

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK EDUKASI BERBASIS KEARIFAN LOKAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA
KELAS V MI PIM MUJAHIDIN**

Zahra Rifqa Afisa¹, Nur Fajrie², Ika Ari Pratiwi³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

¹201933294@std.umk.ac.id, ²nur.fajrie@umk.ac.id, ³ika.ari@umk.ac.id

ABSTRACT

The background of this research is the presence of several students whose values have not met or reached the Minimum Graduation Criteria (KKM) determined by the school. The importance of education in improving the knowledge of the children of the nation, requires teachers to create creative and innovative learning conditions by developing learning media in the teaching learning process so that it can improve student learning outcomes. An interesting learning medium and can increase student interest in learning one of which is comics. This research uses the Research and Development (R&D) method, while the model used in this development is the ADDIE model. (Analysis, Desain, Development, Implement, Evaluation). Research uses instruments such as interviews, student needs lift, media expert validation lift, material expert, linguist, practitioner validation sheet, student response lift, and test matters to measure student knowledge. Validation results showed the average score of media experts, material experts, and linguists was 93.3%, 94% and 94% which showed that local intelligence-based comic media development meets the criteria highly qualified. Based on pre-test and posttest values is used to measure the increased knowledge of students about the sociocultural diversity of the community. The pre-test scores obtain an average of 59.90% and the posttest score obtain a score of 82.60%. The pre-test and post-test values if calculated using the N-Gain test obtained a value of 0.56 included in the mean value. The overall practicality test results carried out by teachers and students against local intelligence-based comic media obtained percentages of 95.71% and 89.81% with highly practical criteria.

Keywords: Learning Media, Comics, Learning Results

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah adanya beberapa siswa yang nilainya belum memenuhi atau mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah. Pentingnya pendidikan dalam meningkatkan pengetahuan anak bangsa, menuntut guru untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan mengembangkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar salah satunya adalah komik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, sedangkan model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implement, Evaluation*). Penelitian menggunakan instrumen berupa wawancara, angket kebutuhan siswa, angket validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, lembar validasi praktisi, angket respon siswa, dan soal tes

untuk mengukur pengetahuan siswa. Hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa adalah 93,3% ; 94% ; 94% yang menunjukkan bahwa pengembangan media komik berbasis kearifan lokal memenuhi kriteria sangat layak. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa tentang keberagaman sosial budaya masyarakat. Nilai *pretest* memperoleh rata-rata 59,90% dan nilai *posttest* memperoleh nilai 82,60%. Nilai *pretest* dan *posttest* jika dihitung menggunakan uji *N-Gain* diperoleh nilai sebesar 0,56 termasuk ke dalam nilai sedang. Hasil uji kepraktisan keseluruhan yang dilakukan oleh guru dan siswa terhadap media komik berbasis kearifan lokal memperoleh persentase 95,71% dan 89,81% dengan kriteria sangat praktis.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Komik, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran mencakup beberapa komponen yang harus disiapkan salah satunya adalah kurikulum. Kurikulum 2013 pada sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah mengintegrasikan tujuh mata pelajaran diantaranya adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dan Bahasa Indonesia. Rahmiati (2020) mengungkapkan bahwa dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menetapkan bahwa PPKn dan Bahasa Indonesia merupakan muatan wajib kurikulum pendidikan dasar dan pendidikan menengah serta pendidikan tinggi. Berdasarkan analisis terhadap buku tematik kelas V Tema 7 "Peristiwa dalam Kehidupan" pada Subtema 2 pada muatan PPKn membahas materi tentang keberagaman sosial budaya

masyarakat. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia membahas materi tentang teks narasi sejarah.

