

VALIDITAS MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI SOLUSI PENDUKUNG MINAT BELAJAR IPAS

Azna Wulandari¹, Nasyariah Siregar², Ahmad Sayuti Nainggolan³

^{1,2,3}Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

¹aznalepok@gmail.com, ²nasyariahsiregar@uinjambi.ac.id,

³Ahmadsayuti@uinjambi.ac.id

ABSTRACT

This development research was motivated by the low learning interest of students and the limited use of contextual learning media based on local wisdom in Natural and Social Sciences (IPAS) learning. This study aims to examine the validity of a local wisdom-based comic learning media as a solution to support students' learning interest in IPAS. The comic was developed using the Canva Design application and integrates Jambi local wisdom, particularly traditional medicine from the Kerinci Regency community, with fifth-grade IPAS material on the human digestive system. The research employed the Research and Development (R&D) method using the PLOMP development model, which includes preliminary investigation, design, realization, test, evaluation, revision, and implementation stages. Data were obtained through expert validation involving three validators consisting of media, material, and language experts. Data analysis was conducted using descriptive qualitative and quantitative techniques. The results showed that the comic learning media achieved a validity score of 77.7% for language aspects (valid category), 91.81% for material aspects (very valid category), and 90.47% for media aspects (very valid category). These results indicate that the local wisdom-based comic media is feasible and valid to be used as a learning media and can serve as a solution to support students' learning interest in IPAS learning at the elementary school level.

Keywords: *local wisdom, comic media, learning interest, science, validity*

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas media komik berbasis kearifan lokal sebagai solusi pendukung minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Media komik dikembangkan menggunakan aplikasi Canva Design dengan mengintegrasikan kearifan lokal Jambi, khususnya pengobatan tradisional masyarakat Kabupaten Kerinci, pada materi IPAS kelas V tentang sistem

pencernaan manusia. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan PLOMP yang meliputi tahap investigasi awal, perancangan, realisasi, pengujian, evaluasi, revisi, dan implementasi. Data penelitian diperoleh melalui validasi ahli yang melibatkan validator ahli bahasa, materi, dan media. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal memperoleh nilai validitas aspek bahasa sebesar 77,7% dengan kategori valid, aspek materi sebesar 91,81% dengan kategori sangat valid, dan aspek media sebesar 90,47% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, media komik yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat menjadi solusi pendukung untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar

Kata Kunci: kearifan lokal, media komik, minat belajar, ipas, validitas

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah landasan sangat penting dalam menciptakan suatu peradaban bangsa. Dengan adanya pendidikan, individu bisa mengasah kemampuannya secara maksimal agar dapat memberikan sumbangsih bagi masyarakat serta lingkungan di sekitarnya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menekankan pendidikan merupakan upaya yang terencana dan sadar untuk menyelenggarakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan spiritual, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, moral yang baik, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sosial. Pendidikan memiliki

peranan sangat penting dalam perkembangan dan peningkatan kemampuan anak. Melalui pendidikan, peserta didik dibimbing untuk mengembangkan potensi diri, pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan dalam kehidupan (Najwa Ammara Jauza & Meyniar Albina, 2025).

Kurikulum Merdeka menghadirkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai integrasi antara IPA dan IPS untuk memberikan pemahaman yang utuh mengenai fenomena alam dan sosial. Pembelajaran IPAS menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui proses eksplorasi, berpikir kritis, bertanya, dan menemukan konsep secara mandiri (Putri et al., 2025). Namun, dalam

praktik pembelajaran di sekolah, masih banyak peserta didik yang mengalami kebosanan karena proses belajar mengajar cenderung bersifat teoritis, kurang kontekstual, dan belum membiasakan peserta didik untuk membaca secara aktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik.

