

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK ETNO PACU JALUR UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI BUDAYA SISWA DI SDN 011
PULAU MUNGKUR**

Witri Wilis¹, Erlisnawati², Hendri Marhadi³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Riau

^{1*} witri.wilis3059@student.unri.ac.id, ² erlisnawati@lecturer.unri.ac.id,

³ hendri.marhadi@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using ethno-based comic media on improving students' cultural literacy skills at SDN 011 Pulau Mungkur. This study uses the Quasi Experimental Design method with the form of research design is Non-equivalent Control Group Design. The sample in this study were fourth grade students at SDN 011 Pulau Mungkur with class IVA as the experimental class and class IVB as the control class with a total of 36 students. Data collection techniques used were pretest posttest, interviews and documentation. The data obtained will be analyzed using descriptive statistical analysis, normality test, homogeneity test, Mann-Whitney U Test and N-Gain test. The results showed that the experimental class experienced an average increase of 13.55 points from 65.78 to 79.33. Meanwhile, in the control class only increased by 4.00 points from 65.11 to 69.11. The Mann-Whitney U test showed a significance value of 0.027, less than 0.05, thus rejecting H₀ and accepting H₁. The N-Gain test showed a score of 0.41, with a percentage of 41.00% in the medium category in the experimental class, and 0.10, with a percentage of 10.00% in the low category in the control class. These findings prove that the ethno comic media Pacu Jalur has a significant influence on improving students' cultural literacy skills at SDN 011 Pulau Mungkur.

Keywords: Comic Media, Pacu Jalur, Cultural Literacy

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik berbasis etno pacu jalur untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa di SDN 011 Pulau Mungkur. Penelitian ini menggunakan metode Quasi Experimental Design dengan bentuk desain penelitian adalah Non-equivalent Control Group Design. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 011 Pulau Mungkur dengan kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol dengan jumlah keseluruhan siswa adalah 36 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah soal pretest posttest, wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan analisis statistik

deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji Mann-Whitney U Test dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata sebesar 13,55 poin dari 65,78 menjadi 79,33. Sedangkan, pada kelas kontrol hanya meningkat 4,00 poin dari 65,11 menjadi 69,11. Uji Mann-Whitney U Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,027 lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Uji N-Gain menunjukkan skor 0,41 dengan presentase sebesar 41,00% kategori sedang pada kelas eksperimen dan 0,10 dengan presentase sebesar 10,00% kategori rendah pada kelas kontrol. Temuan ini membuktikan bahwa media komik etno pacu jalur memiliki pengaruh signifikan untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa di SDN 011 Pulau Mungkur.

Kata Kunci: Media Komik, Pacu Jalur, Literasi Budaya

A. Pendahuluan

Pendidikan tidak terlepas dari adanya pengaruh globalisasi. Semakin maju arus globalisasi, maka membuat kearifan lokal yang ada mulai tergeser dan teralihkan. Hal ini dikarenakan banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia. Menurut Nurhayati & Handayani (2020), globalisasi menjadi sebuah fenomena yang tak terelakkan, globalisasi berpengaruh buruk pada pudarnya eksistensi budaya-budaya lokal. Hal ini senada dengan Undang-undang nomor 5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan yang menitikberatkan pada pengembangan dan pelestarian budaya melalui pendidikan. Oleh karena itu, budaya-budaya lokal di Indonesia harus dilestarikan agar tidak punah dalam perkembangan

zaman, karena dengan pelestarian budaya dapat memperkuat identitas dan warisan suatu masyarakat (Putri *et al.*, 2025). Sehingga penting bagi pendidikan di sekolah dasar untuk menanamkan nilai-nilai budaya sejak dini.

