

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a) Definisi Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media juga dimaknai sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Wismanto dkk., 2022). Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk membantu kelancaran proses pembelajaran agar berjalan lebih efektif dan optimal.

Seiring perkembangan zaman, proses pembelajaran tidak lagi hanya bergantung pada buku dan papan tulis, tetapi memerlukan berbagai media pendukung untuk memperjelas penyampaian materi (Wulandari dkk., 2023). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media diartikan sebagai alat atau bahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses komunikasi atau interaksi pembelajaran. Oleh karena itu, guru membutuhkan media atau alat bantu untuk memperjelas pesan pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik.

Media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, atau teknik yang digunakan untuk mempermudah komunikasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Menurut Wulandari dkk., (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Sementara itu, menurut Wulandari Dwi dkk., (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang memadukan informasi yang disampaikan guru kepada siswa agar pembelajaran berjalan lebih terarah. Media pembelajaran juga sering dikenal sebagai alat peraga yang digunakan guru untuk membantu menjelaskan materi pelajaran di dalam kelas.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar siswa dan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai (Wulandari dkk., 2024). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang memudahkan pekerjaan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media tersebut dapat berupa gambar, modul, buku teks, alat peraga, maupun sarana komunikasi lainnya. Selain itu, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat fisik, tetapi juga

mencakup manusia dan lingkungan yang menciptakan kondisi belajar, seperti guru, buku teks, dan lingkungan sekolah, yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu (Rozie & Sudi Pratikno, 2022)

Dari beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat, sarana dan perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa guna mempermudah pemahaman materi, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

b) Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan utama pembelajaran yang ingin dicapai adalah untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar melalui pemanfaatan media (Fadilah dkk., 2023). Dengan menggunakan media yang tepat, seperti gambar dan animasi, diharapkan siswa dapat mudah memahami materi pelajaran. Di samping itu media pembelajaran juga untuk mewujudkan proses belajar mengajar dan meningkatkan motivasi siswa pada situasi belajar mengajar. Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses belajar mengajar, yaitu dengan memudahkan jalannya pembelajaran, membangkitkan semangat belajar peserta didik,

serta membantu mereka memahami materi yang bersifat abstrak (O. A. Wulandari dkk., 2024).

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, sudah seharusnya media pembelajaran beralih ke format digital agar siswa dapat dengan mudah dan fleksibel mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja (Alya dkk., 2023). Pembuatan media pembelajaran senantiasa didasari oleh tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai oleh pembuatnya. Terdapat beberapa tujuan utama menurut (Wahidin, 2025) dalam pembuatan media pembelajaran yaitu :

1. Media pembelajaran mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru dengan memberikan ilustrasi visual dan interaktif.
2. Media pembelajaran membantu memastikan materi yang diajarkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran, guru dapat lebih mudah mengarahkan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.
3. Media pembelajaran membuat kegiatan belajar lebih teratur dan efisien dengan bantuan media, guru tidak perlu menjelaskan materi berulang-ulang dan siswa dapat mempelajari materi dengan lebih optimal.

4. Media pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi siswa, membuat mereka lebih tertarik dan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Dengan begitu siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar.

Menurut (Fadilah & Kanya, 2023) tujuannya antara lain :

1. Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbal.
2. Media pembelajaran dapat membatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif siswa. Pembelajaran memanfaatkan lingkungan sebagai alat atau media pembelajaran dalam proses belajar mengajar maka siswa akan memiliki pemahaman yang bagus tentang materi yang didapatkan, dengan memperhatikan media pengajaran maka tujuan pembelajaran akan tercapai.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses belajar mengajar, di mana tujuan utama adalah untuk mempermudah siswa memahami materi, membangkitkan motivasi dan konsentrasi siswa. Seiring pesatnya perkembangan teknologi, media pembelajaran juga semakin

berkembang ke format digital yang memungkinkan siswa mengakses materi secara fleksibel kapan saja dan dimana saja, sehingga penggunaan media yang tepat dan bervariasi menjadi kunci keberhasilan pembelajaran.

c) Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses belajar mengajar. Menguasai media pembelajaran termasuk kompetensi pedagogik guru, yaitu kemampuan mengelola pembelajaran, melakukan evaluasi, dan mengembangkan potensi siswa (Fariz, 2024). Menurut (Hudhana & Ibrahim, 2024) manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi secara konsisten. Guru mungkin memiliki penafsiran berbeda-beda mengenai suatu konsep, namun dengan media, perbedaan ini dapat diminimalkan sehingga semua siswa menerima penjelasan yang sama dan jelas.
2. Membuat pembelajaran lebih menarik berupa audio, visual, atau kombinasi keduanya dapat menjelaskan konsep, prinsip, proses, atau prosedur yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami siswa.
3. Membuat pembelajaran lebih interaktif yang dirancang dengan tepat memungkinkan terjadinya komunikasi dua

arah antara guru dan siswa. Siswa dapat aktif bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat sehingga proses belajar tidak hanya bersifat satu arah dari guru ke siswa.

