

***Analisis Kebutuhan E-Komik Interaktif Berbasis Permainan Tradisional Tungkupan
Sebagai Media Literasi Anak Usia Dini***

Elvira Rosa¹

elvira.rosa0808@gmail.com

Sri Sumarni²

sri_sumarni@fkip.unsri.ac.id

Syarifuddin³

syarifuddin@fkip.unsri.ac.id

^{1,2,3}Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Indonesia

Received: 9th Sept, 2025

Accepted: 30th Sept, 2025

Published: 28th October, 2025

Abstract: *This study aims to develop and analyze the need for interactive e-comics based on the traditional game of Tungkupan as a learning medium for early childhood in Palembang. The research method used is descriptive exploratory with a mixed-methods approach, which includes a quantitative survey of 141 kindergarten teachers and qualitative interviews with 30 kindergarten children. The results of the study indicate that the development of e-comics based on local culture can increase learning interest, strengthen cultural identity, and support the development of children's digital literacy from an early age. The main obstacles faced are limited access to devices and internet connections, as well as the need for attractive and relevant media design. E-comics that feature the traditional game of Tungkupan not only serve as an educational medium but also as a tool for preserving local culture, in line with the principles of the Merdeka Curriculum and culture-based pedagogy. With a collaborative design that considers technological aspects and local values, this innovation is expected to enrich children's learning experiences and preserve cultural heritage in the digital age.*

Keywords: *E-comics; Interactive; Palembang; Literacy; Childhood Education*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan e-komik interaktif berbasis permainan tradisional Tungkupan sebagai studi awal kebutuhan media pembelajaran anak usia dini di Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif eksploratif dengan pendekatan campuran (mixed-methods), yang meliputi survei kuantitatif terhadap 141 guru TK dan wawancara kualitatif dengan 30 anak TK yang berusia 6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan diperoleh rata-rata skor keseluruhan berkisar antara 2.78 hingga 4.40 dengan standar deviasi 0.671–1.059. Guru sangat membutuhkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar anak (Mean = 4.40) dan menilai e-komik interaktif berpotensi efektif dalam meningkatkan literasi anak usia dini (Mean = 4.10). Kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan akses perangkat dan koneksi internet, serta kebutuhan akan desain media yang menarik dan relevan. E-komik yang mengangkat permainan tradisional Tungkupan tidak hanya berfungsi sebagai media edukatif tetapi juga sebagai alat pelestarian budaya lokal, sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan pedagogi berbasis budaya.

Kata Kunci: E-komik; Interaktif; Literasi; TK; Tungkupan.

How to cite this article:

Rosa, E., Sumarni, S., & Syarifuddin. (2025). Analisis Kebutuhan E-Komik Interaktif Berbasis Permainan Tradisional Tungkupan Sebagai Media Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 10(2), 285–297. <https://doi.org/10.33369/jip.10.2.285-297>

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan anak usia dini (PAUD) di era digital pasca pandemi menuntut inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga mendukung perkembangan holistik serta penguatan nilai budaya lokal. Penelitian global (UNESCO, 2021; Papadakis, 2024) menunjukkan bahwa teknologi berbasis permainan (*game-based learning*) efektif meningkatkan keterlibatan (*engagement*), motivasi intrinsik, dan pemahaman konsep dasar pada anak TK, khususnya dalam pengembangan keterampilan pra-matematika dan sosial-emosional. Di Indonesia, hal ini sejalan dengan arahan Kemendikbud (2024) yang menekankan pembelajaran berbasis *playing, project*, dan literasi budaya, serta penguatan Profil Pelajar Pancasila sejak dini. Namun, implementasinya menghadapi tantangan nyata: guru TK seringkali kekurangan sumber daya dan alat ajar digital yang kontekstual, menarik, dan mudah diintegrasikan dengan muatan lokal (Nugraha & Hapidin, 2023). Di sisi lain, anak-anak TK masa kini, sebagai *digital natives*, menunjukkan ketertarikan alami pada konten digital seperti anak-anak belajar dan meniru apa yang mereka lihat serta mempraktikannya (Sumarni, Pertiwi, dkk., 2019). Akan tetapi konten yang tersedia seringkali minim muatan edukatif-budaya Indonesia dan kurang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Guru memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran, dan pemahaman mereka tentang kebutuhan siswa sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Melalui pemahaman karakteristik dan kebutuhan, siswa dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih sesuai dan menarik (Kurniawan dkk., 2021). Selain itu, guru harus dilengkapi dengan kemampuan menggunakan teknologi, karena semua literasi menyesuaikan perkembangan era literasi digital (Sumarni, Ramadhani, dkk., 2019). Keterlibatan guru dalam pengembangan konten digital dapat meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga penting bagi mereka untuk terlibat dalam proses ini (Schmitz dkk., 2025).