Pendidikan membantu memperkuat identitas budaya dalam diri individu. Hal ini sejalan dengan pendapat Normina (2017), pendidikan merupakan proses transfer kebudayaan dan sebagai cermin nilai-nilai kebudayaan. Budaya merupakan suatu pola asumsi dasar yang ditemukan dan ditentukan oleh suatu kelompok yang menggambarkan suatu identitas masyarakat tersebut dan diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya (Syakhrani & Kamil, 2022). Sejalan dengan hal tersebut, budaya

merupakan suatu pola asumsi dasar yang menggambarkan identitas suatu masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun (Erlisnawati *et al.*, 2024). Literasi budaya merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengenalkan dan menumbuhkan pemahaman siswa terhadap warisan budaya lokal dan nasional. Literasi budaya penting untuk dikembangkan pada anak khususnya pada siswa sekolah dasar. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga berkaitan dengan pemahaman dan penghargaan terhadap budaya dan nilai-nilai budaya masyarakat (Nurhayati & Handayani, 2020).

Berdasarkan penjabaran di atas, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran salah satunya dengan mengintegrasikan kearifan lokal dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Kholidah *et al.*, 2023). Media pembelajaran dapat berguna dalam meningkatkan meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Harapani & Nurhasanah,

2022), penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik akan berpikir dan menganalisis materi yang diberikan guru dengan baik dan tentunya dengan situasi yang menyenangkan. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, jika semua kesiapan dilakukan dengan baik termasuk penggunaan media yang interaktif bagi siswa (Wilis *et al.*, 2024).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu berupa komik. Menurut Daryanto (Wardana, 2018), komik merupakan suatu bentuk berupa kartun yang mampu menceritakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang begitu erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para peserta didik, karena komik yang berupa kartun dapat menarik perhatian pembaca khususnya peserta didik. Komik dapat dipergunakan secara efektif dan efisien oleh pendidik dalam usaha meningkatkan dan memperluas minat belajar peserta didik. Selanjutnya, menurut Agustin *et al* (2023), media

komik mampu membantu siswa memiliki minat terhadap pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Teori Media Pembelajaran oleh Richard E. Mayer dikenal sebagai Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Cognitive Theory of Multimedia Learning atau CTML). Teori ini berfokus pada bagaimana orang belajar secara efektif dari kombinasi kata-kata dan gambar dalam media pembelajaran.

Namun, pada kenyataannya penggunaan media komik berbasis kearifan lokal di sekolah dasar masih sangat minim. Hal ini dibuktikan dari kurangnya penelitian tentang pengaruh penggunaan media komik berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa di sekolah dasar. Selain itu, hal ini juga didukung oleh identifikasi masalah di SDN 011 Pulau Mungkur yang belum menggunakan media komik berbasis kearifan lokal dalam proses pembelajaran.

Media komik berbasis kearifan lokal merupakan salah satu media pembelajaran yang didalamnya mengintegrasikan muatan budaya lokal daerah setempat. Dengan adanya media komik ini, peserta didik

dapat mempelajari nilai-nilai yang terkandung di dalam kearifan lokal. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga memotivasi mereka untuk lebih memahami dan menghargai budaya lokal serta kearifan lokal yang ada dapat dilestarikan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Siswa di SDN 011 Pulau Mungkur.”

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2020), “metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu.” Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan ciri utamanya adalah mempunyai

kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2020).

Bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *Non-equivalent Control Group Design*. Pada penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dengan pembelajaran tidak menggunakan media komik berbasis kearifan lokal dan kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media komik berbasis kearifan lokal. Kedua kelas akan diberikan soal *pretest* dan *posttest* untuk melihat pengaruh penggunaan media komik berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas IV di SDN 011 Pulau Mungkur. Adapun bentuk desain penelitian dapat digambarkan pada tabel 1, sebagai berikut (Sugiyono, 2020):

Tabel 1 Desain Penelitian			
Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan : O₁ adalah Hasil *pretest* siswa kelompok eksperimen, O₂ adalah Hasil *posttest* siswa kelompok eksperimen, O₃ adalah Hasil *pretest* siswa kelompok kontrol,

