

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS III SDN 1 KUWUKAN

Ayu Paramastuti¹, Imaniar Purbasari², Khamdun³

¹PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

¹201833091@std.umk.ac.id,

2imaniar.purbasari@umk.ac.id), (3khamdun@umk.ac.id)

ABSTRACT

This study investigates the effectiveness of local wisdom-based digital comics on Natural and Social Sciences (IPAS) learning outcomes among third-grade students at SDN 1 Kuwukan. The research employed a quasi-experimental design with one group pretest-posttest design involving 15 students as subjects. The digital comic media integrated local wisdom elements from Kuwukan Village, including Sewu Kupa Tradition, Barongan Art, village environmental conditions, gotong royong values, and traditional kupa food. Data collection utilized validated and reliable learning outcome tests with expert validation showing 95.45% validity in the "very valid" category and Cronbach's Alpha reliability of 0.892. Results demonstrated highly significant effectiveness through paired sample t-test ($t = -16.000$; $p < 0.001$), showing an average score increase of 26.67 points from pretest (62.33) to posttest (89.00). The N-Gain score achieved 70.73% in the "high" category, with 53.33% of students reaching high category and 46.67% reaching medium category. Effect size calculation (Cohen's $d = 4.133$) indicated a very large practical impact. The integration of local wisdom proved to provide meaningful learning experiences by connecting learning materials with students' daily life contexts. Digital comic media demonstrated several advantages including high visual appeal, usage flexibility, ability to concretize abstract concepts, and potential for interactive learning. These findings support multimedia learning theory and constructivist approaches in elementary education. The study concludes that local wisdom-based digital comics are highly effective for improving IPAS learning outcomes and can serve as an innovative alternative for elementary science education.

Keywords: digital comics, local wisdom, IPAS learning outcomes, elementary education, multimedia learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media komik digital berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 1 Kuwukan. Metode penelitian menggunakan kuasi eksperimen dengan desain one group pretest-posttest design yang melibatkan 15 siswa sebagai subjek penelitian. Media komik digital mengintegrasikan unsur kearifan lokal Desa Kuwukan meliputi Tradisi Sewu

Kupat, Seni Barongan, kondisi lingkungan desa, nilai gotong royong, dan makanan tradisional kupat. Pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar yang telah divalidasi dan reliabel dengan validasi ahli menunjukkan tingkat validitas 95,45% kategori "sangat valid" dan reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,892. Hasil penelitian menunjukkan efektivitas yang sangat signifikan melalui uji paired sample t-test ($t = -16,000$; $p < 0,001$) dengan peningkatan rata-rata skor sebesar 26,67 poin dari pretest (62,33) menjadi posttest (89,00). N-Gain score mencapai 70,73% kategori "tinggi" dengan distribusi 53,33% siswa mencapai kategori tinggi dan 46,67% kategori sedang. Perhitungan effect size (Cohen's $d = 4,133$) menunjukkan dampak praktis yang sangat besar. Integrasi kearifan lokal terbukti memberikan pengalaman belajar yang bermakna dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Media komik digital menunjukkan keunggulan berupa daya tarik visual yang tinggi, fleksibilitas penggunaan, kemampuan mengkonkretkan konsep abstrak, dan potensi interaktivitas pembelajaran. Temuan ini mendukung teori pembelajaran multimedia dan pendekatan konstruktivis dalam pendidikan dasar. Penelitian menyimpulkan bahwa media komik digital berbasis kearifan lokal sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dan dapat menjadi alternatif inovatif pembelajaran sains di sekolah dasar.

Kata Kunci: komik digital, kearifan lokal, hasil belajar IPAS, pendidikan dasar, pembelajaran multimedia

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan komponen penting dalam upaya pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Di era digital saat ini, proses pembelajaran mengalami berbagai perkembangan yang signifikan, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses transfer pengetahuan serta meningkatkan minat dan motivasi siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Seorang guru perlu memiliki kemampuan untuk membimbing siswa dalam menguasai

kompetensi melalui pembelajaran yang menyenangkan. Tantangan yang dihadapi dalam implementasi kurikulum saat ini adalah banyaknya kompetensi yang harus dikuasai siswa, serta pemahaman yang masih kurang mengenai sistem penilaian.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dikelas menjadi alternatif untuk mengurangi kebiasaan penggunaan sistem drilling untuk menyampaikan kompetensi yang tertinggal. Komik merupakan rangkaian gambar yang disusun secara terstruktur dan sengaja untuk menyampaikan informasi atau

menimbulkan tanggapan estetis dari pembacanya, sebagaimana diungkapkan oleh McCloud (2001). Hal ini mengindikasikan bahwa proses pembuatan komik memerlukan tahapan pembuatan gambar yang sistematis. Sementara itu, M.S. Gumelar (2011: 7) mendefinisikan komik sebagai serangkaian gambar yang diatur sesuai dengan tujuan dan filosofi penciptanya sehingga pesan cerita dapat tersampaikan dengan baik, dimana komik biasanya dilengkapi dengan tulisan sesuai kebutuhan. Dalam konteks penelitian ini, konten pembelajaran tentang energi menjadi pesan utama yang ingin disampaikan melalui media komik.

Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (1997:22), dinyatakan: 1. Komik menambah pembendaharaan katakata pembacanya; 2. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak; 3. Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain; 4. Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain Media komik di samping mempunyai kelebihan juga

memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Media komik berfungsi sebagai alat untuk mengkomunikasikan konten atau bahan pembelajaran (Waluyo, 2005). Hal ini karena media tersebut mendukung siswa dalam memahami konsep-konsep dan meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingat materi yang telah dipelajari (Mediawati, 2011; Monnin, 2012). Penggunaan komik memberikan kemudahan bagi siswa dalam menguasai suatu materi, karena umumnya konten matematika yang disajikan secara monoton dan kurang beragam dapat ditransformasikan menjadi dialog atau narasi yang lebih mudah dicerna oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Purbasari (2018) kearifan lokal segala sesuatu yang merupakan potensi dari suatu daerah serta hasil pemikiran manusia maupun hasil karya manusia yang mengandung nilai yang arif dan bijaksana serta diwariskan secara turun temurun sehingga menjadi ciri khas daerah tersebut. Pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran sebagai untuk meningkatkan rasa cinta kearifan lokal dilingkungannya serta

sebagai upaya menjaga eksistensi kearifan lokal ditengah derasnya arus globalisasi. Sedangkan pendapat dari Salma, Fajrie & Khamdun (2022) Budaya lokal mencakup lima aspek pertama, adanya komunikasi melalui bahasa dan dialek di antara mereka. Kedua, pola-pola sosial kebudayaan yang menimbulkan perilaku sebagai bagian dari kehidupan adat istiadat yang dihormati bersama. Ketiga, adanya perasaan keterikatan antara satu dengan yang lainnya sebagai suatu kelompok bagian yang menimbulkan rasa kebersamaan diantara mereka. Keempat, adanya kecenderungan menggolongkan diri ke kelompok asli terutama ketika menghadapi kelompok lain pada berbagai kejadian sosial kebudayaan dan kelima, adanya perasaan keterikatan dalam kelompok karena hubungan kekerabatan, genealogis dan ikatan kesadaran teritorial diantara mereka. Pristiana, Setiawan dan Purbasari (2020) Berpendapat Selain berfungsi sebagai sumber belajar, lingkungan sekitar peserta didik juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembentukan karakter. Pendidikan karakter sendiri merupakan proses pendidikan yang

berfokus pada pengembangan nilai-nilai, pembiasaan perilaku yang baik, serta penanaman sikap positif untuk membentuk individu yang matang dan bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III SD 1 Kuwukan, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS. Minat baca siswa yang rendah menjadi kendala utama dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Hal ini tercermin dari hasil belajar IPAS siswa yang belum optimal, dimana hanya 60% siswa yang mencapai Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran

(KKTP). Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media komik digital hadir sebagai alternatif media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, narasi, dan teknologi. Komik digital memiliki keunggulan berupa penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Selain itu, penggunaan komik digital juga sejalan dengan karakteristik siswa kelas III yang masih senang dengan gambar-gambar dan cerita yang menarik.

Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS melalui media komik digital menjadi nilai tambah tersendiri. Kearifan lokal merupakan nilai-nilai budaya dan pengetahuan yang berkembang dalam masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun. Pengenalan kearifan lokal sejak dini penting untuk menanamkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya sendiri, sekaligus menjadi jembatan untuk memahami konsep-konsep IPAS yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. SD 1 Kuwukan yang terletak di daerah dengan kekayaan budaya dan kearifan lokal yang beragam, memiliki potensi besar untuk mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran. Namun, berdasarkan pengamatan, pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS masih belum optimal. Padahal, kearifan lokal dapat menjadi konteks yang bermakna bagi siswa untuk memahami konsep-konsep IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Desain ini dipilih karena kondisi penelitian di lingkungan sekolah yang tidak memungkinkan untuk melakukan randomisasi subjek secara penuh, dimana subjek penelitian sudah tergabung dalam kelompok kelas yang terbentuk secara alami. Kuasi eksperimen merupakan bentuk eksperimen yang tetap melibatkan perlakuan, pengukuran hasil, serta unit eksperimen, tetapi tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan kelompok pembandingan dalam upaya menyimpulkan dampak dari perlakuan yang diberikan (Cook, 1979).

