Ahsana
Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Vol. 4, No. 2 - Juni 2026, Hal. 189-198
DOI: 10.59395/ahsana.v4i2.444

Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar melalui Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Jepara

Dwiana Asih Wiranti*[1], Much Arsyad Fardani[2], Erna Zumrotun[3], Wulan Sutriyani[4]
[1,3,4]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara
[2]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus
*e-mail: wiranti@unisnu.ac.id[1], arsyad.fardhani@umk.ac.id[2], erna@unisnu.ac.id[3], sutriyani.wulan@unisnu.ac.id[4]

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
04.06.2026	12.06.2026	22.06.2026	30.06.2026

Abstract: *Javanese language learning in elementary schools still lacks engaging and contextual media, while teachers' competence in developing culture-based digital media remains uneven. This community service program aimed to improve the ability of 30 elementary school teachers in Jepara Regency to develop local-wisdom-based digital comics for Javanese language learning. The program used Participatory Action Training through needs assessment, training, production mentoring, limited product implementation, and evaluation. The unit of evaluation was the participating teachers and the quality of the products; the program did not aggregate the number of schools or students involved in the limited implementation and did not measure student learning outcomes. The teachers' average competency score increased from 44.8% before the program to 86.4% afterward, representing a gain of 41.6 percentage points. Twenty-eight of the 30 participants (93.3%) completed digital comics. The products obtained an average quality score of 87.9%, with local-wisdom integration receiving the highest score of 90.2%. In addition, 90% of participants reported greater confidence in independently developing digital learning media. These results show that practice-based training and mentoring produced measurable competency gains and feasible digital-comic outputs for Javanese language learning.*
Keywords*: digital comics, local wisdom, Javanese language, elementary school teachers, Jepara*

Abstrak: Pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar masih menghadapi keterbatasan media yang menarik dan kontekstual, sementara kompetensi guru dalam mengembangkan media digital berbasis budaya daerah belum merata. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kemampuan 30 guru sekolah dasar di Kabupaten Jepara dalam mengembangkan komik digital berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa. Program menggunakan pendekatan Participatory Action Training melalui analisis kebutuhan, pelatihan, pendampingan produksi, implementasi produk secara terbatas, dan evaluasi. Unit evaluasi kegiatan adalah guru peserta dan mutu produk; program tidak merekap jumlah sekolah maupun siswa yang terlibat dalam implementasi terbatas serta tidak mengukur hasil belajar siswa. Rata-rata kompetensi guru meningkat dari 44,8% sebelum kegiatan menjadi 86,4% setelah kegiatan, atau naik 41,6 poin persentase. Sebanyak 28 dari 30 peserta (93,3%) berhasil menyelesaikan komik digital. Produk memperoleh skor kualitas rata-rata 87,9%, dengan skor tertinggi pada integrasi kearifan lokal sebesar 90,2%. Selain itu, 90% peserta menyatakan lebih percaya diri mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan menghasilkan peningkatan kompetensi yang terukur serta luaran komik digital yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa.
Kata kunci: komik digital, kearifan lokal, Bahasa Jawa, guru SD, Jepara

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan kompetensi berbahasa sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya lokal kepada peserta didik. Bahasa Jawa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media pewarisan identitas budaya, etika sosial, dan kearifan lokal yang berkembang dalam masyarakat Jawa. Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah tantangan, terutama rendahnya minat belajar peserta didik, keterbatasan media pembelajaran yang menarik, serta belum optimalnya integrasi budaya lokal dalam proses pembelajaran (Cahyani & Subrata, 2022; Mujahid et al., 2024; Pramesta et al., 2022). Kondisi tersebut semakin kompleks di tengah perkembangan teknologi digital yang mengubah karakteristik dan preferensi belajar generasi saat ini.

Kabupaten Jepara merupakan salah satu wilayah di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki kekayaan budaya lokal yang sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Selain dikenal sebagai sentra industri ukir nasional, Jepara memiliki berbagai cerita rakyat, tradisi budaya, kesenian daerah, situs sejarah, dan nilai-nilai lokal yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Beberapa warisan budaya yang masih hidup di masyarakat antara lain tradisi Pesta Lomban, Perang Obor di Kecamatan Tahunan, cerita rakyat Ratu Kalinyamat, tradisi Baratan, serta berbagai bentuk folklor yang berkembang di masyarakat pesisir dan pedesaan. Potensi tersebut merupakan sumber belajar kontekstual yang dapat memperkuat literasi budaya siswa sekaligus mendukung pelestarian budaya daerah melalui

Vol. 4, No. 2 - Juni 2026, Hal. 189-198
DOI: 10.59395/ahsana.v4i2.444

proses pembelajaran yang bermakna dan dekat dengan pengalaman mereka (Lestari et al., 2024; Muttaqin & Mujadid Qodri Azizi, 2022; Wati & Lestari, 2023).