Menurut pendapat Rohani, (2022.), manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat membantu menyampaikan pesan dan informasi dengan lebih jelas, sehingga proses belajar menjadi lebih lancar dan hasil belajar siswa meningkat.
- 2) Meningkatkan fokus dan motivasi siswa media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa dan mengarahkan fokus mereka pada materi.
- 3) Media pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami peristiwa atau kegiatan di lingkungan sekitar secara langsung. Selain itu, media juga memungkinkan interaksi dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, misalnya melalui kegiatan seperti kunjungan ke museum, kebun binatang, atau wisata edukatif.

Menurut Arsyad, (2016), manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat memotivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu :
 - a) Benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, *slide*, realita, film, radio.
 - b) Benda yang kecil tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, *slide*, atau gambar.
 - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan secara konkret melalui rekaman video, film, foto, dan *slide*.
 - d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, *slide*, atau simulasi komputer.
 - e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.

- f) Peristiwa alam seperti terjadinya gunung berapi atau proses yang sebenarnya berlangsung cukup lama dapat ditampilkan secara singkat, seperti perubahan kepompong menjadi kupu-kupu, melalui teknik perekaman seperti *time lapse* pada film, video, *slide*, maupun berbasis komputer.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru dan lingkungannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses belajar mengajar antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media bukan hanya penting, tetapi sangat dibutuhkan karena membantu guru menjelaskan materi dan memudahkan siswa memahami pelajaran. Saat ini, terdapat berbagai jenis media yang bisa digunakan, baik berupa audio, visual, maupun audio-visual. Guru hanya perlu memiliki kemampuan untuk menguasai media dan memilih jenis yang paling sesuai dengan materi dan kebutuhan pembelajaran.

d) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berbagai jenis media pembelajaran telah banyak dikembangkan. Menurut Risya dkk., (2025), Ada 3 jenis media

pembelajaran yang bisa dikembangkan yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual.

1) Media Visual

Media visual adalah media pembelajaran yang menyampaikan materi melalui tampilan yang dapat dilihat oleh siswa. Media ini membantu siswa memahami informasi dengan lebih mudah karena disajikan dalam bentuk gambar atau simbol visual yang menarik. Penggunaan media visual mengandalkan indera penglihatan, sehingga tidak dapat digunakan oleh peserta didik yang memiliki keterbatasan penglihatan. Contoh media visual meliputi gambar, foto, bagan, diagram, grafik, poster dan peta.

2) Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang menyampaikan materi melalui bunyi atau suara. Dirancang agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dan terus berinteraksi selama proses pembelajaran. Pembelajaran melalui media audio bersifat interaktif, sehingga peserta didik tidak hanya mendengarkan, tetapi juga memberikan respons setelah menyimak materi audio. Respons tersebut dapat berupa mengerjakan latihan, mengucapkan kata atau kalimat, maupun melakukan instruksi yang diberikan dalam

program audio. Contoh media audio antara lain radio pembelajaran, laboratorium bahasa, serta alat perekam suara.

3) Media Audio Visual

Media Audio Visual merupakan sarana pembelajaran yang sangat efektif karena menggabungkan unsur suara dan gambar bergerak sehingga mampu menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media ini membantu guru menjelaskan materi yang bersifat kompleks atau abstrak, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Dengan memanfaatkan media audio visual, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak hanya bergantung pada penjelasan lisan guru semata.

Sedangkan menurut Haptanti dkk., (2024), jenis media meliputi sebagai berikut ini.