Di sisi lain, siswa sebagai pengguna utama dari e-komik interaktif juga memiliki kebutuhan yang harus dipenuhi. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak usia dini lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan elemen permainan dan interaksi sosial (Siregar dkk., 2023). Dengan ekomik, siswa dapat belajar sambil bermain, seperti ruang lingkup literasi sebagai kemampuan individu seperti membaca, melihat, mendengar, dan berbicara (Sumarni & Kuswardani, 2019). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penggunaan media interaktif seperti e-komik berbasis permainan tradisional menjadi semakin relevan. Salah satu permainan tradisional yang kaya akan nilai budaya dan pendidikan adalah Tungkupan dari Palembang.

Tungkupan merupakan salah satu bentuk permainan rakyat yang mirip dengan petak umpet dan sangat digemari anak-anak, terutama di wilayah Palembang, Sumatera Selatan. Aturan mainnya sederhana: seorang anak ditunjuk sebagai penjaga yang harus menutup matanya di sebuah tempat khusus yang dianggap sebagai "markas" atau titik awal. Ia akan

menghitung mundur dengan suara keras, kemudian setelah selesai menghitung, ia bertugas mencari teman-temannya yang sudah bersembunyi. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk mengajarkan nilai-nilai seperti kerjasama, disiplin, dan kreativitas (Miratunnisah, 2024). Hal ini sejalan bahwa permainan berbasis budaya dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dalam pembelajaran (Schmitz dkk., 2025).

Namun, realitanya, warisan budaya tak benda seperti permainan tradisional menghadapi ancaman kepunahan akibat rendahnya minat generasi muda yang lebih terpapar digital komersial (Damanik dkk., 2024). Seperti banyak permainan tradisional lainnya di Sumatera Selatan, mulai terlupakan dan jarang dimainkan oleh anak-anak perkotaan (Miratunnisah, 2024). Kondisi ini menciptakan kesenjangan mendesak: di satu sisi, potensi edukatif permainan tradisional sangat besar, tetapi di sisi lain, minat dan akses generasi muda terhadapnya terus menurun (Syaripuddin dkk., 2022). Oleh karena itu, transformasi permainan tradisional ke dalam format digital interaktif menjadi solusi inovatif untuk menjembatani kesenjangan itu.

Beberapa studi penelitian menemukan bahwa aplikasi interaktif yang menggunakan elemen permainan tradisional berhasil menarik minat anak-anak untuk mempelajari budaya lokal (Saputra dkk., 2025), (Norkhalizah dkk., 2025). Di Indonesia, penelitian dari (Mughni & Nurgiansah, 2024) juga menunjukkan bahwa adaptasi permainan tradisional ke dalam format digital dapat menjadi alat efektif untuk melestarikan budaya di sekolah. pengembangan ini juga dapat memberikan dampak positif bagi komunitas lokal. Menurut penelitian oleh (Putri & Sukasih, 2025) keterlibatan masyarakat dalam pengembangan konten digital berbasis budaya dapat meningkatkan rasa memiliki dan kebanggaan terhadap warisan budaya. E-komik juga dapat mendokumentasikan dan merevitalisasi warisan budaya Palembang dalam format yang sesuai dengan gaya hidup digital generasi muda (Bukian dkk., 2024). Sekaligus menyediakan model yang dapat diadaptasi untuk permainan tradisional lain di Indonesia (Fadhilah dkk., 2025).

Berdasarkan identifikasi potensi dan tantangan di atas, pengembangan e-komik interaktif berbasis Tungkupan bertujuan menjawab tiga kebutuhan: (1) Kebutuhan media, (2) potensi e-komik, (3) Kebutuhan Pelestarian Budaya, dan (4) tantangan dalam implementasi media. Diharapkan analisis kebutuhan ini dapat memberikan dampak positif dalam perencanaan dan pengembangan e-komik interaktif, sehingga dapat menjadi langkah maju dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif eksploratif dengan pendekatan campuran (*mixed-methods*). Tujuannya adalah menganalisis kebutuhan guru dan minat anak-anak TK terhadap e-komik interaktif berbasis permainan tradisional *tungkupan*. Subjek penelitian terdiri dari 141 guru TK yang berada di Palembang dan 30 anak TK pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di tiga TK kota Palembang. Guru dipilih dengan teknik *purposive sampling*, yaitu guru yang memiliki pengalaman mengajar minimal satu tahun dan bersedia mengisi kuesioner. Anak TK berusia 6 tahun dipilih dengan *convenience sampling* berdasarkan izin orang tua dan kesediaan anak untuk diwawancarai. Instrumen penelitian meliputi kuesioner berbasis Google Form untuk guru dan pedoman wawancara untuk anak. Kuesioner telah divalidasi oleh 2 ahli media pembelajaran. Kuesioner guru

menggunakan skala Likert dan dilengkapi pertanyaan terbuka yang mencakup aspek kesesuaian dalam pembelajaran, kebutuhan, tantangan yang dihadapi, keterlaksanaan, dan harapan guru terhadap media. Berikut instrument penelitian yang digunakan pada tabel 1.

