.4 Uji Efektivitas

Data efektivitas diperoleh dari skor pre-test dan post-test pada kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran sesikun bahasa Lampung.

1) Uji Normalitas Data

Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak (Hajaroh & Raehanah, 2021).

Secara spesifik, prasyarat utama untuk uji *paired sample t-test* adalah data selisih (*gain score*) antara nilai *post-test* dan *pre-test* yang harus terdistribusi normal. Oleh karena itu, uji normalitas akan difokuskan pada data selisih tersebut. Metode yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah uji sampel *kolmogorov-smirnov*. Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika nilai $\text{sig.} > 0,05$, maka data selisih berdistribusi normal.
- b. Jika nilai $\text{sig.} \leq 0,05$, maka data selisih tidak berdistribusi normal.

Apabila data selisih tersebut tidak terdistribusi normal ($\text{sig.} \leq 0,05$), maka uji hipotesis akan dilanjutkan menggunakan uji statistik non-parametrik alternatif yang setara, yaitu uji *wilcoxon signed-rank*.

2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran komik strip yang dikembangkan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa (Hajaroh & Raehanah, 2021). Digunakan uji beda rata-rata (*paired sample t-test*) untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menggunakan media komik strip berbasis *discovery learning* pada materi *sesikun*.

Uji ini dilakukan apabila data selisih berdistribusi normal. Pengolahan data menggunakan bantuan program SPSS versi 26. Kriteria pengambilan keputusan:

- a. Jika nilai $\text{sig.} < 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik strip berbasis *discovery learning* pada materi *sesikun*.
- b. Jika nilai $\text{sig.} \geq 0,05$, maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik strip berbasis *discovery learning* pada materi *sesikun*.

3) Uji N-Gain

Uji n-gain adalah metode yang digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode ini memberikan landasan yang kuat untuk mengevaluasi sejauh mana suatu program pembelajaran telah memberikan kontribusi terhadap pemahaman peserta didik (Sukarelawan *et al.*, 2024). Analisis n-gain tidak hanya melihat perkembangan individu, tetapi juga memberikan gambaran tentang efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Rumus n-gain adalah sebagai berikut.

$$N - gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ ideal - skor\ pretest}$$

Untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor n-gain, dapat mengacu pada kriteria gain ternormalisasi dalam Tabel 26.

Tabel 26. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Kriteria
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah

Sumber: Sugiyono, (2019)

Produk yang dikembangkan dinyatakan memiliki tingkat keefektifan yang baik jika minimal persentase yang diperoleh efektif melalui penjelasan klasifikasi sebagai berikut:

- Apabila nilai n-gain dalam klasifikasi tinggi maka dinyatakan sangat efektif.
- Apabila nilai n-gain dalam klasifikasi sedang maka dinyatakan efektif.
- Apabila nilai n-gain dalam klasifikasi rendah maka dinyatakan kurang efektif.

4) Uji Effect Size

Setelah uji hipotesis menyatakan ada perbedaan yang signifikan, perlu dilakukan uji *effect size* untuk melihat besaran efek atau seberapa besar pengaruh penggunaan media komik strip terhadap hasil belajar. Uji *effect size* yang digunakan adalah cohen's d untuk data berpasangan. Hasil perhitungan *effect size* akan diinterpretasikan menggunakan kriteria pada Tabel 27.

Tabel 27. Interpretasi Nilai *Effect Size* (Cohen's d)

Nilai <i>Effect Size</i> (d)	Interpretasi
0,80-1,000	Sangat tinggi
0,60-0,799	Tinggi
0,40-0,599	Cukup
0,20-0,399	Rendah
0,00-0,199	Sangat rendah

Sumber: Sugiyono, (2019)

V. SIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka kesimpulan penelitian ini dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* pada bahasa Lampung materi *sesikun* layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V-B di SD Negeri 1 Negara Ratu. Hal ini dibuktikan dari perolehan hasil uji validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terhadap media komik strip yang dikembangkan. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor persentase sebesar 91 % (sangat valid), ahli media memperoleh skor persentase sebesar 95 % (sangat valid), ahli bahasa (bahasa Lampung dan bahasa Indonesia) memperoleh skor persentase gabungan sebesar 77 % (valid).
2. Media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* pada Bahasa Lampung materi *sesikun* praktis untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 1 Negara Ratu. Hal ini dibuktikan dari perolehan hasil uji praktikalitas respons pendidik terhadap media yang dikembangkan, yang memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 97.5 % dengan kriteria sangat praktis, sedangkan respons siswa terhadap media yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 92.9 % dengan kriteria sangat praktis.
3. Media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning* pada pembelajaran Bahasa Lampung materi *sesikun* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 1 Negara Ratu. Hal ini dibuktikan dari perolehan hasil uji efektivitas dengan menggunakan uji *paired sample t-test* yang memperoleh hasil sig. (2-tailed) sebesar $0.001 < 0.05$, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan setelah

diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran komik strip berbasis *discovery learning*. Selain itu, produk juga menunjukkan nilai *n-gain* sebesar 0.575 (kategori sedang) dan nilai *effect size* cohen's *d* sebesar 4.693 (kategori efek sangat besar).