Meskipun demikian, hasil observasi awal dan diskusi dengan guru sekolah dasar di Kabupaten Jepara menunjukkan bahwa pemanfaatan kearifan lokal sebagai materi pembelajaran Bahasa Jawa masih relatif terbatas. Sebagian besar guru masih mengandalkan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Selain itu, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 juga masih beragam. Kondisi ini menyebabkan materi pembelajaran Bahasa Jawa sering kali disajikan secara tekstual dan kurang menarik bagi siswa. Padahal, peserta didik sekolah dasar saat ini merupakan generasi yang akrab dengan media visual, teknologi digital, dan pembelajaran berbasis multimedia. Temuan tersebut sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran masih belum optimal, sementara kompetensi digital guru menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan implementasi pembelajaran abad ke-21 (Aini & Nuro, 2023; Sulistiyani & Hardoyon, 2025; Winursiti et al., 2024).

Data Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah menunjukkan bahwa Kabupaten Jepara memiliki lebih dari 500 sekolah dasar yang tersebar di 16 kecamatan. Kondisi tersebut menunjukkan besarnya cakupan layanan pendidikan dasar yang harus didukung oleh ketersediaan dan kompetensi guru yang memadai. Pada kegiatan pengabdian ini, khalayak sasaran terdiri atas guru sekolah dasar yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) di Kabupaten Jepara. Sasaran dipilih karena guru merupakan aktor utama yang berperan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran di kelas. Peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif diharapkan dapat memberikan dampak yang lebih luas terhadap kualitas pembelajaran yang diterima peserta didik, terutama dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, literasi digital, dan pemanfaatan teknologi pendidikan (Aini & Nuro, 2023; Kemendikdasmen, 2025; Winursiti et al., 2024).

Salah satu media yang dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar adalah komik digital. Komik digital merupakan media pembelajaran yang mengombinasikan unsur visual, teks, dan narasi sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa komik digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu penyampaian materi secara lebih kontekstual dan mudah dipahami. Selain itu, pengintegrasian unsur budaya lokal dalam komik digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkuat literasi budaya dan menanamkan nilai-nilai kearifan lokal kepada peserta didik (Kudadiri, 2023; Nurjanah et al., 2022; Sunda et al., 2025). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa komik digital memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Berbagai program pengembangan media digital bagi guru telah dilakukan oleh sejumlah peneliti dan praktisi pendidikan. Berbagai hasil pengabdian dan penelitian menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan platform digital, seperti Canva dan aplikasi pembelajaran lainnya, mampu meningkatkan kompetensi digital guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21(Hendratno et al., 2025; Winursiti et al., 2024). Di sisi lain, pengembangan bahan ajar berbasis budaya dan kearifan lokal juga terbukti dapat memperkaya sumber belajar sekaligus meningkatkan kreativitas guru dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan lingkungan sosial budaya peserta didik (Dewi, 2024; Istiningsih & Dharma, 2025). Namun demikian, program yang secara spesifik mengintegrasikan pengembangan komik digital dengan muatan kearifan lokal Jepara untuk pembelajaran Bahasa Jawa masih sangat terbatas. Oleh karena itu, kegiatan ini memiliki posisi penting sebagai upaya penguatan kompetensi guru sekaligus hilirisasi berbagai hasil penelitian tentang media digital, literasi budaya, dan pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan yang dihadapi mitra dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) masih terbatasnya kemampuan guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran digital untuk pembelajaran Bahasa Jawa; (2) belum optimalnya pemanfaatan kearifan lokal Jepara sebagai sumber belajar yang kontekstual; dan (3) terbatasnya ketersediaan media pembelajaran inovatif yang mampu mengintegrasikan literasi digital dengan pelestarian budaya lokal. Permasalahan tersebut menjadi dasar perlunya kegiatan pengabdian yang berorientasi pada peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan dan pendampingan pengembangan komik digital berbasis kearifan lokal.

Vol. 4, No. 2 - Juni 2026, Hal. 189-198
DOI: 10.59395/ahsana.v4i2.444

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam merancang dan mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa; (2) meningkatkan pemanfaatan kearifan lokal Jepara sebagai sumber belajar yang relevan dengan kehidupan peserta didik; dan (3) menghasilkan produk komik digital berbasis kearifan lokal yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar. Melalui kegiatan ini diharapkan terwujud pembelajaran Bahasa Jawa yang lebih menarik, kontekstual, dan mampu mendukung penguatan literasi budaya peserta didik sekaligus pelestarian kearifan lokal Jepara di lingkungan pendidikan dasar.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan Participatory Action Training (PAT) yang mengintegrasikan pelatihan, praktik, pendampingan, dan evaluasi secara partisipatif. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan guru sebagai peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses perancangan, pengembangan, dan implementasi komik digital berbasis kearifan lokal Jepara. Kegiatan dilaksanakan melalui kemitraan dengan Kelompok Kerja Guru (KKG) Sekolah Dasar di Kabupaten Jepara dengan sasaran sebanyak 30 guru sekolah dasar yang mengampu mata pelajaran Bahasa Jawa atau guru kelas yang mengintegrasikan muatan lokal Bahasa Jawa dalam pembelajaran. Pendekatan partisipatif menempatkan peserta sebagai subjek yang berkontribusi dalam proses pembelajaran dan pemecahan masalah secara kolaboratif (Khafsoh & Riani, 2024; Siswadi & Syaifuddin, 2024).