Pelajaran IPAS, merupakan gabungan dari dasar-dasar ilmu sains dan sosial, dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir secara ilmiah dan sosial melalui proses pengamatan, penelitian, dan analisis terhadap fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Siregar et al., 2025). Minat belajar peserta didik yang tinggi meningkatkan kuantitas dan kualitas dalam belajar (Hamid et al., 2024). Minat belajar dan minat membaca merupakan faktor penting yang saling berkaitan dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat membaca tinggi cenderung lebih mudah memahami materi, memiliki wawasan yang luas, serta menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Sebaliknya, rendahnya minat membaca dapat menyebabkan rendahnya minat

belajar dan berdampak pada pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang bervariasi dan menarik terbukti dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan di sekolah dasar adalah media komik (Senjaya, 2022). Komik memiliki keunggulan berupa tampilan visual yang menarik, bahasa yang sederhana, serta alur cerita yang mudah dipahami, sehingga dapat membantu peserta didik belajar dengan nyaman tanpa merasa terpaksa. Selaras dengan itu juga menguraikan bahwa media komik dapat disusun sesuai dengan materi pembelajaran dan bahasa yang akan dipakai dalam proses belajar (Gunawan & Sujarwo, 2022).

Permasalahan yang masih ditemukan saat ini adalah minimnya penggunaan media pembelajaran komik yang mengangkat kearifan lokal, khususnya di Provinsi Jambi. Padahal, Jambi memiliki kekayaan budaya dan pengetahuan lokal yang beragam, termasuk kearifan lokal

pengobatan tradisional masyarakat Kabupaten Kerinci yang diwariskan secara turun-temurun. Kearifan lokal tersebut memiliki nilai pendidikan yang tinggi dan relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPAS yang menekankan keterkaitan konsep sains dan kehidupan sehari-hari.

Integrasi kearifan lokal ke dalam media pembelajaran penting dilakukan untuk menanamkan nilai budaya, karakter, serta rasa cinta terhadap daerah sejak dini. Pengobatan tradisional berbahan rempah yang banyak ditemukan di Kabupaten Kerinci merupakan salah satu bentuk kearifan lokal yang potensial untuk dikemas dalam media pembelajaran, namun belum banyak dimanfaatkan. Pengembangan media komik berbasis kearifan lokal mampu mengontekstualisasikan materi IPAS, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Media komik dikembangkan dalam penelitian ini dirancang menggunakan aplikasi *Canva Design*, yang memungkinkan penyajian visual menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hasil pengamatan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurul Yaqin, diketahui bahwa peserta didik kelas V belum belajar secara optimal. Meskipun media pembelajaran telah digunakan, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengaitkan media dengan konsep IPAS yang dipelajari. Hal ini menunjukkan perlu pengembangan media pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media komik berbasis kearifan lokal dipandang sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Media ini diharapkan tidak hanya membantu peserta didik memahami materi sistem pencernaan manusia, tetapi juga memperkenalkan dan menanamkan kecintaan terhadap kearifan lokal Jambi, khususnya pengobatan tradisional Kabupaten Kerinci. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian kearifan lokal ke dalam media komik tanpa mengabaikan capaian pembelajaran IPAS, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan berorientasi pada peningkatan minat

belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) yang diarahkan pada penyusunan media pembelajaran komik dalam sudut pandang pembelajaran IPAS pada tema “sistem pencernaan”. *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji tingkat kelayakan produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran (Okpatrioka, 2023). Serta memproduksi media pembelajaran yang kontekstual dan terintegrasi dengan kearifan lokal, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik mengenai konsep sistem pencernaan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model PLOMP. Model PLOMP merupakan salah satu model pengembangan yang sistematis dan berorientasi pada pemecahan masalah pembelajaran melalui tahapan perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Model ini terdiri atas lima tahap, (1) *preliminary investigation*, (2) *design*,

(3) *realization/construction*, (4) *test, evaluation, and revision*, dan (5) *implementation*.

Pemilihan model PLOMP dalam penelitian ini didasarkan pada kesesuaiannya dengan tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran, karena model ini menekankan pada analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan secara bertahap, serta evaluasi berkelanjutan hingga diperoleh produk yang layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari para ahli yang memiliki keahlian di bidang terkait pengembangan media pembelajaran komik di madrasah ibtidaiyah swasta Nurul Yaqin. Tujuannya adalah untuk memastikan kualitas dan keselarasan antara materi, media, dan bahasa. Validator dipilih secara purposif dengan memperhatikan latar belakang akademis dan pengalaman mereka dalam dunia pendidikan. Validator pertama adalah seorang doktor yang mengkhususkan diri di bidang media dari Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi,

validator kedua adalah seorang dosen yang ahli dalam materi dari Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, sedangkan validator ketiga merupakan dosen yang menguasai bahasa dari Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Setiap validator melakukan penilaian terhadap media, bahasa, dan materi pembelajaran menggunakan instrumen validasi yang telah disusun oleh peneliti.