Pelaksanaan pembelajaran muatan PPKn dan Bahasa Indonesia masih menunjukkan adanya beberapa siswa yang nilainya belum memenuhi atau mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah. Peneliti menemukan data hasil belajar muatan pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia rata-rata hasil belajar siswa masih rendah dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) di MI adalah 70. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil dari pengalaman proses pembelajaran yang menyangkut empat kompetensi inti yaitu KI1 kompetensi spiritual, KI2 kompetensi sosial, KI3 Kompetensi pengetahuan dan KI4 kompetensi keterampilan (Islami, Pratiwi, dan Ismaya, 2022). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang

diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar (Lesmoyo, Fajrie, dan Surachmi, 2023). Rendahnya hasil belajar siswa pada muatan pelajaran PPKn dapat dilihat dari 20 siswa kelas V terdapat 11 (55%) siswa yang mendapatkan nilainya tuntas diatas KKM dan masih terdapat 9 siswa (45%) yang nilainya belum tuntas. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia masih terdapat 8 siswa (40%) yang nilainya belum tuntas. Hasil belajar dapat diukur dengan pemberian skor atau nilai. Hasil belajar yang memuaskan membuktikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Sulistiyowati, Fajrie, dan Surachmi, 2023).

Pendidikan sangat penting dalam meningkatkan pengetahuan anak bangsa, untuk itu guru dituntut untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kreatif dan inovatif supaya menarik minat dan semangat siswa dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ningsih (2021) berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran, media adalah bagian yang menempel dan tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Nuralisa, Vitasari dan Nestiadi (2021) juga mengungkapkan bahwa wujud usaha untuk menjadikan pembelajaran dapat berlangsung secara optimal, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran dengan baik sehingga dapat membantu siswa dalam menerima dan memahami pembelajaran. Adanya media pembelajaran sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, karena dapat membuat penyampaian materi pembelajaran menjadi menarik dan siswa akan dengan mudah mengingat dan menerima materi pelajaran (Suganda, Setiawan, and Ma'ruf 2022). Media pembelajaran sangat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena dapat memudahkan penyampaian materi pembelajaran dengan menarik serta siswa akan dengan mudah menerima materi pelajaran dan akan mudah diingat siswa.

Media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar salah satunya adalah komik. Komik menyajikan gambar-gambar atau foto yang memiliki visualisasi yang menarik dan jauh dari kesan yang

membosankan. Batubara (2021) mendefinisikan komik adalah media visual yang menggunakan balon dialog, gambar ilustrasi, dan penokohan di dalam alur ceritanya. Hal ini sejalan dengan penelitian Pratama dan Jannah (2022) bahwa media komik sebagai salah satu media pembelajaran yang mampu menarik minat membaca serta bertujuan untuk memberikan kesenangan bagi pembaca sehingga memudahkan dalam mempelajari suatu materi. Istiana (2019) berpendapat bahwa komik mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya yaitu mempermudah menyampaikan materi atau informasi secara modern yang mudah dimengerti bagi pembaca. Selain itu menurut Suparmi (2018) penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat mengurangi kebosanan ketika proses pembelajaran karena guru cenderung menggunakan metode ceramah. Adanya perpaduan gambar dan teks yang ada di komik dapat meningkatkan pemahaman siswa akan konsep yang dipelajarinya, dan juga karakter yang terdapat dalam tokoh komik akan digunakan sebagai teladan untuk menyampaikan pesan

dan meningkatkan nilai-nilai karakter pada siswa (Wardana, 2018).

Pemaparan diatas menunjukkan bahwa media komik sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran sehingga akan berdampak dalam meningkatkan hasil belajar terutama pada aspek kognitif peserta didik. Berdasarkan pemikiran tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V MI PIM Mujahidin”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti lakukan yaitu jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*One Groups Pretest-Posttest Design*”, yaitu desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Model ADDIE menurut Hamzah (2019) memiliki lima tahapan untuk mengembangkan produk, yaitu (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (desain), (3) *Develop* (pengembangan), (4) *Implementation*

(implementasi), dan (5) *Evaluation* (evaluasi).

Tahap *analyze* pada penelitian ini adalah melakukan analisis kepada siswa dan guru melalui wawancara dan menyebar angket mengenai kebutuhan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Tahap *design* dengan merancang komponen-komponen yang diperlukan dalam membuat komik seperti tokoh, skenario, dll. Tahap *development* adalah tahap dimana komik direalisasikan kemudian divalidasi kepada para ahli seperti ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap keempat yaitu *implementation* adalah tahap ketika media diterapkan kepada siswa dalam proses pembelajaran, untuk mengukur adanya perbedaan terhadap hasil belajar siswa. Tahap terakhir yaitu tahap *evaluation* adalah tahap untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap pengembangan komik yang telah dibuat.