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan, implikasi, dan keterbatasan yang telah diidentifikasi selama proses penelitian, berikut ini disampaikan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak:

1. Bagi Guru

Pendidik mata pelajaran bahasa Lampung disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran komik strip ini sebagai salah satu alternatif media yang inovatif untuk mengajarkan materi sesikun. Disarankan agar guru tidak hanya menggunakan komik ini sebagai bahan bacaan, tetapi secara konsisten menerapkan langkah-langkah *discovery learning* yang telah diintegrasikan di dalamnya untuk memfasilitasi pembelajaran aktif dan konstruktivistik.

2. Bagi Siswa

Siswa disarankan untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan pembelajaran saat menggunakan media komik strip ini. Keberhasilan pembelajaran bergantung pada kemauan siswa untuk terlibat dalam proses "berburu *sesikun*", "pecahkan" melalui diskusi kelompok, dan "menarik kesimpulan" secara mandiri, sehingga pemahaman terhadap materi sesikun dapat dibangun secara mendalam dan bermakna.

3. Bagi Sekolah

Sekolah, khususnya SDN 1 Negara Ratu, disarankan untuk mendukung dan memfasilitasi penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis kearifan lokal ini. Sekolah dapat mendorong diseminasi produk ini kepada guru-guru lain dan mempertimbangkan untuk mengadopsi model pengembangan serupa guna meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal lainnya.

4. Bagi Peneliti Lain

Berdasarkan keterbatasan penelitian ini, peneliti selanjutnya disarankan untuk:

- a. Melakukan uji efektivitas media ini menggunakan desain penelitian kuasi-eksperimen atau eksperimen murni yang melibatkan kelompok kontrol, untuk memperkuat validitas internal temuan.
- b. Memperluas subjek penelitian ke populasi yang lebih besar dan beragam untuk meningkatkan validitas eksternal dan generalisasi hasil.
- c. Mengembangkan produk media komik strip berbasis *discovery learning* untuk materi *sesikun* lainnya yang belum terakomodasi dalam produk ini, atau untuk materi sastra lisan Lampung lainnya (misalnya, *sagata*, *pisaan*, atau pembelajaran aksara Lampung).

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R. W., & Ulfatun, T. (2024). Implementasi Pendidikan Karakter dengan Pendekatan Holistik di SMK. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 794–802. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.991>
- Aljannati. (2024). Sesikun/Sekiman (Peribahasa) Lampung Dialek “A” Yang Berunsur Hewan Atau Tumbuhan. *Basastra: Jurnal Kajian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13(1), 22.
- Al-Khairi, S. M. (2023). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penugasan Berbasis Portofolio Dalam Pelajaran Fikih di MIS Al-Khairi. *Jurnal Kualitas Pendidikan*, 1(1), 157–171.
- Allen, A. (2022). *An Introduction to Constructivism: Its Theoretical Roots and Impact on Contemporary Education*. In *Journal of Learning Design and Leadership* 1(1), 44-50. <https://jmcinset.com/active-learning-classroom>
- Andra, N.D. (2023). Pengaruh Media Komik Strip Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 8(2), 69–81.
- Anggraini, F., & Lestari, P. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Sains*.
- Angraini, S., & Okmarisa, H. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Discovery Learning Pada Materi Sistem Periodik Unsur di SMA Cendana Pekanbaru. *Journal of Research and Education Chemistry*, 5(1), 44. <https://doi.org/10.25299/jrec.2023>.
- Anjarwani, D., Herpratiwi, H., & Perdana, R. (2023). Development of Discovery Learning-Based Audio Visual Media to Improve Thematic Learning Outcomes. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 6(2), 112-119.
- Aprianto, V., & Wahyudin, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Aplikasi Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Digital Transformation Technology*, 3(2), 643–653. <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i2.3191>
- Ariyani, F., Fuad, M., Suyanto, E., & Muhammad, U. A. (2023). Lampung Language Online Learning during the Covid-19 Outbreak: How are the Teacher’s TPACK Skills? *International Journal of Instruction*, 16(1), 311–332. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16118a>