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam lima tahap, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan (Need Assessment)

   Tahap awal dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada guru untuk mengidentifikasi kebutuhan, kendala, dan pengalaman mereka dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa. Pada tahap ini juga dilakukan pemetaan potensi kearifan lokal Jepara yang dapat diangkat menjadi bahan cerita komik digital, seperti legenda Ratu Kalinyamat, tradisi Lomban, tradisi Baratan, Perang Obor, budaya ukir Jepara, dan nilai-nilai kehidupan masyarakat pesisir. Hasil analisis kebutuhan digunakan sebagai dasar penyusunan materi pelatihan dan desain program pendampingan.
2. Pelatihan Pengembangan Komik Digital

   Tahap pelatihan dilaksanakan melalui metode ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung. Materi pelatihan meliputi:
   a. konsep pembelajaran Bahasa Jawa berbasis kearifan lokal;
   b. prinsip desain media pembelajaran digital;
   c. teknik penyusunan alur cerita (storyline);
   d. penulisan dialog berbahasa Jawa;
   e. penggunaan aplikasi Canva sebagai platform pengembangan komik digital;
   f. teknik publikasi dan pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran.

   Pada tahap ini peserta memperoleh contoh produk komik digital dan panduan pengembangan media yang dapat digunakan secara mandiri.
3. Pendampingan Produksi Komik Digital

   Setelah mengikuti pelatihan, peserta didampingi dalam proses pengembangan produk. Pendampingan dilakukan secara kelompok dan individual untuk membantu guru menyusun naskah cerita, memilih ilustrasi, mengintegrasikan unsur kearifan lokal, serta menyusun desain komik digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Setiap peserta diwajibkan menghasilkan minimal satu produk komik digital yang siap digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa.
4. Implementasi dan Uji Coba Produk

   Produk yang telah selesai dikembangkan diimplementasikan secara terbatas oleh guru peserta pada pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah masing-masing. Simulasi yang dimaksud merupakan demonstrasi penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran, yaitu guru menayangkan atau membacakan komik, memanfaatkan dialog dan isi cerita sebagai bahan pembahasan Bahasa Jawa serta kearifan lokal, kemudian mendokumentasikan kemudahan, kendala, dan catatan perbaikan sebagai bahan refleksi. Penilaian pada tahap ini difokuskan pada keterpakaian produk dari sudut pandang guru dan tidak dirancang sebagai uji efektivitas terhadap hasil belajar siswa. Unit evaluasi kegiatan

Vol. 4, No. 2 - Juni 2026, Hal. 189-198
DOI: 10.59395/ahsana.v4i2.444

tetap 30 guru peserta dan produk yang dihasilkan. Dokumentasi program tidak merekap jumlah sekolah dan siswa secara agregat; oleh karena itu, artikel tidak mengklaim keluasan implementasi berdasarkan jumlah sekolah maupun siswa.

5. Evaluasi dan Refleksi

   Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan serta tingkat ketercapaian tujuan pengabdian. Evaluasi dilakukan terhadap proses pelaksanaan maupun hasil yang diperoleh peserta.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data kegiatan dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen, yaitu:

1. Angket pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru terkait pengembangan komik digital berbasis kearifan lokal.
2. Lembar observasi untuk menilai partisipasi peserta selama pelatihan dan pendampingan.
3. Rubrik penilaian produk untuk mengevaluasi kualitas komik digital yang dihasilkan berdasarkan aspek:
   a. kesesuaian materi Bahasa Jawa;
   b. integrasi kearifan lokal Jepara;
   c. kualitas desain visual;
   d. keterbacaan bahasa;
   e. kelayakan penggunaan dalam pembelajaran.
4. Wawancara dan angket respon peserta untuk memperoleh data mengenai persepsi, pengalaman, dan manfaat kegiatan.
5. Dokumentasi kegiatan dan produk sebagai bukti capaian program.

Indikator dan Pengukuran Keberhasilan

Tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian diukur menggunakan indikator kuantitatif dan kualitatif sebagai berikut.