Penelitian ini dilaksanakan di MI PIM Mujahidin Kecamatan Gembong Kabupaten Pati. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di MI PIM Mujahidin yang berjumlah 20 siswa. Sampel yang diambil sesuai dengan jumlah

populasinya yaitu seluruh siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket dan tes. Angket dibuat dengan tujuan memperoleh validasi atau tanggapan untuk ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tes ini digunakan untuk mengukur dan menilai hasil belajar kognitif siswa berkaitan dengan pembelajaran yang sudah dilaksanakan sebelumnya sebagai uji keefektifan dari media komik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, tes, dokumentasi, dan wawancara. Dalam penelitian ini instrumen penelitian menggunakan skala likert 1-5 yang dibuat dalam bentuk *checklist*. Skala Likert digunakan untuk mengubah nilai dari validasi, kepraktisan dan efektifitas menjadi nilai persentase. Kemudian uji *n-gain* untuk menghitung selisih antara nilai *pre test* dan *post test* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan untuk mengetahui keefektifan media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media ini menghasilkan media komik edukasi dengan berbasis kearifan lokal Kota

Pati. Peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

1. *Analyze* (Analisis)

Rosa (2022) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa tahap analisis dilakukan sebagai langkah awal dalam penelitian pengembangan sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dengan tujuan mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru. Peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa melalui angket yang didukung oleh kegiatan wawancara pada guru kelas V di MI PIM Mujahidin Kecamatan Gembong Kabupaten Pati terkait kegiatan belajar mengajar dan penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V MI PIM Mujahidin, memperoleh informasi bahwa proses pembelajaran hanya berpedoman dengan buku tematik. Terlihat seperti gambar dibawah ini:



Gambar 1. Buku Tematik Siswa

Hasil diawali dengan wawancara menganalisis kurikulum yang diterapkan di MI PIM Mujahidin menunjukkan bahwa kurikulum yang digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran adalah Kurikulum 2013 mengintegrasikan tujuh mata pelajaran. Kurikulum 2013, materi pembelajaran tematik yang memuat beberapa KD diantaranya PPKn 3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat dan Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana 4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan

bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif. Materi pada muatan PPKn membahas mengenai keberagaman sosial budaya masyarakat dan pada muatan Bahasa Indonesia membahas tentang teks narasi sejarah.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 30 Oktober 2022 terhadap guru kelas V menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa yang hasil belajarnya belum tuntas dan memenuhi KKM hal ini dikarenakan siswa kelas V memiliki tingkat kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Penggunaan media pembelajaran yang minim juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Aisah, Masfuah, dan Shokib Rondli (2022) yang menunjukkan bahwa variasi guru dalam mengajar dan penggunaan media pembelajaran PPKn yang kurang inovatif dapat berpengaruh pada hasil belajarnya. Analisis materi dilakukan dengan mengkaji sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas seperti buku tema dan LKS. Kompetensi Dasar pada muatan PPKn dan muatan Bahasa Indonesia dapat mengangkat banyak kearifan lokal yang ada di Kota

Pati, seperti Tradisi Meron, Tradisi Larungan, Bandeng Presto, Nasi Gandul, Batik Bakaran, Pintu Gerbang Majapahit dan Genuk Kemiri.

Peneliti memperoleh informasi bahwa guru menerapkan metode pembelajaran disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Ibu SM menyatakan bahwa hanya beberapa siswa yang tertarik dan aktif selama proses belajar mengajar berlangsung. Siswa menyukai penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran karena dapat memudahkan dalam memahami suatu materi, selain itu siswa juga bersemangat ketika guru menggunakan media dalam proses pembelajaran.