1. Media Visual

a) Media visual non proyeksi

Media visual non proyeksi adalah jenis media pembelajaran yang menyampaikan informasi secara visual tanpa memerlukan alat proyeksi seperti proyektor atau layar. Media ini

bersifat statis dan dapat berupa dua dimensi maupun tiga dimensi. Contoh dari media ini yaitu media cetak, media benda nyata, dan media grafis.

b) Media visual proyeksi

Proyektor berfungsi untuk menampilkan objek-objek atau ilustrasi pada layar monitor dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran sebenarnya, sehingga mudah dilihat dan diamati oleh seluruh siswa dalam satu kegiatan pembelajaran. Media visual proyeksi dapat dibuat dari kreasi hasil pemotretan menggunakan kamera dan hasil kreasi tanpa kamera melainkan menggunakan program aplikasi yang tersedia dalam berbagai macam seperti *PowerPoint*, *ChemDraw*, dan *AutoCard*.

2. Media Audio

Media Audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Media audio berfungsi merekam dan memunculkan suara manusia, binatang, dan lain-lain. Media audio digunakan dalam pengembangan keterampilan-keterampilan mendengarkan pesan lisan. Pesan atau informasi yang akan disampaikan ke dalam lambang-

lambang auditif berupa kata-kata, music, dan efek suara. Media audio memiliki jenis dan bentuk yang bervariasi, diantaranya adalah radio, piringan hitam, pita kaset suara, *compact disc* (CD).

3. Media audio visual

Media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Contohnya video, film, dan televisi.

4. Multimedia

Multimedia merupakan penggabungan dua kata *multi* dan *media*. Multi berarti banyak sedangkan media atau bentuk jamaknya medium. Multimedia merupakan penggabungan dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem computer.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran ada 4 yaitu audio, visual, audio visual, dan multimedia. Media audio hanya mengandalkan indera pendengaran seperti radio, rekaman suara, atau podcast dan efektif untuk penyampaian narasi. Media visual hanya menggunakan indera penglihatan,

seperti gambar, diagram, dan cetakan. Media audio-visual memadukan suara dan gambar, misalnya film, video, televisi untuk menjelaskan konsep yang lebih dinamis. Multimedia menampilkan satu platform interaktif berbasis komputer memberikan pengalaman belajar yang kaya, mandiri dan partisipatif.

2. Komik Digital

a. Definisi Komik Digital

Komik berasal dari bahasa Prancis "*comique*" yang merupakan kata sifat dan memiliki arti lucu atau menggelikan. Kata "*cimique*" berasal dari bahasa Yunani yaitu komikos (Aeni & Yusupa, 2018). Di era pembelajaran pada zaman yang semakin maju saat ini, kehadiran media pembelajara bisa dikatakan baik untuk pendidik. Dalam menghadapi tantangan ini, media pembelajaran komik digital muncul sebagai solusi yang menjanjikan. Komik digital menggabungkan elemen-elemen visual yang menarik dengan narasi yang kuat, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mudah dimengerti bagi siswa (Ismiyanti dkk., 2025). Dengan menggunakan ilustrasi yang menggugah imajinasi dan teks yang disajikan secara naratif.

Widyaningrum & Pratiw (2019) Menyatakan media komik diartikan sebagai bentuk kartun yang mengemukakan karakter

yang memerankan cerita dan dihungkan gambar serta dirancang untuk menghibur pembaca. Dewi Candra (2019) menyatakan komik digital merupakan media visual berupa rangkaian gambar yang disusun secara berurutan menggunakan bantuan komputer dan dipublikasikan dalam bentuk digital untuk menyampaikan cerita atau informasi secara menarik. Komik merupakan salah satu media komunikasi yang sangat digemari dan banyak digunakan sebagai bahan bacaan oleh berbagai kalangan. Komik menjadi sarana yang menarik dalam menyampaikan informasi karena memadukan cerita dengan gambar yang saling mendukung. Penyajian informasi melalui narasi dan visual dalam komik dapat membantu proses belajar, karena pembaca tidak hanya memahami isi melalui teks, tetapi juga melalui gambar yang memperkuat makna cerita. Selain itu, perpaduan unsur visual dan bahasa dalam komik mampu membangkitkan respons emosional, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh pembaca (Indriasih dkk., 2020).