O₄ adalah Hasil *posttest* siswa kelompok kontrol, X adalah Pembelajaran menggunakan media komik berbasis kearifan lokal pada siswa kelompok eksperimen, dan – adalah Pembelajaran tanpa menggunakan media komik berbasis kearifan lokal (konvensional) pada siswa kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 011 Pulau Mungkur yang beralamat di Desa Pulau Mungkur, Kecamatan Gunung Toar, Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Sampling Jenuh (Sensus). Sampling Jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2020). Metode pengumpulan data menggunakan tes berupa soal *pretest posttest*, wawancara dan dokumentasi. Soal *pretest posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa dan kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan. Soal *pretest posttest* yang digunakan mencakup indikator literasi budaya yang dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Indikator literasi budaya

Indikator Literasi Budaya	Nomor Butir Soal	Jumlah
Pengetahuan (Kognitif)	2, 3, 7, 8, 11, 25, 27, 28, 29, 30, 32, 34	12 Soal
Pemahaman Makna	5, 6, 13, 14, 19, 20, 21, 22, 36	9 Soal
Sikap dan Apresiasi	37, 38, 39, 40	4 Soal

Berdasarkan tabel 2 di atas, indikator literasi budaya yang digunakan pada soal *pretest* dan *posttest* mencakup pengetahuan (kognitif), pemahaman makna, sikap dan apresiasi dengan jumlah soal yang digunakan berjumlah 25 butir. Selain menggunakan instrumen soal, peneliti juga menggunakan pedoman wawancara untuk mengumpulkan data. Instrumen ini digunakan untuk mendukung data kuantitatif dari hasil tes dengan tujuan untuk mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai respon guru dan siswa terhadap penggunaan media komik berbasis kearifan lokal ini di dalam pembelajaran.

Teknik analisis data meliputi beberapa tahap pengujian, yaitu pertama uji instrumen penelitian yang terdiri dari uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas menggunakan korelasi product moment dengan kriteria pengambilan keputusan adalah jika r

hitung $> r$ tabel, maka item tersebut valid. Jika r hitung $\leq r$ tabel, maka item tersebut tidak valid, butir tersebut harus direvisi atau dibuang. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilaksanakan dengan $N = 20$ menggunakan taraf signifikan 5% sehingga didapatkan r tabel = 0,444. Hasil uji validitas menunjukkan dari 40 butir soal uji coba, diperoleh 25 butir soal yang valid yaitu soal dengan nomor 2, 3, 5, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 19, 20, 21, 22, 25, 27, 28, 29, 30, 32, 34, 36, 37, 38, 39, 40. Selanjutnya, uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistic 22* dengan kriteria jika koefisien alpha lebih besar daripada 0,60, maka instrumen tersebut dapat dinyatakan reliabel. Sebaliknya apabila koefisien alpha lebih kecil dari 0,60 maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel sehingga tidak layak untuk digunakan. Berdasarkan uji reliabilitas diperoleh nilai sebesar 0,887 dan lebih besar dari 0,60. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen soal yang digunakan dalam penelitian ini reliabel.

Kedua, Analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah

statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Analisis data statistik deskriptif dalam penelitian ini antara lain adalah penyajian data melalui distribusi frekuensi, nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata dan standar deviasi (Sugiyono, 2020).

Ketiga, uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, dengan ketentuan bahwa data berdistribusi normal bila memenuhi kriteria nilai sig. $> 0,05$. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians data yang homogen atau tidak. Pada penelitian ini uji homogenitas ini dilakukan dengan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*). Adapun kriteria pengambilan keputusannya adalah jika hasil signifikansi based on $mean > 0,05$, berarti data bersifat homogen. Namun jika hasil signifikansi based on $mean < 0,05$, berarti data bersifat tidak homogen.