2. Design (Desain)

Menurut Hamzah (2019) tahap desain atau perancangan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik. Islamia (2019) berpendapat bahwa tahap desain paling banyak menghabiskan waktu perlu ketelitian dalam mengakurasi warna dan harus mengumpulkan materi terlebih dahulu dari berbagai sumber dan membuat desain produk dari awal hingga akhir

sampai desain bahan ajar hingga benar-benar siap untuk di validasi oleh ahli materi dan ahli media dan ahli bahasa pada tahap pengembangan. Pada tahap desain Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik cetak (non digital) ukuran A5 menggunakan suatu aplikasi yang bisa diakses melalui *android* dan terdapat pada *Play Store* yaitu aplikasi *Comic Page Creator* sebagai aplikasi utama dan *Picsart* sebagai aplikasi pendukung. Tahap desain secara garis besar peneliti melakukan rancangan awal terhadap media yang akan dikembangkan seperti mengumpulkan referensi dari berbagai sumber, merancang desain tokoh dan dialog, mengumpulkan *background* dan gambar, menyusun komponen-komponen komik seperti KD, indikator, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan komik, dan biografi penulis ; dan membuat biografi penulis.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menguji kelayakan produk yang telah dikembangkan kemudian dinilai oleh validator ahli. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui

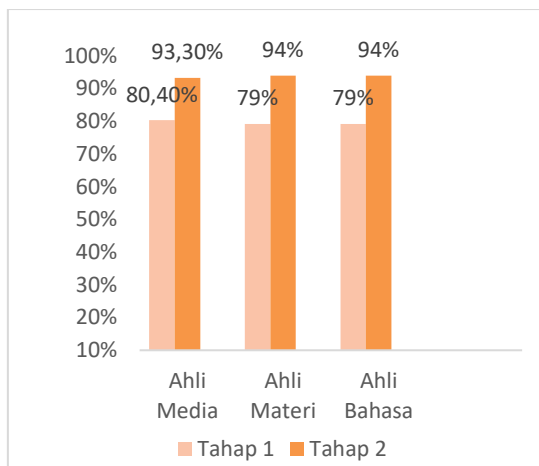
kelayakan produk yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan (Islamia, 2019). Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk mengetahui kekurangan media komik dan juga untuk memperbaiki kekurangan media sesuai saran dari validator. Produk media komik edukasi berbasis kearifan lokal yang sudah selesai divalidasi akan direvisi sesuai dengan arahan dari setiap validator ahli, yaitu validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Revisi ini bertujuan untuk memperbaiki kesalahan atau kekurangan dari media agar media pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelumnya. Berikut hasil pengembangan dari media komik :



Gambar 1. Pengembangan Komik

Berdasarkan hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa berturut-turut adalah 93,3% ; 94% ; 94% yang

menunjukkan bahwa pengembangan media komik memenuhi kriteria sangat layak. Setelah merevisi media dapat diterapkan ke siswa. Hasil penelitian Aziz (2020) bahwa hasil validasi angket ahli media pembelajaran berbasis komik memperoleh persentase kelayakan 72% dengan kriteria cukup layak. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini :



Gambar 2. Diagram Validasi Ahli

4. Implementation (Implementasi)

Selanjutnya tahap implementasi peneliti mengukur keefektifan dari media komik edukasi yang sudah dikembangkan kepada siswa kelas V. Implementasi dilaksanakan pada 12 Maret - 16 Maret 2023.



Gambar 3. Siswa Mengerjakan Posttest

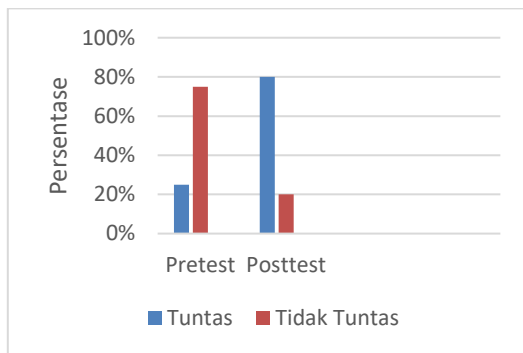
Hasil belajar ditunjukkan melalui nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 59,90 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 82,60.