Media komik digital merupakan bentuk media pembelajaran yang menggabungkan media gambar, teks, dan teknologi. Komik digital menjadi alternatif media pembelajaran untuk mengurangi kebosanan dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran (Ayudianingsih dkk., 2026). Selain itu media komik digital dapat memotivasi siswa agar semangat

belajar karena dalam komik digital terdapat perpaduan cerita, gambar, warna, ilustrasi dan suara yang dapat menjadi sarana rekreasi sekaligus edukasi untuk siswa (Daulay, 2021). Komik digital merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik karena disajikan dalam bentuk elektronik yang memadukan teks cerita dengan ilustrasi visual yang menarik serta tokoh-tokoh karakter tertentu (Komang dkk., 2025). Penyajian tersebut memungkinkan pesan atau informasi pembelajaran disampaikan secara lebih komunikatif melalui media elektronik. Penggunaan komik digital dalam pembelajaran dapat membantu mempermudah proses belajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa, karena pembelajaran tidak hanya bergantung pada bahan ajar cetak seperti buku teks. Selain itu, komik digital dapat mengurangi rasa bosan siswa selama proses pembelajaran karena tidak hanya berfokus pada metode ceramah, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Maharani dkk., 2024).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa komik digital merupakan media pembelajaran yang efektif dan menarik karena menggabungkan unsur gambar, teks, dan teknologi. Penyajian materi melalui cerita dan ilustrasi membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan

minat serta motivasi belajar, dan memudahkan guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran secara kreatif dan efisien.

b. Manfaat Komik Digital

Komik digital dapat bermanfaat dalam berbagai hal khususnya sebagai media pembelajaran. Salah satu alat pengajaran yang semakin diminati saat ini adalah komik dalam bentuk digital. Komik adalah media komunikasi yang menggunakan gambar dan teks yang diatur secara bertahap untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menarik perhatian (Pratama dkk., 2022). Pemanfaatan komik digital dalam proses belajar terbukti mampu menambah minat siswa dan mempermudah mereka dalam memahami materi yang diajarkan (Syahfitri & Saragih, 2025).

Komik digital berfungsi sebagai sarana yang ampuh untuk mendukung siswa SD dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka (Wulandari dkk., 2023). Selain itu komik digital juga dapat membantu siswa untuk memahami suatu materi melalui bentuk dan gambar yang terdapat dalam komik tersebut (Damopolii dll 2021), oleh karena itu dalam membuat komik digital membutuhkan partisipasi aktif siswa. Penggunaan komik digital diharapkan dapat mewujudkan situasi pembelajaran yang bervariasi, tidak hanya dalam bentuk komunikasi verbal sehingga siswa tidak merasa bosan, siswa menjadi lebih aktif dalam

pembelajaran karena tidak semata-mata mendengarkan penjelasan guru saja (Habiddin dkk., 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat komik digital yaitu dapat menjadi media pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi. Komik digital juga dapat menarik perhatian siswa dalam memahami materi. Siswa tidak merasa bosan sehingga menjadi lebih aktif dan pembelajaran menjadi bervariasi.

c. Keunggulan dan kelemahan Komik Digital

Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena anak-anak cenderung lebih tertarik membaca bacaan yang bersifat menghibur, seperti komik, dibandingkan buku pelajaran. Menurut (Urip dkk., 2023) penggunaan komik sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan yang dapat mendukung proses belajar siswa. Komik mampu menarik perhatian siswa karena memadukan unsur gambar dan teks sehingga membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Selain itu, komik juga mempermudah pemahaman materi karena penyajiannya bersifat visual dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah menangkap informasi yang disampaikan. Penelitian menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, serta pemahaman siswa

terhadap materi pembelajaran. Menurut Wijayanti, (2023) Penggunaan komik sebagai media pembelajaran juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara efektif melalui media komik, terutama materi yang bersifat kompleks atau membutuhkan penjelasan mendalam. .

3. *Culturally responsive teaching (CRT)*

a. Definisi *Culturally responsive teaching (CRT)*

Pendekatan *Culturally responsive teaching (CRT)* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pentingnya budaya sebagai bagian dari proses belajar. Melalui pendekatan ini, peserta didik diajak untuk mempelajari dan memahami budaya, termasuk nilai, pengalaman, serta berbagai sudut pandang yang beragam dalam pembelajaran (Darihastining & Mufarikha, 2022). Pendekatan CRT membantu siswa mengenali manfaat budaya dan mengaitkannya dengan pengalaman belajar yang mereka alami (Hudhana & Ibrahim, 2024).