Keempat, uji hipotesis. Uji hipotesis meliputi uji *Independent*

Sample T-Test (jika uji prasyarat terpenuhi) atau uji statistik non-parametrik, yaitu Mann-Whitney U Test dengan kriteria pengambilan keputusan jika nilai Sig. $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Akan tetapi, jika nilai Sig. $< 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dan uji N-Gain. Uji N-Gain merupakan suatu metode analisis yang digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan membandingkan peningkatan skor antara pretest (sebelum pembelajaran) dan posttest (setelah pembelajaran). Adapun ketentuan uji N-Gain dapat dilihat pada tabel 3 berikut (Kolopita *et al.*, 2022).

Tabel 3 Ketentuan Uji N-Gain

N-Gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 011 Pulau Mungkur yang beralamat di Desa Pulau Mungkur, Kecamatan Gunung Toar, Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau. Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV, dengan kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 18 siswa dan kelas IVB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 18 siswa. Proses

pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan pada masing-masing kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan media komik berbasis kearifan lokal, sedangkan pada kelas kontrol dilakukan dengan tidak menggunakan media komik berbasis kearifan lokal akan tetapi menggunakan buku teks biasa. Materi yang diambil pada pembelajaran masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah keberagaman budaya yang terdapat pada Bab 7 kurikulum merdeka. Adapun jadwal pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran

No.	Hari/tanggal	Kegiatan	
1.	Kamis / 26 Februari 2026	<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	
2.	Kamis / 26 Februari 2026	Pertemuan 1 Pembelajaran Kelas Kontrol	1
3.	Jumat / 27 Februari 2026	Pertemuan 2 Pembelajaran Kelas Kontrol	2
4.	Sabtu / 28 Februari 2026	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	
5.	Senin / 2 Maret 2026	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	
6.	Senin / 2 Maret 2026	Pertemuan 1 Pembelajaran Kelas Eksperimen	1
7.	Selasa / 3 Maret 2026	Pertemuan 2 Pembelajaran Kelas Eksperimen	2
8.	Rabu / 4 Maret 2026	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	

Setelah melakukan pembelajaran, peneliti juga melakukan tahap wawancara untuk melihat bagaimana respon guru dan siswa terhadap media komik berbasis kearifan lokal yang digunakan dalam pembelajaran. Adapun jadwal

pelaksanaan wawancara yang dilakukan sebagai berikut:

Tabel 5 Jadwal Pelaksanaan Wawancara

No.	Hari/tanggal	Kegiatan
1.	Senin / 23 Februari 2026	Wawancara Guru wali kelas IVA
2.	Jumat / 27 Februari 2026	Wawancara Guru wali kelas IVB
3.	Rabu / 4 Maret 2026	Wawancara Siswa

Sebelum perlakuan diberikan, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian dengan menggunakan aplikasi *SPSS Statistic* 22. Hasil analisis menunjukkan 25 dari 40 butir soal dinyatakan valid dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan media komik berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPAS bab 7 tentang keberagaman budaya. Pembelajaran diawali dengan peneliti menyapa siswa, membaca doa bersama, menanyakan kabar siswa, absensi, apersepsi dan memberikan pertanyaan pemantik. Setelah itu, peneliti menjelaskan materi yang berfokus pada tradisi pacu jalur terkait tahapan-tahapan yang terdapat dalam proses pembuatan jalur. Dalam hal ini, peserta didik belajar dalam kelompok yang terdiri dari 4 kelompok yang mana setiap

kelompok akan diberikan komik. Selanjutnya peserta didik akan mengerjakan LKPD yang telah disusun peneliti sebelumnya. Peneliti menjelaskan cara pengerjaan LKPD yang sudah diberikan pada setiap kelompok dan membimbing jalannya diskusi. Peneliti mengawasi dan mengamati setiap kelompok.