Tabel 1 Kisi-kisi kuesioner kebutuhan media

Aspek	Nomor Pernyataan
Kesesuaian dalam pembelajaran	1,2,3
Kebutuhan media e-komik	4,5
Tantangan dalam membuat media	6
Media yang paling sering digunakan	7
Evaluasi pembelajaran	8,9,10,11

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan statistik deskriptif berupa rata-rata dan standard deviasi untuk mengetahui tingkat kebutuhan guru terhadap e-komik interaktif. Hasil kedua analisis kemudian diintegrasikan untuk menghasilkan gambaran menyeluruh mengenai kebutuhan pengembangan e-komik interaktif berbasis permainan tradisional *Tungkupan*.

Data kuesioner yang disebarakan kepada 141 guru TK. Sebagian besar responden memiliki pengalaman mengajar dalam rentang awal (kurang dari 1 tahun hingga 5 tahun). Profil pengajar disajikan dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2. Profil Responden Guru TK Berdasarkan Akreditasi Satuan Pendidikan dan Lama Mengajar

Variabel	Kategori	Persentase (%)
Akreditasi Satuan Pendidikan	A	25,5
	B	56
	C	17
	Belum Terakreditasi	1,4
Lama Mengajar	< 1 Tahun	4,3
	1 - 5 Tahun	9,2
	> 5 Tahun	83,7

Sementara itu, wawancara anak dilakukan dengan sederhana agar anak lebih mudah menyampaikan pendapat terkait kegiatan belajar, alat belajar favorit, dan kesukaan mereka. Proses wawancara anak-anak TK dilakukan secara offline. Masing-masing anak diberi waktu 5 menit untuk menjawab pertanyaan, dimana siswa didampingi guru selama menjawab pertanyaan. Kemudian guru mencatat dan mengumpulkan jawaban siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data penelitian terdapat dari dua sumber, yaitu: kuesioner daring yang diisi oleh guru TK (*Google Form*). Hasil yang diperoleh bahwa secara umum guru memiliki persepsi positif terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pernyataan pertama tentang pembelajaran yang berjalan optimal memiliki nilai rata-rata (Mean) 4.04 dengan standar deviasi (SD) 0.764, yang termasuk kategori tinggi, menunjukkan bahwa sebagian besar guru menilai pembelajaran sudah terlaksana dengan baik. Pada pernyataan kedua mengenai kesulitan merancang kegiatan pembelajaran menarik bagi anak TK, nilai rata-rata sebesar 2.78 (kategori sedang) dengan SD 1.049 menunjukkan adanya keragaman pendapat; sebagian guru masih mengalami kendala dalam hal ini. Sementara itu, pernyataan ketiga

tentang sikap menyenangkan guru selama proses pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4.33 (kategori sangat tinggi) dengan SD 0.671, yang berarti mayoritas guru selalu berupaya menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan. Hasil respon guru disajikan dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3. Analisis respon guru terhadap Kesesuaian dalam pembelajaran

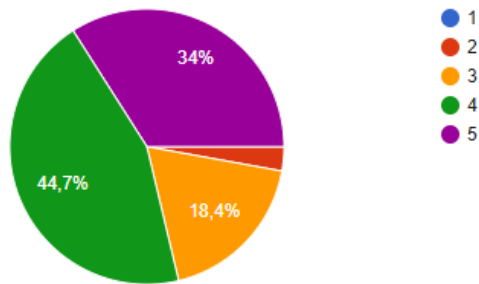
Item	N	Mean	Std. Deviation
Saya merasa pembelajaran di kelas sudah berjalan dengan optimal	141	4.04	.764
Saya mengalami kesulitan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak TK	141	2.78	1.049
Saya selalu bersikap menyenangkan selama proses pembelajaran di kelas	141	4.33	.671
Valid N (listwise)	141		

Berdasarkan tabel 3, diperoleh bahwa secara umum guru memiliki persepsi positif terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pernyataan pertama tentang pembelajaran yang berjalan optimal memiliki nilai rata-rata (Mean) 4.04 dengan standar deviasi (SD) 0.764, yang termasuk kategori tinggi, menunjukkan bahwa sebagian besar guru menilai pembelajaran sudah terlaksana dengan baik. Pada pernyataan kedua mengenai kesulitan merancang kegiatan pembelajaran menarik bagi anak TK, nilai rata-rata sebesar 2.78 (kategori sedang) dengan SD 1.049 menunjukkan adanya keragaman pendapat; sebagian guru masih mengalami kendala dalam hal ini. Sementara itu, pernyataan ketiga tentang sikap menyenangkan guru selama proses pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4.33 (kategori sangat tinggi) dengan SD 0.671, yang berarti mayoritas guru selalu berupaya menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan.