Culturally responsive teaching (CRT) atau pembelajaran responsif budaya merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya memperhatikan latar belakang budaya siswa dalam proses belajar mengajar (Ulwiyah dkk., 2024). Melalui pendekatan ini, guru berupaya menciptakan lingkungan belajar yang menghargai keberagaman budaya yang dimiliki

siswa (Firdausy dkk., 2024). Pendekatan CRT mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berkomunikasi dan bekerja sama, sehingga tercipta suasana belajar yang inklusif dan relevan bagi semua siswa, khususnya yang berasal dari latar belakang budaya, bahasa, dan etnis yang beragam (Lusida dkk., 2024).

Menunjukkan bahwa penerapan CRT meningkatkan keaktifan peserta didik dan pemahaman mendalam terhadap materi. Menurut (Kuswandi, 2025) penerapan CRT didasarkan pada beberapa prinsip utama, yaitu:

- 1) Mengembangkan pemahaman guru terhadap keberagaman budaya siswa
- 2) Merancang kurikulum yang sesuai dengan latar belakang budaya peserta didik
- 3) Menunjukkan kepedulian dan penghargaan terhadap budaya siswa, membangun komunitas belajar yang saling menghargai
- 4) Merespon keberagaman melalui komunikasi yang efektif antar budaya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Culturally responsive teaching* (CRT) merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan budaya siswa sebagai bagian penting dalam proses belajar. Pendekatan ini membantu menciptakan pembelajaran yang relevan, inklusif, dan bermakna

dengan menghargai latar belakang budaya, bahasa, dan pengalaman siswa yang beragam. Penerapan CRT mendorong keaktifan, kerja sama, serta pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Selain itu, dengan menerapkan prinsip-prinsip CRT, guru dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa melalui pembelajaran yang kontekstual dan selaras dengan kehidupan serta identitas budaya peserta didik.

b. Kelebihan dan kekurangan *Culturally responsive teaching* (CRT)

Culturally responsive teaching (CRT) memiliki dasar teori yang kuat dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. penggunaan pendekatan *culturally responsive teaching* (CRT) memiliki kelebihan yaitu (Arini dkk.):

a. Kelebihan

Kelebihan pendekatan *culturally responsive teaching* (CRT) yaitu :

1. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena materi pembelajaran dihubungkan dengan konteks budaya mereka, sehingga siswa merasa lebih terlibat dan maknanya lebih jelas

2. Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran karena pengalaman budaya mereka dihargai dan dimasukkan dalam proses belajar.
 3. Dapat meningkatkan minat belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih relevan dan kontekstual terhadap latar belakang budaya mereka.
 4. Membantu membangun lingkungan yang menghargai keberagaman budaya sehingga semua siswa merasa diterima dan dihormati dalam proses pembelajaran.
- b. Kekurangan menurut Faridah dkk., (2024) adalah tuntutan bagi guru untuk memiliki pemahaman budaya yang mendalam terhadap latar belakang peserta didik. Guru dituntut mampu mengenali keberagaman budaya siswa serta mengaitkannya dengan materi pembelajaran agar lebih relevan dan bermakna.

Menurut Alamsyah dkk., (2025), pendekatan CRT juga bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan budaya ke dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan merasa dihargai karena latar belakang budayanya diakui dalam kelas. Di samping itu, menurut Fitriani dkk., (2024), CRT juga bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan menghargai keberagaman. Pendekatan ini mendorong siswa

untuk memiliki sikap toleransi serta memahami perbedaan budaya yang ada di sekitarnya. Penelitian menunjukkan bahwa CRT mampu menumbuhkan sikap saling menghargai, meningkatkan pemahaman terhadap keberagaman budaya, serta membentuk karakter siswa

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Culturally responsive teaching* (CRT) merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa karena mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks budaya yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan minat belajar, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan menghargai keberagaman budaya.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan wadah yang memegang peranan sangat penting dalam dunia pendidikan. Di dalam pembelajaran terdapat proses belajar dan mengajar yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Belajar menjadi unsur utama karena melibatkan aktivitas memberi dan menerima pengetahuan antara pendidik dan peserta didik (Faizah & Kamal, 2024). Pembelajaran bahasa indonesia membantu siswa memahami struktur dan fungsi bahasa indonesia yang melibatkan pemahaman