1. Aspek Pengetahuan dan Keterampilan
   Keberhasilan dinilai berdasarkan peningkatan skor pretest dan posttest peserta. Program dinyatakan berhasil apabila:
   a. minimal 80% peserta mengalami peningkatan skor;
   b. rata-rata peningkatan kompetensi mencapai minimal 20% dibandingkan kondisi awal.
2. Aspek Produk
   Keberhasilan dilihat dari jumlah dan kualitas komik digital yang dihasilkan. Target capaian adalah:
   a. minimal 90% peserta menghasilkan komik digital;
   b. minimal 80% produk memperoleh kategori “baik” berdasarkan rubrik penilaian.
3. Aspek Perubahan Sikap
   Perubahan sikap diukur melalui angket dan wawancara terkait motivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif. Indikator keberhasilan ditunjukkan oleh:
   a. meningkatnya kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran;
   b. meningkatnya kesadaran pentingnya pelestarian budaya lokal melalui pembelajaran.
4. Aspek Sosial Budaya
   Dampak sosial budaya diukur melalui kemampuan guru mengintegrasikan unsur kearifan lokal Jepara ke dalam media pembelajaran. Keberhasilan ditandai dengan:
   a. meningkatnya pemanfaatan cerita rakyat dan tradisi lokal dalam pembelajaran;
   b. tersedianya media pembelajaran yang memuat nilai budaya daerah secara kontekstual;
   c. meningkatnya komitmen guru terhadap pelestarian budaya lokal melalui pendidikan.
5. Aspek Ekonomi
   Meskipun bukan tujuan utama kegiatan, dampak ekonomi potensial diukur melalui peluang pemanfaatan komik digital sebagai produk edukatif yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh sekolah. Indikatornya meliputi:
   a. kemampuan guru menghasilkan media secara mandiri tanpa biaya produksi cetak yang tinggi;
   b. terbentuknya bank media digital yang dapat digunakan berulang kali sehingga lebih efisien dari sisi biaya pembelajaran.

Vol. 4, No. 2 - Juni 2026, Hal. 189-198
DOI: 10.59395/ahsana.v4i2.444

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase dan rerata peningkatan skor, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian tujuan pengabdian sekaligus merumuskan rekomendasi pengembangan program pada kegiatan berikutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pelatihan dan pendampingan pengembangan komik digital berbasis kearifan lokal Jepara bagi guru sekolah dasar. Kegiatan diikuti oleh 30 guru yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) SD Kabupaten Jepara. Pelaksanaan program berlangsung melalui lima tahapan, yaitu analisis kebutuhan, pelatihan, pendampingan produksi, implementasi produk, dan evaluasi. Model pelatihan dan pendampingan dipilih karena mampu meningkatkan kompetensi peserta melalui pengalaman belajar yang bersifat praktis, kolaboratif, dan berkelanjutan (Charli et al., 2025).

Pada tahap awal, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah menggunakan perangkat digital dalam kegiatan administrasi pembelajaran, namun belum memiliki pengalaman yang memadai dalam mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri. Hasil angket awal menunjukkan bahwa hanya 23,3% peserta yang pernah membuat media digital berbasis cerita, sedangkan 76,7% lainnya masih mengandalkan buku teks, lembar kerja peserta didik, dan media presentasi sederhana. Selain itu, sebagian besar guru mengaku mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan kearifan lokal Jepara ke dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Berdasarkan temuan tersebut, tim pengabdian menyusun materi pelatihan yang berfokus pada pengembangan komik digital menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan cerita rakyat, tradisi, dan nilai budaya lokal Jepara sebagai sumber narasi. Selama pelatihan, peserta memperoleh materi mengenai desain visual, penyusunan alur cerita, teknik penulisan dialog berbahasa Jawa, serta strategi implementasi komik digital dalam pembelajaran.

Tahap pendampingan menjadi bagian penting dalam kegiatan ini karena memungkinkan peserta memperoleh bimbingan secara langsung saat mengembangkan produk. Setiap guru didampingi mulai dari tahap penyusunan ide cerita hingga finalisasi komik digital. Hasil pendampingan menunjukkan bahwa guru mampu mengembangkan berbagai tema yang relevan dengan konteks lokal, seperti cerita Ratu Kalinyamat, tradisi Lomban, budaya ukir Jepara, dan nilai gotong royong masyarakat pesisir.

Implementasi Terbatas Produk dalam Pembelajaran

Produk yang telah selesai dikembangkan digunakan dalam simulasi pembelajaran terbatas oleh guru peserta. Komik ditayangkan atau dibacakan sebagai media untuk membahas dialog Bahasa Jawa, isi cerita, dan nilai kearifan lokal, sedangkan dokumentasi penggunaan dimanfaatkan untuk mengidentifikasi kemudahan, kendala, dan kebutuhan perbaikan produk.

Hasil tahap ini dibatasi pada keterpakaian awal dari perspektif guru. Program tidak menghimpun rekap jumlah sekolah dan siswa serta tidak mengukur perubahan hasil belajar siswa. Karena itu, implementasi terbatas tidak ditafsirkan sebagai bukti efektivitas komik terhadap kompetensi siswa, melainkan sebagai bagian dari refleksi penggunaan dan penyempurnaan media.

Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Komik Digital

Salah satu tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal. Keberhasilan program diukur melalui perbandingan hasil pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan sesudah pelatihan.

Tabel 1. Peningkatan Kompetensi Guru

Aspek yang Dinilai	Sebelum Pelatihan (%)	Sesudah Pelatihan (%)
Pemahaman konsep komik digital	48,5	86,7
Kemampuan menggunakan Canva	42,3	88,1
Kemampuan menyusun cerita berbasis kearifan lokal	51,4	84,7
Kemampuan membuat komik digital	36,8	85,9
Rata-rata	44,8	86,4

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata kompetensi guru meningkat dari 44,8% menjadi

Vol. 4, No. 2 - Juni 2026, Hal. 189-198
DOI: 10.59395/ahsana.v4i2.444

86,4%, atau naik 41,6 poin persentase. Capaian tersebut melampaui indikator keberhasilan program yang menetapkan peningkatan rata-rata minimal 20%. Peningkatan terjadi pada seluruh aspek, dengan kenaikan terbesar pada kemampuan membuat komik digital, yaitu dari 36,8% menjadi 85,9%. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan meningkatkan penguasaan peserta terhadap pengembangan media digital sekaligus pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran. Pelatihan berbasis praktik yang disertai pendampingan memberi kesempatan kepada peserta untuk menerapkan keterampilan dan memperoleh umpan balik langsung selama proses pengembangan media (Askahar & Akbar, 2025; Nurhaeni & Rahmadani, 2026; Siswanti et al., 2024).

Produk Komik Digital yang Dihasilkan

Luaran utama kegiatan adalah produk komik digital berbasis kearifan lokal Jepara yang dikembangkan oleh peserta. Dari 30 peserta yang mengikuti kegiatan, sebanyak 28 guru (93,3%) berhasil menyelesaikan produk komik digital sesuai kriteria yang ditetapkan.
Tema-tema komik yang dikembangkan antara lain:

1. Ratu Kalinyamat dan Kepemimpinan Perempuan Jepara;
2. Tradisi Lomban sebagai Wujud Syukur Masyarakat Pesisir;
3. Perang Obor dan Nilai Persaudaraan;
4. Budaya Ukir Jepara;
5. Tradisi Baratan sebagai Warisan Budaya Lokal;
6. Gotong Royong dalam Kehidupan Masyarakat Desa.

Komik yang dihasilkan tidak hanya memuat materi Bahasa Jawa, tetapi juga mengintegrasikan nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, kepedulian sosial, dan cinta budaya daerah. Dengan demikian, media yang dikembangkan memiliki fungsi ganda sebagai sarana pembelajaran bahasa sekaligus pendidikan karakter.

Tabel 2. Kualitas Produk Komik Digital

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata (%)
Kesesuaian materi Bahasa Jawa	88,5
Integrasi kearifan lokal	90,2
Kualitas visual	86,8
Keterbacaan bahasa	84,7
Kelayakan penggunaan	89,4
Rata-rata	87,9

Berdasarkan hasil penilaian, kualitas produk berada pada kategori baik hingga sangat baik. Aspek integrasi kearifan lokal memperoleh skor tertinggi karena peserta mampu memanfaatkan sumber budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa.

Karakteristik luaran dapat dijelaskan secara lebih konkret melalui jumlah produk, platform pengembangan, tema, muatan, dan hasil penilaian. Uraian berikut menyajikan profil kolektif berdasarkan data kegiatan; artikel tidak menetapkan satu produk sebagai produk terbaik karena skor setiap produk tidak dilaporkan secara individual.

Tabel 3. Profil Konkret Luaran Komik Digital

Komponen	Deskripsi
Jumlah dan penyelesaian	Sebanyak 28 dari 30 guru (93,3%) berhasil menyelesaikan minimal satu komik digital.
Platform dan bentuk media	Produk dikembangkan menggunakan Canva dalam format komik digital yang memadukan unsur visual, teks, dialog, dan narasi.
Tema lokal	Tema yang diangkat meliputi Ratu Kalinyamat, Tradisi Lomban, Perang Obor, budaya ukir Jepara, Tradisi Baratan, dan gotong royong masyarakat desa.
Muatan pembelajaran	Komik memuat materi Bahasa Jawa, cerita atau tradisi lokal, serta nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, kepedulian sosial, dan cinta budaya daerah.
Kualitas produk	Skor rata-rata kualitas produk mencapai 87,9%, terdiri atas kesesuaian materi 88,5%, integrasi kearifan lokal 90,2%, kualitas visual 86,8%, keterbacaan bahasa 84,7%, dan kelayakan penggunaan 89,4%.
Batas interpretasi	Penilaian dilaporkan secara agregat. Data tidak menunjukkan peringkat setiap produk dan belum disertai dokumentasi visual produk dalam naskah.