Pertemuan kedua membahas materi yang berfokus pada tradisi pacu jalur terkait nilai-nilai yang terdapat dalam proses pembuatan jalur. Dalam hal ini, peserta didik belajar dalam kelompok yang terdiri dari 4 kelompok yang mana setiap kelompok akan diberikan komik. Kemudian, ketika peneliti selesai menyampaikan materi dan setiap kelompok telah selesai membaca komiknya sesuai arahan peneliti. Selanjutnya peserta didik akan mengerjakan LKPD yang telah disusun peneliti sebelumnya. Peneliti menjelaskan cara pengerjaan LKPD yang sudah diberikan pada setiap kelompok dan membimbing jalannya diskusi. Pada kegiatan penutup, terdapat beberapa hal yang dilakukan peneliti, seperti peneliti mempersilahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya, peneliti mengapresiasi

setiap kelompok yang tampil. Kemudian, peneliti mengulas materi kembali, peneliti dan peserta didik menyimpulkan bersama terkait materi pembelajaran hari ini.

Berbeda dengan kelas eksperimen, pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan media konvensional. Pembelajaran pada kelas kontrol juga dilakukan selama dua kali pertemuan, pertemuan pertama membahas materi yang berfokus pada tradisi pacu jalur terkait tahapan-tahapan yang terdapat dalam proses pembuatan jalur dan pada pertemuan kedua membahas materi yang berfokus pada tradisi pacu jalur terkait nilai-nilai yang terdapat dalam proses pembuatan jalur. Guru menjelaskan materi secara klasikal dengan mencatat materi di papan tulis, kemudian siswa mengerjakan LKPD secara kelompok. Pada kegiatan penutup, terdapat beberapa hal yang dilakukan peneliti, seperti peneliti mempersilahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya, peneliti mengapresiasi setiap kelompok yang tampil. Kemudian, peneliti mengulas materi kembali, peneliti dan peserta didik

menyimpulkan bersama terkait materi pembelajaran hari ini.

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran pada kelas IV di SDN 011 Pulau Mungkur, siswa kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IVB sebagai kelas kontrol diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal literasi budaya siswa. Selanjutnya dilakukan proses pembelajaran selama dua kali pertemuan pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran, maka diberikan *posttest* pada masing-masing kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media komik berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan literasi budaya siswa. Adapun hasil analisis statistik deskriptif untuk melihat perbandingan nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata (*mean*) dan standar deviasi terhadap nilai *pretest posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

	N	Min	Ma ks	Mea n	Std. deviatio n
Pre-Eks	18	56	80	65,78	7,289
Postt-Eks	18	64	100	79,33	13,460
Pre-Kon	18	56	76	65,11	6,833
Postt-Kon	18	60	80	69,11	7,615
Valid N	18				

Berdasarkan tabel 6 di atas, diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi budaya siswa setelah diberikan perlakuan berupa media komik berbasis kearifan lokal. Data menunjukkan bahwa pada *pretest* kelas eksperimen terdapat nilai rata-rata (*mean*) sebesar 65,78 dan meningkat menjadi 79,33 pada *posttest* kelas eksperimen. Sementara itu, *pretest* pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 65,11 dan meningkat menjadi 69,11 pada *posttest* kelas kontrol. Peningkatan nilai rata-rata (*mean*) pada kelas eksperimen menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik berbasis kearifan lokal memiliki pengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa.

Tabel 6 Hasil analisis statistik deskriptif

Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan peneliti dengan bantuan *Software SPSS version 22* yang didasarkan pada uji *Shapiro-Wilk*. Adapun hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

Tabel 7 Uji normalitas Shapiro-Wilk

	Statistika	df	Sig.	Kesimpulan
Pre-Eks	0,907	18	0,075	Normal
Post-Eks	0,872	18	0,019	Tidak Normal
Pre-Kon	0,912	18	0,094	Normal
Post-Kon	0,881	18	0,027	Tidak Normal

Berdasarkan 7 di atas, dapat diketahui *pretest eksperimen* dan *pretest kontrol* berdistribusi normal, sedangkan *posttest eksperimen* dan *posttest kontrol* tidak berdistribusi normal.

Uji prasyarat selanjutnya, yaitu Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua kelompok data bersifat homogen atau heterogen. Adapun hasil uji homegenitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 8 berikut.