Penyusunan penilaian media pembelajaran dilakukan dengan cara terstruktur oleh tiga validator menggunakan alat yang dibuat berdasarkan aspek bahasa, materi, dan media. Setiap elemen memiliki beberapa indikator yang dievaluasi dengan memberikan nilai pada skala tertentu sesuai dengan kecocokan media pembelajaran. Skor yang diperoleh dari setiap validator kemudian dirata-ratakan untuk menentukan kategori kualitas media pembelajaran yang dinilai. Kategori kualitas media pembelajaran ditentukan berdasarkan hasil penilaian yang mengacu pada batas nilai yang telah ditentukan. Rentang ini disusun untuk mengelompokkan nilai rata-rata dari setiap indikator.

Berikut adalah rentang nilai yang digunakan dalam proses validasi media pembelajaran.

Tabel 1. Rentang Skor

Rentang skor	kategori
0-20	Tidak valid
21-40	Kurang valid
41-60	Cukup valid
61-80	Valid
81-100	Sangat valid

Sumber : (Saputri et al., 2023)

Data yang diperoleh dalam penelitian ini sepenuhnya berasal dari hasil pengujian yang dilakukan oleh para validator. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menelaah catatan, tanggapan, dan komentar dari validator tentang media komik, sementara analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah dan menyajikan nilai yang dihasilkan dari setiap aspek pada lembar validasi. Metode ini diterapkan untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran komik berbasis kearifan local telah dibuat dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pengembangan media pada pokok pembahasan sistem

pencernaan. Dapat dilihat sebagaimana tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Pengembangan Komik

	
Cover	Identitas komik
	
Kata pengantar	Daftar isi
	
Pengenalan tokoh	Petunjuk membaca
	
Alur cerita	glosarium

Sumber: peneliti

Berdasarkan informasi dalam Tabel 2, terlihat bahwa secara substansial, media komik yang berlandaskan kearifan lokal telah mencakup beberapa elemen, yaitu: sampul, identitas komik, pengantar, daftar isi, pengenalan tokoh, panduan membaca komik, keselarasan cerita,

glosarium, dan daftar riwayat hidup. Hasil validasi media komik yang berfokus pada kearifan lokal dari perspektif pembelajaran IPAS mengenai topik “Sistem pencernaan” diperoleh melalui penilaian tiga orang validator ahli yang memiliki latar belakang ilmu yang berbeda tetapi saling melengkapi.

Penilaian ini fokus pada tiga aspek utama, yaitu: kebahasaan, materi, dan media/desain. Proses validasi ini menjadi dasar evaluasi untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Salah satu aspek utama yang divalidasi dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah validasi Bahasa

1. Validasi Bahasa

Validasi bahasa merupakan pengujian aspek kebahasaan pada media komik berbasis kearifan lokal untuk memastikan ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah kebahasaan serta tujuan pembelajaran (Kemdikbudristek, 2025). Validasi oleh ahli bahasa bertujuan untuk menjamin kejelasan komunikasi, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta meminimalkan

kesalahpahaman peserta didik dalam memahami isi komik. Validator ahli bahasa dalam penelitian ini adalah Ibu Vioni Saputri, M.Pd., yang melakukan penilaian melalui lembar validasi. Hasil validasi media komik berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar peserta didik disajikan dalam tabel berikut

Tabel 3. Hasil penilaian validasi bahasa

No	Aspek Penilaian	Nilai
1	Ketepatan struktur kalimat	4
2	Keefektifan kalimat	4
3	Kebakuan istilah	4
4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
5	Kemampuan memotivasi peserta didik	4
6	Kesesuaian dengan pengembangan intelektual peserta didik	4
7	Kesesuaian dengan tingkar perkembangan emosional peserta didik	4
8	Ketepatan tata bahasa	4
9	Ketepatan ejaan	3
Jumlah		35
Nilai		77,7%
Kriteria		Valid

Sumber: peneliti

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat nilai validasi bahasa yang diberikan oleh validator sebesar 77,7%. Nilai validasi Bahasa tersebut masuk kedalam kategori "Valid" dimana *range* perolehan nilai kategori tersebut ialah 61%-80%. Artinya, media komik berbasis kearifan lokal yang dikembangkan layak digunakan dengan beberapa perbaikan sesuai

dengan ketentuan bahasa. Dengan nilai yang mencapai standar terebut, Komik ini telah dapat untuk dilakukan uji coba.