Tabel 1. Keefektifan Media

Penilaian	Rata-Rata Nilai
Pre Test	59,90
Post Test	82,60

Dari 20 siswa yang mengikuti proses pembelajaran, jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas pada saat *pretest* sebanyak 5 siswa, dan jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas pada saat *posttest* adalah 16 siswa. Penelitian Suganda, Setiawan, dan Ma'ruf (2022) bahwa media komik berbasis media cetak yang telah dikembangkan mendapatkan respon positif dari siswa yang mana siswa antusias untuk membacanya dan hasil belajar siswa meningkat dengan signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Dapat dilihat pada diagram

peningkatan pretest posttest seperti dibawah ini :



Gambar 4. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar

Pada penelitian ini untuk uji *N-gain* menggunakan program *Microsoft Excell* 2013. Diawali dengan menghitung selisih nilai *pretest* dan *posttest*. Lalu menghitung besar nilai *n-gain* menggunakan rumus dibawah ini :

$$N-gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ ideal - Skor\ Pretest}$$

Tabel 2. Kriteria N-Gain

Presentase	Klasifikasi
N-gain > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ N-gain ≤ 0,7	Sedang
N-gain < 0,3	Rendah

Berdasarkan data diperoleh hasil peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,56. Nilai 0,56 berada pada rentang 0,3 dan 0,7 berarti peningkatan hasil belajar siswa

termasuk dalam kategori peningkatan sedang. Peningkatan rata-rata ini membuktikan bahwa media pembelajaran komik edukasi berbasis kearifan lokal cukup efektif untuk digunakan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zahara, Murtono, dan Pratiwi (2021) menunjukkan hasil uji efektifitas disimpulkan bahwa penggunaan media efektif digunakan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada tema 6 Panas dan Perpindahannya muatan Bahasa Indonesia dan PPKn.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan yang terakhir yaitu evaluasi atau penilaian media komik yang dilihat dari aspek kepraktisan media dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media sehingga nantinya produk ini dapat dikategorikan sangat praktis. Respon positif siswa dalam pembelajaran juga sesuai dengan hasil angket respon siswa yang diteliti. Pemaparan hasil tahap evaluasi melalui angket respon siswa dan guru dikemukakan sebagai berikut:

Tabel 3. Kepraktisan Media

Praktisi	Hasil	Kriteria
	Persentase	

Guru	95,71%	Sangat Praktis
Siswa	89,81%	Sangat Praktis

Hasil uji kepraktisan keseluruhan yang dilakukan oleh siswa dan guru terhadap media komik berbasis kearifan lokal diperoleh hasil persentase 89,81 dan 95,71% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan media komik melalui uji coba juga telah dilakukan oleh Suwarti, Laila, dan Permana (2020), angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 92% dan respon siswa sebesar 93,75%.

D. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada pembahasan hasil penelitian yang berjudul Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V MI PIM Mujahidin dapat diambil kesimpulan berikut:

1. Perencanaan pengembangan media komik diawali dari wawancara kepada guru terkait pelaksanaan pembelajaran dilanjutkan dengan analisis kurikulum, analisis hasil belajar

siswa, dan analisis kebutuhan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa dalam suatu pembelajaran dibutuhkan adanya media pembelajaran yang realistis yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

2. Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal dimulai dari pembuatan narasi cerita kemudian pembuatan komik melalui aplikasi *Comic Page Creator* dan *Picsart*. Dalam satu halaman terdiri dari 2-5 panel memuat, cover komik, kata pengantar, daftar isi, Kompetensi Dasar dan Indikator, petunjuk penggunaan komik, kemudian bagian selanjutnya ada pengenalan tokoh. Hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa berturut-turut adalah 93,3% ; 94% ; 94% yang menunjukkan bahwa pengembangan media komik memenuhi kriteria sangat layak.
3. Penggunaan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal menunjukkan hasil belajar siswa meningkat yang nilai rata-rata