Tabel 8 Uji homogenitas

	Levene Statistic	df1	df 2	Sig .
Kemampuan Literasi Budaya	Based on Mean	15,055	1	34

Berdasarkan 8 di atas, dapat dijelaskan bahwa berdasarkan *Based on Mean*, data penelitian tidak homogen. Dikarenakan uji prasyarat tidak terpenuhi, maka uji hipotesis yang dilakukan adalah uji statistik non-parametrik, yaitu Mann-Whitney U Test dengan kriteria pengambilan keputusan jika nilai Sig. > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Akan tetapi, jika nilai Sig. < 0,05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Pada *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dilakukan uji Mann-Whitney U Test. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara penggunaan media komik berbasis kearifan lokal pada kelas eksperimen dan penggunaan media konvensional pada kelas kontrol terhadap kemampuan literasi budaya siswa. Kriteria pengambilan keputusan jika nilai Sig. > 0,05 maka H_0 (Tidak terdapat pengaruh pada penggunaan media komik berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan literasi budaya siswa di SDN 011 Pulau Mungkur) diterima dan H_1 (Terdapat pengaruh pada penggunaan media komik berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan literasi budaya siswa sekolah dasar di SDN 011 Pulau Mungkur) ditolak.

Adapun Hasil uji *Rank* Mann-Whitney U Test dapat dilihat pada tabel 9 berikut.

Tabel 9 Hasil *rank* mann-whitney u *posttest*

	Kelas	N	Mea n Rank	Sum of Rank s
Hasil Kemampuan Literasi Budaya	Post-Eks	18	22,36	402,50
	Post-Kon	18	14,64	263,50
	Total	36		

Berdasarkan tabel 9 di atas, dapat dijelaskan bahwa peringkat rata-rata (*mean rank*) kelas eksperimen sebesar 22,36 lebih besar dibandingkan peringkat rata-rata (*mean rank*) kelas kontrol yaitu sebesar 14,64. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peringkat rata-rata (*mean rank*) yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media komik etno Pacu Jalur memiliki peringkat kemampuan literasi budaya siswa yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis *posttest* dapat dilihat pada tabel 10 berikut.

Tabel 10 Hasil uji hipotesis *posttest*

	Hasil Kemampuan Literasi Budaya
Mann-Whitney U	92,500
Wilcoxon W	263,500
Z	-2,215
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,027

Berdasarkan tabel 10 di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,027 lebih kecil dari 0,05 ($0,027 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga, dapat dipastikan bahwa penggunaan media komik berbasis kearifan memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa di SDN 011 Pulau Mungkur.

Uji n-gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan literasi budaya siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik berbasis kearifan lokal. Adapun hasil uji n-gain dapat dilihat pada tabel 11 berikut.

Tabel 11 Hasil uji n-gain

Kelompok	N	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
Kelas Eksperimen	18	0,41	41,00
Kelas Kontrol	18	0,10	10,00

Berdasarkan tabel 11 di atas, dapat dijelaskan bahwa skor n-gain pada kelas eksperimen sebesar 0,41 dan berada pada kategori sedang. Sedangkan, skor n-gain pada kelas kontrol sebesar 0,10 dan berada pada kategori rendah. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik berbasis

kearifan lokal memberikan dampak positif pada peningkatan yang lebih efektif dan signifikan yaitu berada pada kategori sedang (pada kelas eksperimen) dibandingkan tanpa menggunakan media tersebut yaitu berada pada kategori rendah (pada kelas kontrol) di kelas IV SDN 011 Pulau Mungkur.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik berbasis kearifan lokal memberikan dampak positif pada peningkatan yang lebih efektif dan signifikan dibandingkan tanpa menggunakan media tersebut di kelas IV SDN 011 Pulau Mungkur. Hal ini sejalan dengan pendapat Agustin *et al* (2023), bahwa komik dapat dipergunakan secara efektif dan efisien oleh pendidik dalam usaha meningkatkan dan mampu membantu siswa memiliki minat terhadap pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan teori Richard E. Mayer yang dikenal sebagai Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Cognitive Theory of Multimedia Learning atau CTML). Teori ini berfokus pada

bagaimana orang belajar secara efektif dari kombinasi kata-kata dan gambar dalam media pembelajaran (Nurhatmi, 2025).