- 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>
- Ariyani, F., Putrawan, G. E., Riyanda, A. R., Idris, A. R., Misliani, L., & Perdana, R. (2022). Technology and minority language: an Android-based dictionary development for the Lampung language maintenance in Indonesia. *Tapuya: Latin American Science, Technology and Society*, 5(1), 60-75.
<https://doi.org/10.1080/25729861.2021.2015088>
- 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>
- Burman, J. T. (2021). *The Genetic Epistemology of Jean Piaget*. Oxford Research Encyclopedia of Psychology. Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190236557.013.521>
- Creswell, J.W. (2024). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Creswell, J.W., Clark, Vicki L Plano. (2018). *Mixed Methods Research*. Pustaka Pelajar.
- Dihyah, M. (2021). Pengembangan Media Komik Strip Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X untuk Pembelajaran Akidah Akhlak. *IAIN Parepare*. 14(2), 70-80.
- Dwisari Indriani, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 11230–11235.
- 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.
- Ekorini, P. Z., & Rosiana, C. (2021). Pengembangan Comic Strips Sebagai Media Pembelajaran Writing Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Dharma Pendidikan*, 13(2), 85–98.
- Fatonah, I. (2020). *Tradisi Lisan Lampung: Perkembangan dan Tantangan di Era Globalisasi*. Tinta Pena Publishing.
- Febri H., & Nirwana, H. (2022). Discovery Learning Sebagai Teori Belajar Populer Lanjutan. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 14-21.
<https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.742>
- Galingging, R., & Soelinto. (2023). Kajian Teknis Penyampaian Cerita Humor Komik Strip “Si A Piao” Yang Minim Narasi Teks. *Magenta Jurnal Ilmiah Komunikasi Dan Media*, 7(2), 1128–1143.

- 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. <https://iesrjournal.com/index.php/jplse>
- Hajarah, S., & Raehanah. (2021). *Statistika Pendidikan*. Sanabil Publishing. www.sanabil.web.id.
- Hakim, M. (2024). Pengaruh Pemanfaatan Media Komik Online Berbasis Webtoon Terhadap Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran PAI di SMPN Kabupaten Kuantan Singingi. *UIN Sultan Syarif Kasim Riau*. 12(2), 50-58.
- Halim, A. (1976). *Politik Bahasa Nasional 2*. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. <https://repositori.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.
- Harefa, E., Afendi, Perdy K., Sulaeman. (2024). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. www.buku.sonpedia.com
- 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>
- Hasbi, A.M., & Sasmita, K. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Gugus Dewi Sartika Jakarta Utara. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(1), 566–570.
- Hilalliyah, U. F. (2022). Penggunaan Media Komik Strip Dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel. *Bapala*, 9(04), 89–101.
- Hulu, D., Dw,A., Rahmat P., & 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>
- Irawan, A. C. (2020). Ilustrasi dalam komik humor satir GYMBJ karya Kharisma Jati. <https://conference.isi-ska.ac.id/index.php/senakreasi>
- Ismawati, Pangestika, R. R., & Khaq, M. (2023). Komik Bermuatan Kearifan Lokal dan Karakter Kelas IV Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 64–70. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i2.357>