tentang cara bahasa yang digunakan dalam berbagai konteks komunikasi, seperti lisan, tulisan, dan media masa. Sejalan dengan pendapat Ali (2020), pembelajaran bahasa indonesia pada hakikatnya membelajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses pembelajaran yang bertujuan membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap berbahasa. Dalam pembelajaran ini, peserta didik dilatih menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan menjadi dasar penting dalam kemampuan berkomunikasi. Secara sederhana, bahasa dapat dipahami sebagai sistem lambang bunyi yang digunakan manusia untuk menyampaikan makna dan berinteraksi dengan orang lain.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dibelajarkan di sekolah dasar. Bahasa Indonesia dapat membantu siswa belajar berbahasa yang sopan, berbudaya, mengutarakan pendapatnya secara akurat dan juga meningkatkan keterampilan imajinasi siswa. Bahasa Indonesia penting digunakan ketika kita akan mengembangkan empat keterampilan berbahasa yaitu bicara, menyimak, membaca, dan menulis. Keterampilan berbahasa pada anak khususnya

membaca yang didapat melalui pelajaran Bahasa Indonesia, sangat menentukan keberhasilan mereka dalam menguasai berbagai mata pelajaran lainnya.

Menurut Fajrie dkk., (2024) belajar dapat diartikan sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kecerdasan, serta kemampuan untuk bertindak atau memberikan respons berdasarkan pengalaman yang telah dialami. Dalam konteks pendidikan, Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah dasar. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat komunikasi utama yang mencerminkan identitas bangsa Indonesia. Selain itu, Bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa resmi dan bahasa nasional yang mempersatukan masyarakat Indonesia dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan.

Menurut Sulityo (2022) pengertian bahasa ditinjau dari dua segi, yaitu segi teknis dan segi praktis. Pengertian bahasa secara teknis adalah seperangkat ujaran yang bermakna, yang dihasilkan dari manusia. Secara praktis bahasa merupakan alat komunikasi antara anggota masyarakat yang berupa sistem lambang bunyi yang bermakna, bahwa bahasa mempunyai dua aspek, yaitu aspek sistem lambang bunyi dan aspek makna. Bahasa disebut sebagai bunyi atau sistem lambang bunyi karena bunyi-bunyi bahasa yang di dengar atau kita ucapkan sebenarnya bersistem yang memiliki keteraturan.

5. Cerita Rakyat

Salah satu budaya lokal Indonesia adalah cerita rakyat. Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang secara turun temurun melalui bahasa lisan (Batubara & Nurizzati., 2020). Cerita rakyat biasanya diceritakan oleh orang dari mulut ke mulut yang telah menjadi suatu hal umum di dalam kehidupan sehari-hari. Cerita rakyat ini tidak hanya sekedar hiburan, tetapi memuat kearifan lokal, nilai moral dan adat istiadat yang tercermin dalam kehidupan sosial masyarakat (Triyani, 2025).

Cerita rakyat sering bersifat anonim, berkembang melalui nilai-nilai sosial. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, cerita rakyat digunakan sebagai salah satu untuk mengembangkan keterampilan berbahasa (berbicara, menyimak, membaca dan menulis), serta sebagai media untuk memperkenalkan budaya lokal kepada siswa (Ayu dkk., 2025). Cerita rakyat juga merupakan metode pembelajaran. Pembelajaran cerita rakyat juga penting untuk diajarkan kepada siswa agar siswa dapat mengenal, memahami nilai-nilai yang terkandung dalam budaya dan dapat membentuk karakter siswa.

Cerita rakyat juga memiliki tujuan sebagai sarana pembentukan karakter peserta didik. Melalui cerita yang disampaikan, siswa tidak hanya mendapatkan hiburan, tetapi juga belajar memahami nilai-nilai positif yang dapat diterapkan dalam

kehidupan sehari-hari. Menurut Setyawan dkk., (2012), cerita rakyat memiliki peran penting dalam pendidikan karakter karena mengandung nilai-nilai seperti religius, jujur, kerja keras, dan tanggung jawab. Dengan demikian, cerita rakyat dapat menjadi media yang efektif untuk membentuk sikap dan kepribadian siswa.