2. Validasi materi

Validasi materi digunakan untuk mengetahui apakah materi tau konten yang berada di media komik berbasis kearifan lokal telah sesuai standar kualitas tertentu dan sesuai dengan kurikulum ataupun tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Validasi materi ini dilakukan oleh dosen ahli yakni Ibu Kiki Fatmawati, M. Pd. Terdapat tiga aspek yang dinilai yakni aspek kelayakan Isi, Kebahasaan dan aspek kelayakan Penyajian. Hasil dari validator terdapat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Nilai
1	Kelengkapan materi	4
2	Keluasan materi	4
3	Kesesuaian isi komik dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik MI	5
4	Kesesuaian bahasa dengan kemampuan literasi peserta didik	5
5	Relevansi isi komik dengan kehidupan sehari-hari peserta didik	5
6	Materi dalam komik sesuai dengan fakta ilmiah dan konsep yang benar berdasarkan kurikulum yang berlaku	4
7	Isi komik memberikan tamabahan informasi dan pengetahuan baru yang	4

	relevan dengan materi pembelajaran	
8	Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat usia dan kemampuan mereka	5
9	Kalimat dalam teks komik singkat, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda	4
10	Teks dalam komik menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran secara jelas dan tidak membingungkan	5
11	Penggunaan ejaan, tanda baca, dan struktur kalimat sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	5
12	Bahasa dalam komik disampaikan secara padat, lugas, dan langsung ke inti pelajaran	5
13	Bahasa digunakan secara komunikatif untuk menarik minat baca peserta didik	4
14	Tujuan pembelajaran disampaikan secara jelas dalam media komik sehingga mudah dipahami oleh peserta didik	4
15	Urutan penyajian isi komik tersusun secara logis, sistematis, dan sesuai dengan alur pembelajaran	5
16	Komik menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang disajikan	5
17	Tokoh dan laur cerita komik memberikan semangat serta dorongan positif kepada peserta didik untuk belajar	5
18	Penggunaan warna, desain, dan dialog dalam komik menarik perhatian serta minat belajar peserta didik	5
19	Komik menampilkan nilai-nilai kearifan lokal yang dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap budaya sendiri	5
20	Komik memberikan kesempatan kepada	4

	peserta didik untuk berpikir kritis melalui pertanyaan, tantangan, atau refleksi sederhana	
21	Cerita dan dialog dalam komik memungkinkan peserta didik untuk memberikan tanggapan atau pendapat terhadap situasi yang disajikan	4
22	Informasi yang disajikan dalam komik lengkap dan mendukung pemahaman konsep secara utuh	5
Jumlah		101
Nilai		91,81%
Kriteria		Sangat Valid

Sumber: peneliti

Hasil dari tabel 4 validasi materi menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dari validator ahli materi yakni sebesar (91,81%) . nilai tersebut terletak pada kategori “Sangat Valid” dimana dapat disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan layak untuk di uji cobakan. Dari penilaian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal memiliki nilai yang tinggi pada segi kesesuaian cerita komik pada kehidupan sehari-hari serta menggunakan *font* tulisan yang mudah terbaca baik bagi peserta didik ataupun guru

3. Validasi Media

Validasi media dilakukan melalui proses validasi oleh validator ahli yakni Bapak Bobby Syefrinando, M. Si. Validasi media ini digunakan untuk mengetahui apakah media komik

yang dibuat sudah sesuai dengan standar yang ada pada lembar validasi media. Terdapat dua aspek yang dinilai yakni aspek kelayakan kebahasaan dan aspek kelayakan kegrafikan. Hasil dari validator terdapat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Nilai
1	Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	4
2	Mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran	4
3	Mempermudah proses pembelajaran	4
4	Media mudah digunakan kapan dan dimana saja	4
5	Huruf dapat dibaca dengan jelas	5
6	Ukuran huruf sesuai	4
7	Komposisi warna huruf	5
8	Tata letak	5
9	Ketepatan dalam memilih warna	4
10	Kesesuai gambar ilustrasi	5
11	Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf	4
12	Proporsi warna sesuai	5
13	Keseimbangan tata letak teks dan gambar	4
14	Pilihan warna menarik	4
15	Proporsi tata letak sesuai	5
16	Kesesuaian gambar ilustrasi dan peristiwa	5
17	Kesesuaian ukuran huruf	5
18	Pemilihan jenis huruf	5
19	Konsistensi karakter	5
20	Kesesuaian bacground dengan cerita	5
21	Ilustrasi gambar menarik bagi peserta didik	4