- Karima, M. K., Pramudiyanti, P., Sholla, A. I., Zahra, N. A., Ginting, D. S., Hanum, F., ... & Oktaviani, S. (2025). Pengembangan LKPD Ilmu Pengetahuan Alam dengan Materi Makanan Sehat dan Bergizi untuk Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 5(2), 2731-2748.
- Karsiwan, K., Sari, L. R., & Azzahra, A. (2022). Sagata Sebagai Identitas Tradisi Lisan Masyarakat Lampung. *Pangadereng : Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8(2), 251–270. <https://doi.org/10.36869/pjhpish.v8i2.250>
- Kemal, P.M., & Ro'is Abidin, M. (2023). Sifat Egois Sebagai Ide Penciptaan Komik Strip Berjudul “Bad Kid.” In *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*, 4(2), 100-120. <http://ejournalunesa.ac.id/index.php/sakala>
- Kerlinger, F.N. (2014). *Asas-Asas Penelitian Behavioral*. Gadjah Mada University Press.
- Khalizah, S., Trya, N., Prayogi, R., & Riadi, B. (2024). Muatan Lokal Bahasa Lampung di Sekolah Sebagai Strategi Pemertahanan dan Pelestarian Bahasa Daerah. *Jurnal Sastra Bahasa Pendidikan Dan Budaya*, 1(1), 27–34. <https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/saka/>
- Kharismawati, L., Nirwansyah, Fauziah, S., & Puspita, R. A. (2020). *HOTS-Oriented Module: Discovery Learning*. SEAMEO QITEP in Language.
- 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>
- Khusna, L., & Septikasari, Z. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN Gedongkuning. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 12(1), 1–7. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- 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. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Leitao, G., Colonna, J., Monteiro, E., Oliveira, E., & Barreto, R. (2020). *New Metrics for Learning Evaluation in Digital Education Platforms*. *Federal University of Amazonas*, 2(1), 14-24. <http://arxiv.org/abs/2006.14711>
- Li, W., Yu, J., Zhang, Z., & Liu, X. (2022). *Dual Coding or Cognitive Load? Exploring the Effect of Multimodal Input on English as a Foreign Language Learners' Vocabulary Learning*. *Frontiers in Psychology*, 13(1), 120-135. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.834706>
- Lutfiyani, S., Sinuraya, P. Y., Anggraini, R. W., Enov, A., & Ulailiah, S. (2023). Penerapan Teknologi dalam Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa Kelas VI SDN Barengkok 1. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 17(2), 227–234.

<https://doi.org/10.26877/mpp.v17i2.12546>

- Mahardhika, R., Iriani, D., Awalaturrohman, Y., Dwi, V., Studi Desain Komunikasi Visual, P., & Teknologi Informasi, F. (2022). Perancangan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Reading Bahasa Inggris Untuk Kelas VII. *Jurnal Grafis*, 1(1), 1–10.
- Mccloud, S. (1993). *Understanding Comics the Invisible Art Vocabulary*. Harper Collins Publisher.
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Goretti, M. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Marta, M.A., Dimas P., & Gusmamel. (2024). Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–246. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>
- Mukaramah, M., Kustina, R., & Rismawati. (2020). Menganalisis Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Audiovisual dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 201-224.
- Mukhlisin, H. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Sahabat Alam Rafflesia.
- Mulia, W. (2023). Sastra Lisan Suku Bangsa Minangkabau sebagai Media Penanaman Nilai Karakter Yang Fleksibel dan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 14261–14269. <https://bankdata.kpai.go.id>
- Mulyani, S., & Hapsari, R. D. (2025). Peran Sastra Lisan dalam Pembentukan Identitas Budaya Daerah: Studi Kasus di Sulawesi Selatan. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Sastra*.
- Nathasia, E., & Qohar, A. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 135–141. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Noviaty, G., & Rosnija, E. (2020). Designing A Comic Strip Based On Kalimantan Barat Folklore to Support Teaching Reading. In *Teacher and Education Tanjungpura University*, 2(1), 235-247.
- Novita, E. (2024). Komersialisasi Ekspresi Budaya Tradisional Sastra Lisan Lampung Melalui Pusat Data Nasional Kekayaan Intelektual Komunal (Studi pada Dirjen Ki Kanwil Lampung). *Sakola: Journal of Sains Cooperative Learning and Law*, 1(2), 961–978.
- 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. <http://jurnal.stkipgritlungagung.ac.id/index.php/eduproxima>
- Nurfadhillah, S., Ulfah, M., Nikmah, S. Z., & Fitriyani, D. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Siswa Serta Memotivasi Siswa Kelas 3 SDN Kohod III. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 121-135. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>