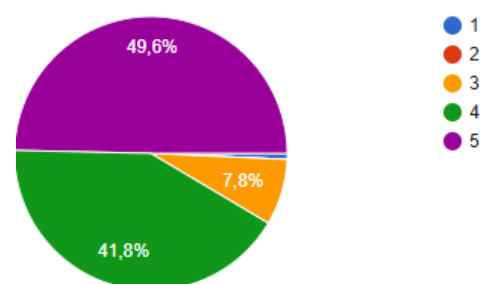
Tabel 4. Analisis respon guru terhadap kebutuhan media e-komik

Item	N	Mean	Std. Deviation
Saya membutuhkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar anak	141	4.40	.696
Saya merasa penggunaan e-komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan literasi anak	141	4.10	.796
Valid N (listwise)	141		

Berdasarkan tabel 4, diperoleh bahwa guru memiliki pandangan positif terhadap kebutuhan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Pada item 4, diperoleh nilai rata-rata (Mean) sebesar 4.40 dengan standar deviasi (SD) 0.696, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru sangat membutuhkan media pembelajaran interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Sementara itu, item 5 memperoleh nilai Mean = 4.10 dengan SD = 0.796, termasuk kategori tinggi, yang berarti mayoritas guru setuju bahwa penggunaan e-komik berpotensi efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi anak.



Gambar 1. kebutuhan penggunaan e-komik dalam kontribusi keterampilan literasi anak



Gambar 2. Respon kebutuhan media pembelajaran interaktif

Berdasarkan gambar 1 menunjukkan bahwa penggunaan e-komik: Mayoritas guru (44,7% skor 4, 34% skor 5) percaya bahwa penggunaan e-komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan literasi anak. Kebutuhan media interaktif: Hampir seluruh responden (49,6% skor 5 dan 41,8% skor 4) sangat membutuhkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar anak. Ini menunjukkan adanya urgensi yang tinggi terhadap ketersediaan media inovatif. Namun terjadi kesulitan mencari media yang Sesuai: Mayoritas guru (31,2% skor 3, 31,9% skor 4, 22,7% skor 2) mengalami kesulitan dalam mencari media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak TK. Termasuk Preferensi Media Berbasis Permainan Tradisional: Sebagian besar guru (38,3% skor 4, 38,3% skor 3) lebih memilih media pembelajaran yang berbasis permainan tradisional yang interaktif. Hal ini senada pada gambar 2 menunjukkan hampir 90% guru sangat membutuhkan media interaktif sejalan dengan penelitian yang dilakukan yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sementara itu, tingkat kebutuhan hampir mayoritas guru Taman Kanak-kanak (TK) menghadapi tantangan dalam merancang pembelajaran yang menarik dan menemukan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Tabel 5. Analisis respon guru terhadap kesulitan mencari media

Item	N	Mean	Std. Deviation
Saya kesulitan mencari media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak TK	141	2.98	1.059
Valid N (listwise)	141		

Berdasarkan tabel 5, diperoleh nilai rata-rata (Mean) sebesar 2.98 dengan standar deviasi (SD) 1.059 pada pernyataan item 6, nilai rata-rata tersebut berada pada kategori sedang (netral), yang menunjukkan bahwa sebagian responden merasa cukup mengalami kesulitan dalam menemukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sementara sebagian lainnya tidak merasakan kendala yang berarti. Standar deviasi yang cukup tinggi mengindikasikan masih ada sebagian guru yang memerlukan dukungan dan referensi lebih lanjut dalam memilih atau mengembangkan media pembelajaran yang tepat.

Tabel 6. Analisis respon guru terhadap memilih media interaktif

Item	N	Mean	Std. Deviation
Saya lebih memilih media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang interaktif	141	3.74	.834
Valid N (listwise)	141		

Berdasarkan tabel 6, diperoleh nilai rata-rata (Mean) sebesar 3.74 dengan standar deviasi (SD) 0.834 pada pernyataan item 7. Nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori tinggi (setuju), hasil ini menggambarkan bahwa guru memiliki minat positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional interaktif karena dianggap relevan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Tabel 7. Analisis respon guru terhadap evaluasi pembelajaran

Item	N	Mean	Std. Deviation
Saya rutin mengevaluasi proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran	141	4.12	.722
Saya memahami materi yang akan diajarkan sesuai dengan capaian pembelajaran	141	4.22	.677
Saya membutuhkan panduan yang lebih jelas terkait materi pembelajaran anak usia dini	141	4.17	.696
Saya memahami pentingnya melakukan evaluasi pembelajaran secara berkala	141	4.32	.700
Valid N (listwise)	141		