Profil tersebut menunjukkan bahwa mutu luaran ditopang oleh kesesuaian materi Bahasa Jawa, integrasi budaya Jepara, keterbacaan, kualitas visual, dan kelayakan penggunaan. Skor tertinggi pada

Vol. 4, No. 2 - Juni 2026, Hal. 189-198
DOI: 10.59395/ahsana.v4i2.444

integrasi kearifan lokal menegaskan bahwa peserta mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan cerita, tradisi, dan nilai budaya daerah. Meskipun demikian, tampilan visual produk terbaik belum dapat ditunjukkan dalam artikel karena dokumentasi gambar produk tidak tersedia pada berkas naskah.

Dampak Kegiatan terhadap Perubahan Sikap dan Sosial Budaya

Selain peningkatan kompetensi, kegiatan ini juga memberikan perubahan pada aspek sikap profesional guru. Hasil angket menunjukkan bahwa 90% peserta merasa lebih percaya diri dalam mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri. Sebelum kegiatan berlangsung, sebagian besar guru menganggap pengembangan media digital sebagai aktivitas yang rumit dan membutuhkan kemampuan teknologi yang tinggi. Setelah mengikuti pelatihan, persepsi tersebut berubah karena peserta memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil kegiatan pengabdian yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan pemahaman, kepuasan, dan kesiapan guru dalam mengimplementasikan keterampilan baru dalam pembelajaran (Nurdalilah et al., 2025).

Dari sisi sosial budaya, kegiatan ini berhasil meningkatkan kesadaran guru mengenai pentingnya pelestarian budaya lokal melalui pembelajaran. Sebelumnya, sebagian besar materi pembelajaran Bahasa Jawa berfokus pada penguasaan kosakata dan struktur bahasa. Setelah kegiatan berlangsung, guru mulai memandang kearifan lokal sebagai sumber belajar yang memiliki nilai edukatif sekaligus berfungsi sebagai sarana pewarisan budaya kepada generasi muda.

Dampak ini memiliki arti penting mengingat salah satu tantangan pendidikan saat ini adalah semakin berkurangnya interaksi anak dengan budaya lokal akibat dominasi budaya digital global. Melalui komik digital, budaya lokal tidak lagi diposisikan sebagai materi yang bersifat tradisional, tetapi dapat dikemas dalam format yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Keunggulan dan Kelemahan Luaran Kegiatan

Keunggulan Luaran

Beberapa keunggulan komik digital yang dihasilkan antara lain:

1. Kontekstual, karena memanfaatkan cerita dan budaya yang dekat dengan kehidupan siswa Jepara.
2. Menarik secara visual, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Mudah diakses, baik melalui telepon pintar maupun komputer sekolah.
4. Biaya rendah, karena tidak memerlukan pencetakan dalam jumlah besar.
5. Mendukung pelestarian budaya lokal, melalui integrasi nilai dan tradisi masyarakat Jepara.

Kelemahan Luaran

Di sisi lain, masih ditemukan beberapa keterbatasan, yaitu:

1. Kemampuan desain digital peserta masih beragam sehingga kualitas visual produk belum sepenuhnya seragam.
2. Sebagian guru memerlukan waktu lebih panjang untuk menyusun ilustrasi dan dialog berbahasa Jawa yang sesuai.
3. Pemanfaatan komik digital masih bergantung pada ketersediaan perangkat teknologi di sekolah.

Meskipun demikian, kelemahan tersebut bersifat teknis dan dapat diatasi melalui program pendampingan lanjutan serta pengembangan komunitas praktik guru.

Tingkat Kesulitan Pelaksanaan dan Peluang Pengembangan

Secara umum, tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan berada pada kategori sedang. Tantangan utama terletak pada kemampuan awal peserta yang berbeda-beda dalam penggunaan teknologi digital. Selain itu, proses mengadaptasi kearifan lokal ke dalam format cerita komik memerlukan kemampuan literasi budaya dan kreativitas yang cukup baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis budaya memerlukan perpaduan antara kompetensi teknologi, pemahaman budaya lokal, dan kemampuan pedagogis guru.

Meskipun demikian, peluang pengembangan program sangat besar. Komik digital yang telah dihasilkan dapat dikembangkan menjadi bank media pembelajaran Bahasa Jawa tingkat sekolah dasar, diperluas ke tema budaya lainnya, serta diintegrasikan dengan teknologi yang lebih interaktif seperti

Vol. 4, No. 2 - Juni 2026, Hal. 189-198
DOI: 10.59395/ahsana.v4i2.444

animasi sederhana, audio narasi berbahasa Jawa, dan kode QR yang menghubungkan siswa dengan sumber belajar tambahan. Produk yang dihasilkan juga berpotensi memperoleh Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan menjadi model praktik baik dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Potensi ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal memiliki tingkat kelayakan dan efektivitas yang tinggi serta dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk media inovatif sesuai kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar (Nabila et al., 2021; Prasetiyo & Ginting, 2019).