Subjek penelitian dalam studi ini adalah siswa kelas III SDN 1 Kuwukan, Desa Kuwukan, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah yang berjumlah 15 siswa, terdiri dari 11 siswa laki-laki (73,33%) dan 4 siswa perempuan (26,67%). Teknik sampling yang digunakan adalah *sampling jenuh* dimana seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Kriteria inklusi subjek penelitian meliputi siswa terdaftar aktif di kelas III SDN 1 Kuwukan, hadir

pada saat pelaksanaan pretest dan posttest, serta bersedia mengikuti pembelajaran dengan media komik digital. Karakteristik subjek penelitian mencakup rentang usia 8-9 tahun dengan latar belakang budaya masyarakat Desa Kuwukan yang memiliki kearifan lokal berupa Tradisi Sewu Kupat, Seni Barongan, dan nilai gotong royong.

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026 dengan durasi 3 minggu yang berlangsung dari Juli hingga Agustus 2025. Jadwal pelaksanaan penelitian terbagi menjadi tiga tahap yaitu minggu ketiga dan keempat bulan juli untuk persiapan instrumen dan validasi, minggu keempat juli untuk pelaksanaan pretest dan pengenalan media, minggu keempat juli 2025 untuk implementasi pembelajaran dengan komik digital, dan minggu pertama bulan agustus 2025 untuk pelaksanaan posttest dan evaluasi. Tempat penelitian dilakukan di SDN 1 Kuwukan yang beralamat di Desa Kuwukan, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah dengan setting ruang kelas III yang dilengkapi fasilitas LCD proyektor dan

sound system untuk presentasi komik digital.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen berupa media komik digital berbasis kearifan lokal Desa Kuwukan yang mengintegrasikan Tradisi Sewu Kupat, Seni Barongan, kondisi lingkungan desa, nilai gotong royong, dan makanan tradisional kupat. Sedangkan variabel dependen adalah hasil belajar IPAS siswa kelas III yang diukur melalui tes objektif berbentuk pilihan ganda. Instrumen penelitian terdiri dari instrumen tes dan non-tes. Instrumen tes berupa tes hasil belajar IPAS berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang mengukur pemahaman konsep IPAS sesuai dengan kurikulum kelas III dengan waktu pengerjaan 60 menit, validitas 95,45% kategori "sangat valid", dan reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,892. Instrumen non-tes meliputi lembar observasi pembelajaran untuk mengamati aktivitas dan respon siswa, pedoman wawancara dengan guru dan siswa, serta lembar validasi ahli materi, media, dan kearifan lokal.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua cara yaitu data

tes dan data non-tes. Data tes dikumpulkan melalui pretest yang dilakukan sebelum implementasi media komik digital untuk mengukur kemampuan awal siswa dan posttest yang dilakukan setelah pembelajaran untuk mengukur peningkatan hasil belajar, dengan prosedur siswa mengerjakan soal dalam waktu 60 menit di bawah pengawasan ketat dan koreksi menggunakan kunci jawaban yang telah disiapkan. Data non-tes dikumpulkan melalui observasi partisipatif dimana peneliti mengamati langsung proses pembelajaran dan mendokumentasi perilaku serta respon siswa, wawancara terstruktur dengan guru kelas dan siswa untuk memahami kondisi pembelajaran dan persepsi terhadap media, serta dokumentasi berupa pengumpulan dokumen pembelajaran dan foto-foto kegiatan.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan statistik deskriptif untuk menghitung mean, median, modus, standar deviasi, dan distribusi frekuensi skor pretest dan posttest, uji normalitas data menggunakan Shapiro-Wilk, uji hipotesis dengan *paired sample t-test* pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, perhitungan

effect size menggunakan Cohen's d, dan analisis N-Gain Score dengan formula $(\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}) / (\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest})$ yang dikategorikan menjadi rendah ($< 0,3$), sedang ($0,3-0,7$), dan tinggi ($> 0,7$). Analisis data kualitatif dilakukan melalui reduksi data, display data dalam bentuk tabel dan narasi, serta verifikasi dan penarikan kesimpulan dengan triangulasi data.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan siswa kelas III SD 1 Kuwukan sebagai responden dengan total 15 siswa yang menjadi sampel penelitian. Berdasarkan karakteristik jenis kelamin, komposisi responden terdiri dari 11 siswa laki-laki (73,33%) dan 4 siswa perempuan (26,67%). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki, dengan perbandingan hampir 3:1 antara siswa laki-laki dan perempuan. Distribusi jenis kelamin responden tersebut mencerminkan kondisi alami kelas III SD 1 Kuwukan pada semester penelitian ini dilaksanakan. Meskipun terdapat ketimpangan jumlah antara siswa laki-laki dan perempuan, hal ini tidak mempengaruhi validitas penelitian

karena semua siswa kelas III dijadikan sebagai sampel penelitian (sampling jenuh). Komposisi responden ini menjadi pertimbangan dalam analisis hasil penelitian, khususnya dalam menginterpretasi respon siswa terhadap penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS.