Berdasarkan tabel 7, diperoleh hasil bahwa guru memiliki persepsi yang sangat positif terhadap pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Pada pernyataan item 8 diperoleh nilai rata-rata (Mean) sebesar 4.12 dengan standar deviasi (SD) 0.722, yang termasuk kategori tinggi, menandakan bahwa guru secara konsisten melakukan evaluasi pembelajaran. Pernyataan item 9, memiliki nilai Mean = 4.22 (kategori sangat tinggi) dan SD = 0.677, menunjukkan bahwa mayoritas guru memiliki pemahaman yang baik terhadap materi ajar. Selanjutnya, pernyataan item 10 memperoleh nilai Mean = 4.17 dengan SD = 0.696, termasuk kategori tinggi, yang berarti guru merasa perlu mendapatkan panduan yang lebih terarah untuk mendukung pembelajaran anak usia dini. Adapun pernyataan item 11 memperoleh nilai Mean = 4.32 dengan SD = 0.700, termasuk kategori sangat tinggi, menunjukkan bahwa guru sangat menyadari pentingnya evaluasi berkelanjutan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa guru memiliki pemahaman yang kuat terhadap pentingnya evaluasi, penguasaan materi, dan kebutuhan akan panduan pembelajaran yang lebih jelas untuk mendukung peningkatan kualitas pengajaran di kelas.

Beberapa pendapat anak-anak tentang media belajar yang paling banyak meningkatkan minat belajar mereka berdasarkan temuan utama dari wawancara anak TK sebagai berikut.

Tabel 8. Temuan wawancara tentang aspek pembelajaran

No	Temuan	Deskripsi
1	Kegiatan belajar yang paling disukai	Aktivitas kreatif seperti bernyanyi, menggambar dan bermain peran.
2	Media belajar favorit	Video menjadi media paling banyak, buku gambar, balok dan cerita
3	Suka menggunakan media bergambar	Siswa lebih menyukai media belajar yang lengkap dan bergambar
4	Tingkat membaca buku	Minat baca paling tinggi dan siswa suka membaca
5	Alat belajar	Beberapa TK memiliki keterbatasan dalam penggunaan alat

Berdasarkan tabel 8 diketahui bahwa (1) Preferensi visual & durasi: Anak menyukai warna cerah, karakter ekspresif, dan adegan yang bergerak/animasi singkat. (2) Perhatian anak efektif pada durasi 2–4 menit per episode. Interaktivitas: Anak antusias pada tombol yang bisa ditekan sendiri (tombol suara, tombol *next*), dan menyukai unsur permainan (kuis bergambar singkat). (3) Keterlibatan guru: Banyak anak memerlukan sedikit bimbingan guru saat pertama kali menggunakan media digital.

Kebutuhan media e-komik terhadap literasi dan minat belajar anak, berdasarkan gambar 1 dan gambar 2 menunjukkan hampir 90% guru sangat membutuhkan media interaktif sejalan dengan penelitian yang dilakukan yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa (Sitanggang dkk., 2025)(Barus & Mustika, 2024). E-Komik sebagai Alat Literasi: Kepercayaan guru bahwa e-komik dapat meningkatkan keterampilan literasi anak seperti pengetahuan bahasa dan pemahaman membaca (Resmi, 2021; Wondal dkk., 2025). Selain itu, e-komik digital sangat layak digunakan di PAUD karena desainnya yang menarik dan alur ceritanya yang sesuai dengan minat anak usia 5-6 tahun (Rahmita dkk., 2021). Keberadaan fitur interaktif seperti kuis bergambar, pilihan jalur cerita, atau animasi sederhana terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan menimbulkan emosi belajar yang positif (Safitri dkk., 2025)(Topkaya dkk., 2023).

Komik digital juga efektif ketika digunakan sebagai sarana partisipatif, yaitu siswa dilibatkan dalam proses mencipta atau merancang komik (Apostolou & Linardatos, 2023). Hal ini membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa secara berkelanjutan (Bland dkk., 2024). Selain itu, komik digital mampu menghadirkan cerita kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga menumbuhkan rasa relevansi dan makna intrinsik dalam proses belajar. Penelitian terkini juga menunjukkan bahwa penggunaan *science comics* dan komik tematik dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa terhadap topik yang dipelajari, bahkan pada materi yang dianggap sulit (Faria dkk., 2024). Oleh karena itu, pengembangan e-komik interaktif merupakan respons yang tepat terhadap kebutuhan mendesak ini.