Hasil uji analisis data tersebut, juga didukung oleh data hasil wawancara guru wali kelas IVA dan guru wali kelas IVB di SDN 011 Pulau Mungkur. Secara keseluruhan, guru wali kelas IVA dan guru wali kelas IVB mengungkapkan bahwa penggunaan komik berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa sangat bagus, karena pada komik ini dilengkapi gambar-gambar yang dapat menarik minat siswa dan dapat meningkatkan literasi budaya siswa dan dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk meningkatkan pemahaman literasi budaya siswa. Hal ini sejalan dengan Marhadi *et al* (2022) bahwa media yang baik adalah media yang dapat menarik minat peserta didik dan merangsang motivasi mereka untuk belajar yang mengarah pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, data penelitian ini juga didukung oleh hasil wawancara bersama 4 orang siswa kelas IV di SDN 011 Pulau Mungkur. Berdasarkan hasil wawancara, secara keseluruhan

mereka mengatakan bahwa sangat setuju jika media komik berbasis kearifan lokal ini digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran dan sangat membantu mereka memahami materi tentang keberagaman budaya, khususnya pacu jalur.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa. Tingkat peningkatan kemampuan literasi budaya siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik berbasis kearifan lokal mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Kelas eksperimen berada pada kategori sedang dan kelas kontrol berada pada katagori rendah. Penggunaan media komik berbasis kearifan lokal ini mendapatkan respon positif dari guru dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, S. W., Kusmiyati, K., &

Faizin, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kurikulum Merdeka. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 16(2), 281. <https://doi.org/10.30651/st.v16i2.18097>

Erlisnawati, Wilis, W., Nabila, R. D., Fitria, N., Inaya, F., Warnis, W., Falaah, M. S., & Delfika, T. (2024). *Upaya Lestarian Budaya Melalui Perlombaan Permainan Tradisional Melayu Riau*. 03(September), 198–204.

Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono. (2023). Kajian Etno Sains Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Menumbuhkan Nilai Kearifan Lokal Dan Karakter Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 43(4), 342–346.

Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Thohir, R. M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. 2(1), 1–12.

Normina. (2017). Pendidikan Dalam Kebudayaan. *Jurnal Ittihad*, 15(28), 1025. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/ittihad/ar>

- ticle/view/1930/1452
- Nurhatmi, J. (2025). Teori Multimedia Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 1, 91–117.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Marhadi, H., Fernandes, F. R., Huwaida, S. S., Wanda, Rahmi, A., Elvagen, M. A., Tantri, R. Y., Qurotunnisa, R., Ramadhan Efendi, G., Senafella, V., & Simanjuntak, D. A. (2022). Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Budaya Lokal Kuantan Singingi Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Benai. *KALANDRA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(5), 142–147.
<https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v1i5.183>.
- Putri Harapani, M., & Nurhasanah, N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Pengembang Potensi Belajar Dalam Aspek Keterampilan Membaca Siswa. *Journal of Innovation in Primary Education*, 1(1), 22–32.
- Putri, I., Destri, N., Rizky, N., Fatimah, S., & Marhadi, H. (2025). Nilai Sosial Dalam Tradisi Pacu Jalur Di Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 3(1), 73–79.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Syakhriani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. *Journal Form of Culture*, 5(1), 1–10.
- Wardana, A. (2018). Pengembangan Komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik kelas III SD/MI. *Skripsi*, 53(9), 1689–1699.
- Wilis, W., Ramadhani, C. F., Asrianti, G. N., Wati, L. Z., & Marhadi, H. (2024). Analisis Penilaian Hasil Belajar Siswa Pada Aspek Kognitif di Sdn 147 Pekanbaru. 8(3), 1004–1013.
<https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3519>.