Cerita rakyat juga berfungsi sebagai media pelestarian budaya lokal. Cerita rakyat mencerminkan identitas suatu daerah dan mengandung kearifan lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi. Penelitian menunjukkan bahwa cerita rakyat tidak hanya memiliki unsur cerita seperti tokoh, alur, dan latar, tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya yang penting untuk dilestarikan (Sholikhah dkk., 2024)

B. Kajian Teori yang Relevan

Penelitian terkait pengembangan komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah dilakukan untuk menumbuhkan literasi membaca siswa. Khususnya pada jenjang sekolah dasar. Berikut beberapa kajian relevan yang mendukung topik ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kudadiri, (2023) dari Universitas Negeri Medan, dengan judul, “Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan secara inovatif dengan mengintegrasikan ilustrasi berwarna, alur cerita yang mengalir, serta elemen interaktif, dirancang khusus untuk

meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan langkah-langkah ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, dengan hasil validasi ahli media menunjukkan kualitas "sangat baik" dengan persentase 86%. Temuan ini memperkuat pentingnya pengembangan komik digital berbasis konten budaya lokal sebagai media pembelajaran yang valid dan layak di sekolah dasar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriah dkk., (2024) dari Universitas Negeri Malang, Indonesia, dengan judul “ Pembelajaran Berbassis Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* di Sekolah Dasar”, menunjukan bahwa *Culturally Responsive Teaching* berlandaskan pemahaman pembelajaran akan menjadi lebih efektif ketika ilmu dan keahlian yang disampaikan sesuai dengan budaya siswa. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan CRT sangat relevan diintegrasikan dalam pengembangan media komik digital ada cerita rakyat untuk siswa sekolah dasar.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayah dkk., (2024) dari Universitas Mataram, Indonesia, dengan judul “ Pengembangan Komik Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo Pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kels IV Sekolah Dasar”. Menunjukan bahwa tahapan dalam pengembangan komik digital menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian ini membuktikan

bahwa pengembangan komik digital berbasis CRT pada materi cerita rakyat Kelas V sekolah dasar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh (Safitri & M.Ridwan Aziz, 2022) dari Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia, dengan judul “ADDIE, Sebuah model untuk pengembangan *Multimedia Learning*”. Menunjukkan bahwa ADDIE merupakan teori yang paling tepat untuk digunakan para pendidik dalam mengembangkan multimedia learning. Pembelajaran abad 21 yang tidak bisa dihindarkan dari digitalisasi menuntut pendidik untuk kreatif menggunakan perangkat digital dalam pembelajaran, dan model ADDIE hadir sebagai kerangka pengembangan yang sistematis.