pretest siswa 59,90 naik menjadi nilai rata-rata *posttest* 82,60. Sehingga dapat dikatakan bahwa siswa yang diberi pembelajaran menggunakan media komik edukasi berbasis kearifan lokal efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Respon positif yang diberikan selama proses pembelajaran, uji kepraktisan keseluruhan yang dilakukan oleh siswa dan guru terhadap media komik berbasis kearifan lokal diperoleh hasil persentase 89,81 dan 95,71% dengan kriteria sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Muhammad Fathurrijal. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Sejarah Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Annur Bululawang." *UIN Maulana Malik Ibrahim*.
- Batubara, Hamdan Husein. 2021. *Media Pembelajaran MI / SD*.
- Islami, Amalia Nur, Ika Ari Pratiwi, and Erik Aditia Ismaya. 2022. "Hubungan Kebiasaan Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Di Desa Tunjunharjo Kecamatan Tegowanu Grobogan." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 6 (2): 3915–25.
<https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3031>.
- Islamia, Nuha. 2019. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Biologi." *Skripsi Biologi*.
- Istiana, Iga. 2019. "Pengembangan Media Berbasis Komik Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas IV SD/MI." *Carbohydrate Polymers* 6 (1): 5–10.
- Lesmoyo, Yoga Adistya Sri, Nur Fajrie, and Sri Surachmi. 2023. "Pengaruh Peningkatan Keaktifan Siswa Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa SD Dalam Pembelajaran Dengan Media Audiovisual" 4: 777–83.
- Ningsih, Eka rahayu. 2021. "Pengembangan Komik Multimedia Berbasis Kearifan Lokal SD/MI." *UIN Raden Intan Lampung* 1 (69): 5–24.
- Nur Aisah, Riska, Siti Masfuah, and Wawan Shokib Rondli. 2022.

- “ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR PPKn DI SD.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8 (1): 671–85.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>.
- Nuralisa, Siti Fatimah, Mudmainah Vitasari, and Adi Nestiadi. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Tema Pelestarian Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif.” *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* 12 (1): 33.
<https://doi.org/10.20527/quantum.v12i1.10251>.
- Pratama, F A S, and A N Jannah. 2022. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Bangkalan.” *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, no. April: 98–106.
<https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/300%0Ahttps://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/download/300/250>.
- Rahmiati, Rahmiati. 2020. “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar PPKN Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Kelas V Min 10 Aceh Besar.” *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Vokasi (JP2V)* 1 (2): 149–56.
<https://doi.org/10.32672/jp2v.v1i2.2055>.
- Rosa, Lediana. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Berbasis Komik Dalam Membentuk Karakter Kebangsaan Peserta Didik SDN 182 Dannuang,” 53–55.
- Suganda, Angga Piki, Angga Setiawan, and Moh Farid Ma’ruf. 2022. “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV.” *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi Dan Inovasi Ilmiah Pendidikan* 8 (1): 8–15.
<https://doi.org/10.55933/jpd.v8i1.187>.
- Sulistiyowati, Nur Fajrie, and Sri Surachmi. 2023. “Efektivitas Media Canva Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bakaran Wetan 03

Pati.” *Journal on Education* 05
(02): 5883–91.

Suparmi, S. 2018. “Penggunaan
Media Komik Dalam
Pembelajaran IPA Di Sekolah.”
*Journal of Natural Science and
Integration* 1 (1): 62–68.
[https://doi.org/10.24014/jnsi.v1i1.
5196](https://doi.org/10.24014/jnsi.v1i1.5196).

Suwarti, Alfi Laila, and Erwin Putera
Permana. 2020. “Pengembangan
Media Komik Berbasis Kearifan
Lokal Untuk Menentukan Pesan
Dalam Dongeng Pada Siswa
Sekolah Dasar.” *Profesi
Pendidikan Dasar* 7 (2): 140–51.
[https://doi.org/10.23917/ppd.v7i2
.11553](https://doi.org/10.23917/ppd.v7i2.11553).

Wardana, Andi. 2018.
“Pengembangan Komik Sebagai
Media Pembelajaran Untuk
Mengapresiasi Cerita Anak Pada
Peserta Didik Kelas III SD/MI.”

Zahara, Nabila Nur, Murtono Murtono,
and Ika Ari Pratiwi. 2021.
“Efektivitas Media E-Learning
Berbasis Edmodo Terhadap Hasil
Belajar Siswa Kelas V Sdn 02
Ngabul Jepara.” *Jurnal Prasasti
Ilmu* 1 (1): 0–5.
[https://doi.org/10.24176/jpi.v1i1.6
063](https://doi.org/10.24176/jpi.v1i1.6063).