- Nurlina, Masruro, Z., Siti, Z., Saragih, R., Hasibuan, S. S., & Simamora, T. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Widina.
www.penerbitwidina.com
- Peraturan Gubernur Lampung Nomor 39 Tahun 2014.
- Pratikno, A. S. (2023). *Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Research Gate Publication.
<https://www.researchgate.net/publication/367461609>
- Purwanto. (2005). *Tujuan Pendidikan dan Hasil Belajar: Domain dan Taksonomi*. Pusat Teknologi Komputer. <http://www.pustekkom.go.id>
- Rachman, V. S. (2021). Perancangan Komik Strip Digital dengan Gaya Milenial Menggunakan Karakter Topeng Cirebon. *Bhagirupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 22–30.
- Ramadhan, B. S., & Rasuardie, R. (2020). Kajian Industri Komik Daring Indonesia: Studi Komik Tahilalats. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 8(1), 119–230. <https://doi.org/10.36806/jsrw.v8i1.80>
- 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.
- Ramli, M. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Genta Publishing.
- Riansyah, Z., Mustofa, A., & Prayogi, R. (2024). Makna Mendalam: Peribahasa Lampung Sebagai Panduan Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Punyimbang*, 2(1), 28–34. <https://doi.org/10.23960/Punyimbang>
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Risal, Z., Hakim, Rahman., Abdullah, Aminol, R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*. Penerbit Litnus.
- Riya, A.T., Nandia Febrianti, A., & Yasir, M. (2022). Peranan Mulok Bahasa Lampung Dalam Upaya Pelestarian Bahasa dan Budaya Lampung di SDN 1 Pelita Bandar Lampung. *Adiguna: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 12(3), 124–137.
<http://jurnal.stkippgribi.ac.id/index.php/adiguna>
- Rizki, K., Widi Winarni, E., & Koto, I. (2022). Pengembangan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pada Kelas IV MIN 5 Bengkulu Tengah. *JP3D: Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 5(2), 2654–2870.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33369/>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Pusat Publikasi Pendidikan IPS FKIP ULM*, 1(1), 1–12.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati*. Penerbit Widina Bhakti.
- Saputra, W. R., Seni, J., Fbs, R., Semarang, U. N., & Mei, D. (2023). Pembuatan

- Komik Strip Iklan Layanan Masyarakat Tentang Manfaat Sosial Media. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 17(1), 43–60.
<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi>
- Septa, P.S. (2024). The Influence Of Discovery Learning Methods And Reading Interest On The Writing Skills Of Explanatory Texts. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 12(3), 1155.
<https://doi.org/10.33394/jollt.v%vi%i.11599>
- Setya, P.D. (2020). Teknik Membuat Komik Strip Digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSA)* 4(02), 155-167.
- Siska, A. (2020). *Payu Bubahasa Lampung Kelas 5 SD/MI*. Smart Cipta Intelekt.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)*, 2(2), 215–226. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>
- 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>
- Sudirman P, Burhanuddin, & Fitriani. (2024). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran “Neurosains dan Multiple intelligence.”* PT. Pena Persada Karya Utama.
- Sukarelawan, M. I., Toni, K., Indratno, M., Suci, M., & Ayu, S. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Penerbit Suryacahya.
- Suwarti, S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2), 140–151.
<https://doi.org/10.23917/ppd.v7i2.11553>
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing.
- Syukri, R., Ariyani, F., & Rusminto, N. E. (2025). Development of a Lampung Language Vocabulary Learning Module to Improve Elementary School Student Learning Outcomes. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 92-102.
- Taber, K. S. (2024). Educational Constructivism. *Encyclopedia*, 4(4), 1534–1552.
<https://doi.org/10.3390/encyclopedia4040100>
- Tuckyta, S.E., Darmayanti, N., & Ariyani, F. (2020). Configuration of Lampung Mental Clause: a Functional Grammar Investigation. *Proceedings of the Ninth International Conference on Language and Arts*.
- Ulumudin, I., Wijayanti, K., & Fujianita, S. (2019). *Pemanfaatan Penilaian Hasil Belajar dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Unesco. *Unesco Celebrates the International Decade of Indigenous Languages*.
<https://www.unesco.org/en/articles/unesco-celebrates-international-decade->

indigenous-languages diakses pada tanggal 27 Februari 2025.

- Wahjusaputri, S., & Purwanto, A. (2022). *Statistika Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Bintang Semesta Media.
- Wahyunisari, T., & Yulianti, D. (2023). Media Komik Berbasis Digital dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 8135–8140. <http://Jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Widana, I. K. W., & Handayani, M. S. (2022). The Use of Discovery-Based Learning to Encourage Students' Motivation in Classroom. *The Art of Teaching English as a Foreign Language*, 3(1), 35–40. <https://doi.org/10.36663/tatefl.v3i1.219>
- Widianto, E., Anisnai'l, A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., Aura, S., & Cahyani, I. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JETE>
- Wirda, Y., Ulumudin, I., & Widiputera, F. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id>
- 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.
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., & Syaza, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–14. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>
- Yuliandari, S., & Yeni, F. (2020). Pengembangan Media Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Bermuatan Nilai-nilai Karakter Bagi Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Inovtech*, 2(2), 1-25. <https://doi.org/10.1007/inovtech.v22>
- Yulianti, D., Herpratiwi, & Nurwahidin, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 2(2), 127–132. <https://doi.org/10.23960/jpmip.v1i02>
- Zalmansyah, A. (2020). Bahasa Lampung di Kalangan Anak Muda Lampung. *Kelasa*, 14(2), 145–156. <https://doi.org/10.26499/kelasa.v14i2.2>