Berdasarkan gambar 1 menunjukkan bahwa, efektivitas e-komik berbasis permainan tradisional terhadap keterampilan literasi dan kognitif, dengan penggunaan e-komik: Mayoritas guru (44,7% skor 4, 34% skor 5) percaya bahwa penggunaan e-komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan literasi anak. Penggunaan e-komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa karena sifatnya yang multimodal atau menggabungkan gambar berurutan, teks singkat, dan (opsional) audio sehingga memudahkan proses dekoding, pemahaman teks, dan retensi kosakata khususnya bagi pembelajar muda atau pembaca berkemampuan rendah (Wondal dkk., 2025). Studi empiris menunjukkan bahwa digital komik yang dirancang pedagogis mampu meningkatkan kemahiran membaca dan literasi sains melalui penyajian konsep secara visual dan naratif yang kontekstual untuk peningkatan scientific literacy pada siswa yang belajar melalui e-komik (Fitria dkk., 2023)(Rasamimanana dkk., 2025). Digitalisasi permainan tradisional menunjukkan efek positif pada perolehan kosakata dan keterlibatan pembelajaran ketika nilai-nilai permainan diintegrasikan ke dalam kegiatan instruksional (Syawaluddin & Aeni, 2025).

E-komik menawarkan keunggulan visual dan naratif yang menarik bagi anak-anak TK, yang cenderung belajar lebih baik melalui gambar dan cerita interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Yulaichah dkk., 2024). Selain itu, aspek narasi lokal (permainan tradisional) meningkatkan keterlibatan afektif faktor yang memperpanjang proses pengulangan dan pembelajaran mendalam yang memperkuat keterampilan literasi dan kognitif (Yunita dkk., 2025). Efek positif ini paling kuat bila e-komik: (1) memiliki desain instruksional yang jelas, (2) singkat dan tersegmentasi, (3) menyediakan tugas pemrosesan aktif (pertanyaan/kuis), dan (4) diintegrasikan oleh guru dalam skenario pembelajaran yang memfasilitasi diskusi dan refleksi (Clark dkk., 2024).

Berdasarkan tabel 3 guru mengalami beberapa tantangan efektivitas e-komik. (1), kualitas desain kejelasan alur, relevansi bahasa, ukuran teks, dan keseimbangan gambar-teks menentukan apakah e-komik memfasilitasi atau bahkan menghambat pemahaman. (2) masalah akses (perangkat dan koneksi) dan (3) kapabilitas guru dalam memfasilitasi penggunaan digital seperti masih terbatas kemampuan dalam membuat media. (4) heterogenitas antar-studi, sehingga disarankan kombinasi e-komik dengan intervensi pedagogis aktif untuk memperkuat transfer kognitif (Wondal dkk., 2025)(Syawaluddin dkk., 2025).

Pelestarian dan Apresiasi Budaya Lokal (Permainan Tradisional Tungkupan) dari penggunaan e-komik sebagai media pembelajaran interaktif yang mengangkat permainan tradisional Tungkupan dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai budaya sejak dini (Nguyen & Lee, 2022). Adaptasi permainan tradisional Tungkupan ke dalam format e-komik, anak-anak tidak hanya dikenalkan pada aspek hiburan permainan tersebut, tetapi juga pada nilai-nilai sosial, kearifan lokal, dan sejarah budaya yang melekat pada permainan tersebut (Zahari dkk., 2024). Hal ini sejalan dengan temuan bahwa media digital yang dikemas secara edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman budaya anak usia dini (Chen dkk., 2025). Representasi budaya lokal melalui komik digital tidak hanya memperkuat identitas budaya, tetapi juga memperkaya aspek afektif dan kognitif pembelajaran siswa (Fendi dkk., 2024).

Selain itu, e-komik berbasis permainan tradisional dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran budaya di TK. Anak-anak dapat mengakses e-komik kapan saja dan di mana saja, sehingga pelestarian budaya tidak terbatas pada kegiatan tatap muka atau acara khusus (Mulyati & Soetopo, 2018). Pendekatan ini juga mendukung pengembangan literasi digital sejak dini, yang merupakan kompetensi penting di era digital saat ini (Sayilgan, 2023).

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa persepsi guru terhadap studi awal pelaksanaan dan kebutuhan media e-komik berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Secara keseluruhan, nilai rata-rata (Mean) seluruh item kuesioner berkisar antara 2.78 hingga 4.40, dengan standar deviasi antara 0.671 hingga 1.059. Penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar, pelestarian budaya, serta pengembangan literasi digital anak usia dini. Kontribusi penelitian ini adalah memberikan gambaran empiris mengenai tingkat kebutuhan dan sikap guru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal di era digital. Namun,

keterbatasan utama dari penelitian ini terletak pada cakupan responden yang terbatas di wilayah Palembang dan belum adanya uji coba lapangan terhadap efektivitas media secara langsung.