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan dampak jangka pendek berupa peningkatan kompetensi guru dan tersedianya media pembelajaran inovatif, tetapi juga memiliki dampak jangka panjang berupa penguatan literasi budaya, pelestarian kearifan lokal Jepara, serta peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar. Integrasi kearifan lokal ke dalam media pembelajaran merupakan bentuk implementasi etnopedagogi yang mampu menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi peserta didik sekaligus mendukung pewarisan nilai budaya kepada generasi muda. Selain itu, transformasi media digital berbasis kearifan lokal menjadi strategi yang relevan untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 tanpa mengabaikan identitas budaya daerah (Oktavianti & Ratnasari, 2018).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan pengembangan komik digital berbasis kearifan lokal Jepara bagi guru sekolah dasar, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Kegiatan pengabdian berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran Bahasa Jawa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata kompetensi peserta dari 44,8% sebelum pelatihan menjadi 86,4% setelah pelatihan.
2. Guru mampu menghasilkan produk komik digital yang layak digunakan dalam pembelajaran, dengan tingkat keberhasilan mencapai 93,3% peserta. Produk yang dihasilkan memuat berbagai unsur kearifan lokal Jepara, seperti cerita rakyat, tradisi budaya, nilai sosial masyarakat, dan budaya ukir yang relevan dengan materi pembelajaran Bahasa Jawa.
3. Kegiatan memberikan dampak positif terhadap perubahan sikap dan kesadaran budaya guru, yang ditunjukkan oleh meningkatnya kepercayaan diri dalam memanfaatkan teknologi digital serta meningkatnya pemahaman mengenai pentingnya integrasi budaya lokal dalam pembelajaran sebagai upaya pelestarian warisan budaya daerah.
4. Keunggulan utama program terletak pada kemampuannya mengintegrasikan literasi digital, pembelajaran Bahasa Jawa, dan pelestarian kearifan lokal dalam satu media yang menarik, kontekstual, mudah diakses, serta ekonomis untuk digunakan secara berkelanjutan di sekolah.
5. Keterbatasan kegiatan masih ditemukan pada variasi kemampuan teknologi peserta, keterbatasan waktu pendampingan, dan belum meratanya fasilitas pendukung pembelajaran digital di beberapa sekolah. Kualitas desain visual komik juga masih beragam sesuai kemampuan masing-masing peserta. Dokumentasi implementasi belum merekap jumlah sekolah dan siswa secara agregat, hasil belajar siswa belum diukur, dan dokumentasi visual produk dengan skor individual tertinggi belum tersedia dalam naskah. Oleh karena itu, kegiatan lanjutan perlu menggunakan pencatatan sekolah dan siswa yang lebih sistematis, menyimpan contoh visual produk berdasarkan hasil penilaian individual, serta menerapkan desain evaluasi yang dapat mengukur respons dan hasil belajar siswa.
6. Kegiatan memiliki peluang pengembangan yang besar melalui pembentukan komunitas guru pengembang media digital, penyusunan bank komik digital Bahasa Jawa berbasis kearifan lokal Jepara, pengembangan komik interaktif yang terintegrasi dengan audio dan animasi, serta perluasan implementasi program pada sekolah dasar di wilayah lain di Kabupaten Jepara maupun daerah lain di Jawa Tengah.
7. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa komik digital berbasis kearifan lokal merupakan media pembelajaran yang potensial untuk mendukung pembelajaran Bahasa Jawa yang lebih menarik, kontekstual, dan berkelanjutan, sekaligus

Vol. 4, No. 2 - Juni 2026, Hal. 189-198
DOI: 10.59395/ahsana.v4i2.444

menjadi sarana penguatan literasi budaya dan pelestarian identitas lokal pada peserta didik sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Nahdlatul Ulama (UNISNU) Jepara dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muria Kudus (UMK) atas dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Dukungan tersebut, baik dalam bentuk fasilitasi akademik, kelembagaan, maupun pendanaan, telah berkontribusi terhadap kelancaran seluruh rangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pendampingan, hingga evaluasi program.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru sekolah dasar di Kabupaten Jepara yang telah berpartisipasi aktif sebagai mitra kegiatan. Partisipasi, antusiasme, dan komitmen para peserta selama proses pelatihan dan pendampingan menjadi faktor penting dalam keberhasilan program pengembangan komik digital berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran Bahasa Jawa. Semoga hasil kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pembelajaran sekaligus pelestarian budaya lokal di lingkungan pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, D. F. N., & Nuro, F. R. M. (2023). Analisis Kompetensi Literasi Digital Guru sebagai Pendukung Keterampilan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 840–851. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4744

Askahar, A., & Akbar, M. (2025). Klinik Guru Digital: Pendekatan Inovatif Untuk Transformasi Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, *5*(1), 67–76. https://doi.org/10.53621/jippmas.v5i1.490