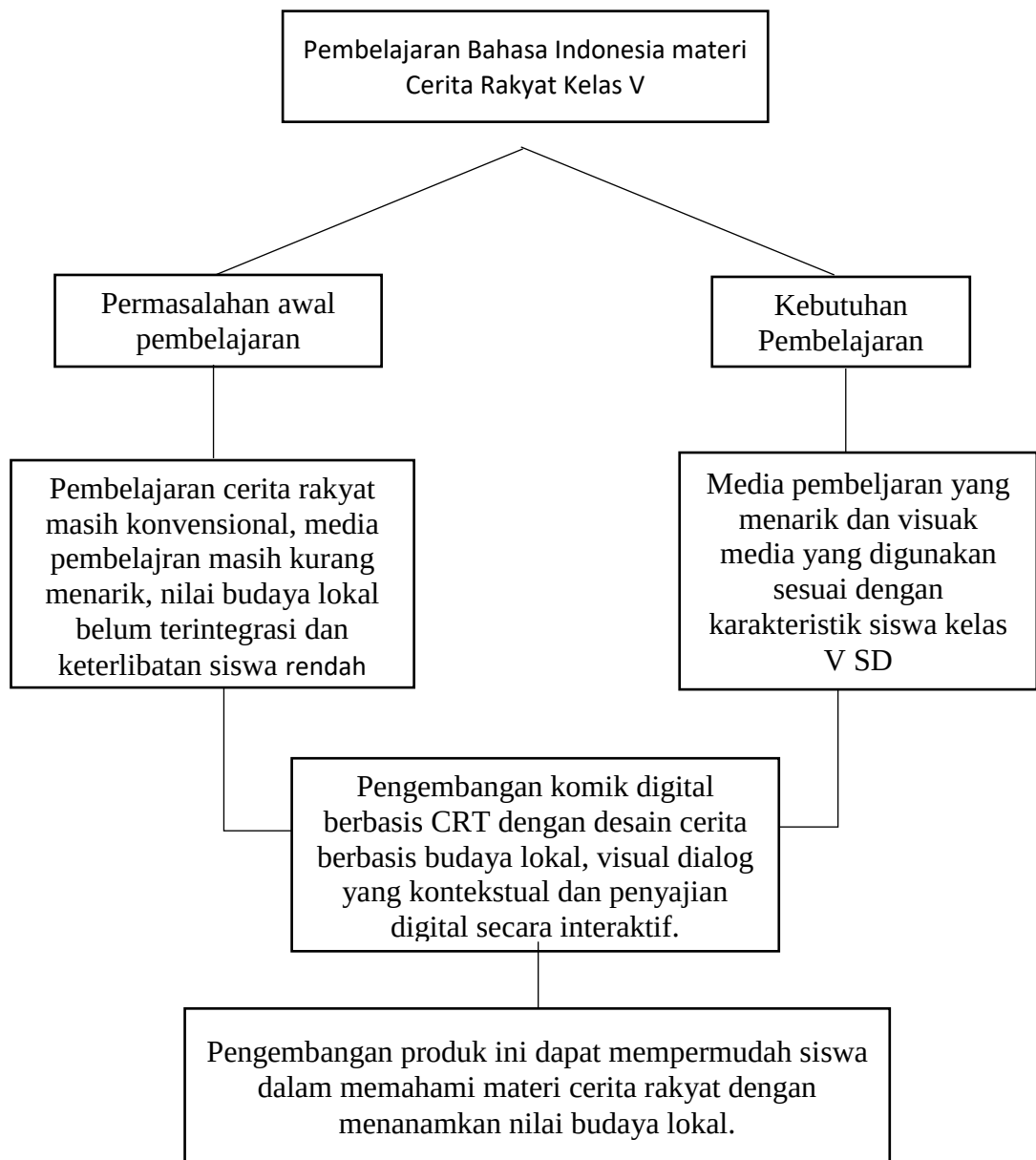
C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi cerita rakyat di kelas V SD, sering kali hanya mengandalkan buku teks dan metode konvensional seperti ceramah. Guru masih kurang kreatif dalam menggunakan media yang inovatif dan kontekstual, sehingga proses belajar cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini menyebabkan motivasi dan minat belajar siswa menurun, serta pemahaman terhadap cerita rakyat yang berakar pada budaya lokal belum maksimal, karena penyampaian materi kurang mengaitkan konteks budaya siswa. Materi cerita rakyat yang sarat dengan nilai budaya lokal merupakan potensi besar untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Namun, apabila

media yang digunakan tidak mampu merepresentasikan konteks budaya tersebut, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami struktur cerita, unsur intrinsik, pesan moral, serta nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita rakyat (Ningrum, Andheska & Harpuas, 2025).

Salah satu alternatif media yang berpotensi meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa adalah komik digital. Komik digital menyajikan teks dan ilustrasi secara visual naratif, sehingga lebih menarik dan mudah dicerna oleh siswa sekolah dasar. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan komik digital secara signifikan dapat meningkatkan minat baca dan keterampilan memahami teks cerita. Namun, komik digital yang dikembangkan dalam penelitian tersebut belum secara eksplisit menerapkan pendekatan budaya peserta didik. Pendekatan *Culturally responsive teaching* (CRT) menekankan pentingnya mengintegrasikan budaya, pengalaman, dan konteks lokal siswa ke dalam proses pembelajaran. CRT terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa, karena materi pembelajaran disajikan sesuai dengan pengalaman budaya peserta didik (Rahmawati dkk., 2024). Integrasi CRT dalam media pembelajaran akan membuat komik digital menjadi lebih bermakna dan relevan bagi siswa, sehingga siswa dapat mengenali, memahami, dan menghargai cerita rakyat sebagai bagian dari warisan budaya mereka sendiri.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dikembangkan Komik Digital Berbasis *Culturally responsive teaching* (CRT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat kelas V SD. Media ini dirancang untuk menggabungkan elemen visual naratif, budaya lokal, dan pendekatan pembelajaran yang responsif terhadap identitas budaya siswa. Dengan menggunakan komik digital berbasis CRT, diharapkan siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, memahami struktur cerita dan nilai budaya secara lebih mendalam, serta mampu menghargai kearifan lokal melalui proses pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual.



Gambar 2 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan uraian permasalahan dan kajian teori yang telah dipaparkan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa komik digital berbasis *Culturally responsive teaching* (CRT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat yang

dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V sekolah dasar. Selain itu, penggunaan komik digital berbasis CRT ini diyakini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membantu siswa memahami isi, struktur, dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita rakyat secara lebih optimal.