Saran

Mengembangkan prototype e-komik berbasis permainan tradisional Tungkupan dan melakukan uji coba lapang agar dapat menilai efektivitasnya. Penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk menguji efektivitas prototipe e-komik Tungkupan dalam setting pembelajaran aktual.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi Sesuai Kontrak Pelaksanaan Program Bantuan Operasional Perguruan Tinggi Negeri Program Penelitian Nomor: 109/C3/DT.05.00/PL/2025.

DAFTAR RUJUKAN

- Apostolou, D., & Linardatos, G. (2023). Cognitive Load Approach to Digital Comics Creation: A Student-Centered Learning Case. *Applied Sciences (Switzerland)*. <https://doi.org/10.3390/app13137896>
- Barus, N. J., & Mustika, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 245–255. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i4.3802>
- Bland, T., Guo, M., & Dousay, T. A. (2024). Multimedia design for learner interest and achievement: a visual guide to pharmacology. *BMC Medical Education*. <https://doi.org/10.1186/s12909-024-05077-y>
- Bukian, I. G. A. M. W. P., Gading, I. K., & Bayu, G. W. (2024). Modernizing Education: Empowering the Potential of E-Comic Media for Improved Learning Interest and Learning Outcomes. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i1.75823>
- Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia learning principles in different learning environments: a systematic review. In *Smart Learning Environments*. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2>
- Clark, C., Starbuck Braidley, L., Cole, A., & Chamberlain, E. (2024). *Children and Young People's Engagement with Comics in 2023*. March, 1–13.
- Damanik, S., Damanik, S. A., & Ritonga, D. A. (2024). Creating Digital Content for Traditional Children's Games in North Sumatra to Preserve Culture and Enhance Sports Participation. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 2211–2219. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.4683>
- Fadhilah, A., Sumarni, S., Hartono, & Syarifuddin. (2025). Optimizing local wisdom-based learning through digital media. *Indonesian Research Journal in Education (IRJE)*, 9(1), 231–251.
- Faria, C., Valente, B., & Torres, J. (2024). Potentialities of science comics for science communication: lessons from the classroom. *Journal of Science Communication*, 23(8). <https://doi.org/10.22323/2.23080802>

- Fendi, H., Agustina, & Thahar, H. E. (2024). Development of Digital Comics-Based Learning Materials Incorporating Local Wisdom and Character Values in Indonesian Language Education for Junior High School Students. *Evolutionary Studies in Imaginative Culture*, 8(1), 542–549. <https://doi.org/10.70082/esic/8.1.045>
- Fitria, Y., Malik, A., Mutiaramses, Halili, S. H., & Amelia, R. (2023). Digital comic teaching materials: It's role to enhance student's literacy on organism characteristic topic. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*. <https://doi.org/10.29333/ejmste/13573>
- Kemendikbud. (2024). Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah. *Permendikbud Ristek Nomor 12 Tahun 2024*, 1–26.
- Kurniawan, Y. S., Priyanga, K. T. A., Krisbiantoro, P. A., & Imawan, A. C. (2021). Peran Guru Dalam Mengembangkan Perilaku Pada Anak Usia Dini Di TK Mutiara Hati. *Journal of Multidiciplinary Applied Natural Science*, 1(1), 1–12.
- Mashuri, H. (2023). *Traditional games to reinforce the character of students in terms of educational qualifications: a meta-analysis*. February. <https://doi.org/10.29407/js>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Miratunnisah, M. (2024). Study of Literature: The Role of Traditional Games as a Learning Media to Instill Character Education in Elementary School Students. *MANDALIKA : Journal of Social Science*, 2(1), 13–20. <https://doi.org/10.56566/mandalika.v2i1.174>
- Mughni, A., & Nurgiansah, T. H. (2024). IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research Comparative Study of Interactive Learning Media with Comic Media on Civics Learning Motivation. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(2), 1–5.
- Mulyati, T., & Soetopo, D. (2018). Preserving Local Culture through Digital Comics. *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*. <https://doi.org/10.30605/ethicallingua.v5i1.697>
- Norkhalizah, Mansur, H., & Rini, S. (2025). Bibliometric Analysis: Digital Comics as a Learning Resource to Improve the Learning Effectiveness of Elementary School Students. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 7(1), 28–39. <https://jepjurnal.stkipalib.ac.id/index.php/hepi>
- Putri, A. A., & Sukasih, S. (2025). Development of Digital Comics To Improve Reading Comprehension And Self-Efficacy Of Grade V Students. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 11(1), 88–99.
- Rahmita, Y., Solfiah, Y., & Chairilsyah, D. (2021). Pengembangan Media Komik Digital untuk Media Pelajaran Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al-Azhar 54 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10331–10338.
- Rasamimanana, M., Mizzi, R., Melmi, J. B., Saffi, S., & Colé, P. (2025). Is Comprehension in Comics More Effective Than in Traditional Texts in Skilled Adult Readers? An Eye Movement-Based Study. *Cognitive Science*, 49(7). <https://doi.org/10.1111/cogs.70081>
- Resmi, W. S. S. (2021). Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Dalam Literasi Membaca Pemahaman. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 76–83. <https://doi.org/10.30738/wd.v9i2.10403>