Cahyani, A. W. P., & Subrata, H. (2022). Analisis Problematika Dalam Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, *8*(2), 102–110. https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n2.p102-110

Charli, L., Bakar, A., & Rahma, A. (2025). PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SEKOLAH DASAR. *Jurnal Bakti Nusantara Linggau*, *5*, 1–7. https://doi.org/https://doi.org/10.55526/bnl.v5i1.855

Dewi, A. C. (2024). Komik Digital Sebagai Sarana Pelestarian Sastra Dan Budaya Lokal. *JSES: Jurnal Sultra Elementary School*, *5*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.64690/jses.v5i2.432

Hendratno, H., Amalia, E., Istighfaroh, N., Siswanto, B. E., & Mufidah, Z. R. (2025). Pelatihan Literasi Digital Canva untuk Guru Sekolah Dasar. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(2), 222–231. https://doi.org/10.53624/kontribusi.v5i2.524

Istiningsih, G., & Dharma, D. S. A. (2025). Analisis Kesulitan dan Implementasi Etnopedagogi dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *5*(1), 449–455. https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.818

Khafsoh, N. A., & Riani, N. (2024). Implementation of Participatory Action Research (PAR) In Community Service Program. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(1), 237–253. https://doi.org/10.32815/jpm.v5i1.2034

Kudadiri, S. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(5), 3140–3147. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6121

Lestari, K. A., Astutik, D., & Purwanto, D. (2024). Konstruksi sosial tradisi Pesta Baratan Yayasan Lembayung Jepara. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, *13*(1), 13–22. https://doi.org/10.21831/dimensia.v13i1.64819

Menengah, K. P. D. dan. (2025). *Referensi data pendidikan Kabupaten Jepara.* https://referensi.data.kemendikdasmen.go.id/pendidikan/dikdas/032000/2

Mujahid, A., Yusuf, M., & Setiawan, A. H. (2024). Eksplorasi Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif dalam Mempersiapkan Siswa untuk Memahami Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(1), 20–27. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3074

Muttaqin, & Mujadid Qodri Azizi. (2022). Analisis terhadap Pelaksanaan Larung Sesaji Pada Pesta Lomban Di Kota Jepara. *Jurnal Budaya Nusantara*, *5*(2), 116–122. https://doi.org/10.36456/jbn.vol5.no2.4829

Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3928–3939. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475

Nurdalilah, N., Ahda, H., Fitria, D., Ramadhani, R., Wardani, H., Desniarti, D., Rindiani, R., & Irawan, I. F. (2025). Sosialisasi Computational Thinking Dalam Pemecahan Masalah Di Yayasan Perguruan Darussalam Ardagusema. *Ahsana: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(2), 74–83. https://doi.org/10.59395/ahsana.v3i2.397

Nurhaeni, & Rahmadani, N. (2026). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Kompetensi Pengajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, *7*(1), 1035–1040. https://doi.org/https://doi.org/10.55338/jpkmn.v7i1.7838

Nurjanah, I., Mudopar, M., & Rahayu, I. (2022). Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *9*(2), 98–107. https://scholar.google.com/scholar?cluster=12535892386623681476&hl=en&as_sdt=2005&sciodt=2007

Oktavianti, I., & Ratnasari, Y. (2018). Etnopedagogi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Melalui Media Berbasis Kearifan

Vol. 4, No. 2 - Juni 2026, Hal. 189-198
DOI: 10.59395/ahsana.v4i2.444

Lokal. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *8*(2). https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2353

Pramesta, S. P. E., Fatima, S. R. N., & Subrata, H. (2022). Pengelolaan Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, *8*(2), 97–101. https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n2.p97-101

Prasetiyo, G. E., & Ginting, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Budaya Melayu dengan Adobe Flash berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *3*(4), 1005–1013. https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.179

Siswadi, S., & Syaifuddin, A. (2024). Penelitian Tindakan Partisipatif Metode Par (Partisipatory Action Research) Tantangan dan Peluang dalam Pemberdayaan Komunitas. *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, *19*(2), 111–125. https://doi.org/10.55352/uq.v19i2.1174

Siswanti, S., Kusumaningrum, A., Setiyowati, S., & Sandradewi, K. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, *5*(2), 1638–1644. https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i2.2990

Sulistiyani, I. M. I., & Hardoyon, F. (2025). TRANSFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*, 349–363. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38393

Sunda, A. M., Nugraha, R. G., & Rukmana, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *9*(4), 913–924. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10212

Wati, L. R., & Lestari, P. (2023). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Tradisi Baratan Ratu Kalinyamat Pada Masyarakat Kabupaten Jepara. *Journal of Indonesian Social Studies Education*, *1*(2), 134–140. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/JISSE/index

Winursiti, N. M., Robandi, B., & Uyun, H. (2024). KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21: MENJAWAB TANTANGAN DAN KESENJANGAN. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19744