Jumlah	95
Nilai	90,47%
Kriteria	Sangat Valid

Sumber : peneliti

Hasil dari tabel 5 validasi media menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dari validator ahli media yakni sebesar (90,47%). nilai tersebut terletak pada kategori Sangat Valid dimana dapat disimpulkan bahwa komik yang dikembangkan layak untuk di uji cobakan. Dari penilaian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa komik berbasis kearifan lokal ini layak digunakan dan lanjut di uji cobakan kepada peserta didik. Penilaian yang diberikan oleh validator ahli media Bapak Bobby Syefrinando, M. Si terdapat pertanyaan pendukung dimana Bapak Bobby Syefrinando, M. Si menunjukkan kelebihan dari media komik berbasis kearifan lokal yakni pada pengintegrasian budaya lokal Jambi melalui tokoh Tok Sepuh, rumah Kajang Lako, dan ramuan tradisional yang memperkuat identitas budaya daerah.

Desain visual yang menarik, berwarna, dan modern membuat komik mudah dibaca serta diminati peserta didik. Alur cerita yang sederhana dan dekat dengan

kehidupan sehari-hari berpotensi menumbuhkan rasa ingin tahu, nilai budaya, serta pendidikan karakter, seperti menjaga pola makan dan menghargai pengobatan tradisional. Selain itu, komik ini memiliki keterkaitan yang kuat dengan materi IPAS, khususnya sistem pencernaan dan pola makan sehat, melalui penjelasan fungsi organ pencernaan yang disajikan secara kontekstual di lingkungan kelas. Penggunaan bahasa yang sederhana dan dialog yang alami mendukung pemahaman siswa SD, sementara informasi konkret tentang gizi seimbang dan kebiasaan hidup sehat semakin memperkuat nilai edukatif media komik ini.

D. Kesimpulan

Pengembangan media komik yang didasarkan pada kearifan lokal dengan bantuan aplikasi *Canva Design* dalam pembelajaran IPAS telah berhasil memenuhi standar kelayakan yang sangat baik, berdasarkan verifikasi dari para ahli materi, media, dan bahasa. Hasil verifikasi menunjukkan bahwa komik ini sesuai dengan materi yang diharapkan dalam pembelajaran, menyajikan konten yang relevan

dengan kearifan lokal Jambi, serta menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa-siswa di sekolah dasar.

Dari sisi media, desain visual yang menarik, ilustrasi berwarna, dan alur cerita yang teratur membuat komik menjadi lebih interaktif dan dapat menarik perhatian siswa. Integrasi kearifan lokal, terutama dalam hal pengobatan tradisional Kabupaten Kerinci, memberikan pengalaman belajar yang berarti dan membantu siswa menghubungkan materi IPAS dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Pemanfaatan media komik mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Hal ini memiliki dampak positif terhadap peningkatan minat belajar, pemahaman terhadap konsep-konsep, serta partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran IPAS. Dengan demikian, media komik yang telah dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai alat pembelajaran dan dapat menjadi alternatif yang inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 2022.
- Hamid, A., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (2024). *Hubungan Minat Baca Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SDN 04 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman*. 7(1).
- Najwa Ammara Jauza, & Meyniar Albina. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan [Innovative research and development (R&D) in education]. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Putri, D. A., Sukron, M., & Putri, E. G. (2025). *TOFEDU: The Future of Education Journal The Development of Comic Learning Media Assisted by Canva Application on Science Subject for 4th Grade Elementary School Students*. 4(6), 2260–2269.
- Senjaya, R. P. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 99–106. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>
- Siregar, N., Syahrial, S., Sofyan, & Wulandari, B. A. (2025). Designing IPAER Learning Model in IPAS Learning: an Effort to Improve Critical Thinking Skills in Elementary School. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(6), 333–339. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i6.11721>