- Romanvican, M. G., Mundilarto, Supahar, & Istiyono, E. (2020). Development learning media based traditional games engklek for achievements mastery of the material and tolerance attitude. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1440/1/012044>
- Safitri, D., Sujarwo, ., Marini, A., Ibrahim, N., & Irwansyah, P. (2025). *Effectiveness of Using Digital Comic Media in Environmental Education. Ichels 2024*, 391–400. <https://doi.org/10.5220/0013416400004654>
- Saputra, I., Sabri, I., Suryandoko, W., Sekti, R. P., Handayani, W., Surabaya, U. N., & Surabaya, K. (2025). *Development of interactive media for traditional music learning to foster students' critical reflection*. 4(1), 877–892.
- Sayilgan, Ö. (2023). Exploring Interactivity in Digital Comics. *Interactive Film & Media Journal*. <https://doi.org/10.32920/ifmj.v3i1.1687>
- Schmitz, M. L., Antonietti, C., Consoli, T., Gonon, P., Cattaneo, A., & Petko, D. (2025). Enhancing teacher collaboration for technology integration: the impact of transformational leadership. *Computers and Education*, 234(October 2024), 105331. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2025.105331>
- Siregar, T. E., Santoso, A., & Dewi, R. S. I. (2023). Analisis Penggunaan Bahan Ajar IPAS Berbasis STEAM Untuk Memfasilitasi Literasi Sains Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Persada*, 6(2), 60–67.
- Sitanggang, T. W., Priyono, H., & Patel, L. (2025). Lingkungan Bermain Digital Mengintegrasikan Teknologi dengan Permainan Tradisional di Prasekolah. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 3(2), 187–194. <https://doi.org/10.33050/mentari.v3i2.775>
- Sumarni, S., & Kuswardani, M. S. (2019). *The Importance of Literacy on Product Design Concepts*. <https://doi.org/10.2991/icalc-18.2019.13>
- Sumarni, S., Pertiwi, S. T. Y., Rukiyah, Andika, W. D., Astika, R. T., Abdurrahman, & Umam, R. (2019). Behavior in early childhood (2-3) years: A case study on the use of gadgets in social environments. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*.
- Sumarni, S., Ramadhani, R., Sazaki, Y., Astika, R. T., Andika, W. D., & Prasetyo, A. E. (2019). Development of “child friendly ICT” textbooks to improve professional competence of teacher candidates: A case study of early childhood education program students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*. <https://doi.org/10.17478/jegys.596095>
- Syaripuddin, Supriyanto, Rofiah, S., & Yuhito, M. (2022). Eksistensi ngidang sebagai tradisi makan khas Palembang di abad 21. *Sosial Budaya*, 19(1), 9.
- Syawaluddin, A., & Aeni, N. (2025). Play and learn: digital traditional games for vocabulary mastery in young learners. *Discover Education*, 4(1). <https://doi.org/10.1007/s44217-025-00485-8>
- Syawaluddin, A., Aeni, N., & Asri, A. (2025). From Past to Present: Leveraging Digital Traditional Games in Teaching English Vocabulary for Young Learners. *World Journal of English Language*, 16(1), 235. <https://doi.org/10.5430/wjel.v16n1p235>
- TOPKAYA, Y., BATDI, V., BURAK, D., & ÖZKAYA, A. (2023). The Effectiveness of Using Comics in Education: A Meta-analytic and Meta-thematic Analysis Study. *Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*. <https://doi.org/10.38151/akef.2023.92>

- Wondal, R., Mahmud, N., Sari, Y. N., & Purba, N. (2025). *NUMERACY LITERACY E-COMIC MEDIA FOR EARLY CHILDHOOD : PROGRESS TOWARDS PRACTICAL APPLICATION*. 32, 24–36.
- Yulaichah, S., Mariana, N., & Wiryanto, W. (2024). The Use of E-Comics Based on A Realistic Mathematical Approach to Improve Critical and Creative Thinking Skills of Elementary School Students. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i1.497>
- Yunita, N., Bachtiar, A. M., & Nurrohmah, O. (2025). *The Effectiveness of E-Comic as A Learning Tool on Short Story Writing Among Elementary School Students*. 27(2), 432–444.
- Zahari, Z. A., Desa, M. A. M., & Bakhir, N. M. (2024). Revitalizing Interest in Traditional Malaysian Games Among the Younger Generation Through Mobile Applications: An Interface Design Approach. *Paper Asia*, 40(5), 283–294. <https://doi.org/10.59953/paperasia.v40i5b.164>