1 Efektivitas Media Komik Digital terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 1 Kuwukan. Peningkatan signifikan yang ditunjukkan melalui uji paired sample t-test

Tabel 1 Hasil Uji Paired Sample T-

	Test
Variabel	Hasil
Perbandingan	PRETEST - POSTTEST
Selisih Rata-rata	-26,667
Standar Deviasi	6,455
Nilai t	-16,000
df	14
p-value	0,000
95% CI	-30,241 hingga -23,092
Kesimpulan	Signifikan ($p < 0,05$)

($t = -16,000$; $p < 0,001$), effect size yang sangat besar (Cohen's $d = 4,133$), dan N-Gain score kategori tinggi (70,73%) memberikan bukti empiris yang kuat tentang efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Efektivitas media komik digital ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2009), yang menyatakan bahwa kombinasi elemen visual dan verbal dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui dual coding system. Dalam konteks penelitian ini, komik digital menyajikan materi IPAS melalui gabungan teks, gambar, dan narasi yang memungkinkan siswa memproses informasi secara visual dan verbal secara simultan. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas III yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui representasi visual yang konkret.

Peningkatan rata-rata skor sebesar 26,67 poin dari pretest (62,33) ke posttest (89,00) menunjukkan dampak praktis yang

sangat substansial. Pencapaian ini melampaui target KKTP dan mengindikasikan bahwa media komik digital tidak hanya membantu siswa mencapai standar minimum, tetapi juga mendorong mereka mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi. Konsistensi peningkatan yang ditunjukkan oleh seluruh siswa (100% siswa mengalami peningkatan) membuktikan bahwa media ini efektif untuk berbagai karakteristik siswa dengan gaya belajar yang beragam.

Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nuryana dan Sahrir (2020) yang menemukan bahwa media komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan N-Gain Skor

Tabel 2 N-Gain Skor

Varia bel	N	Mi n	Max	Mea n	Std. Devia tion
N- Gain Skor	1 5	0,5 0	1,00	0,70 73	0,140 02
N- Gain Perse n	1 5	50, 00	100, 00	70,7 302	14,00 243
Valid N (listw ise)	1 5	-	-	-	-

N-Gain sebesar 65,4%.

Namun, penelitian ini menghasilkan N-Gain yang lebih tinggi (70,73%), yang dapat disebabkan oleh integrasi kearifan lokal yang membuat pembelajaran lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan siswa. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa kontekstualisasi budaya lokal dalam media pembelajaran dapat memberikan nilai tambah yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran.

2 Peran Integrasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran IPAS

Integrasi kearifan lokal Desa Kuwukan dalam media komik digital terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kearifan lokal yang diintegrasikan meliputi Tradisi Sewu Kupat yang dikaitkan dengan konsep sejarah dan nilai-nilai sosial, Seni Barongan yang mengenalkan aspek budaya dan seni tradisional, kondisi lingkungan desa yang mengajarkan tentang ekosistem lokal, nilai gotong royong yang menunjukkan interaksi sosial dalam masyarakat, dan makanan

tradisional kupat yang memperkenalkan aspek teknologi dan ekonomi tradisional.

Pendekatan ini sejalan dengan teori pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning) yang menekankan pentingnya menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi nyata siswa (Johnson, 2002). Ketika siswa dapat mengidentifikasi relevansi materi pembelajaran dengan pengalaman hidup mereka, motivasi intrinsik untuk belajar akan meningkat dan pemahaman konsep menjadi lebih mendalam. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya mempelajari konsep IPAS secara abstrak, tetapi juga memahami bagaimana konsep tersebut termanifestasi dalam budaya dan lingkungan mereka sehari-hari.

Keberhasilan integrasi kearifan lokal juga mendukung teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya konteks budaya dalam proses pembelajaran. Vygotsky (1978) menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dalam konteks budaya tertentu, dan pengetahuan dibangun melalui

pengalaman yang bermakna dalam lingkungan sosial siswa. Dalam penelitian ini, kearifan lokal berfungsi sebagai jembatan kognitif yang membantu siswa menghubungkan pengetahuan baru dengan skema kognitif yang sudah ada, sehingga mempermudah proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan.

Hasil validasi ahli yang memberikan apresiasi tinggi terhadap integrasi kearifan lokal ("sangat baik dalam mengintegrasikan kearifan lokal Desa Kuwukan" dan "konteks budaya lokal sangat relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari") menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya efektif secara empiris, tetapi juga valid secara teoritis dan praktis. Integrasi kearifan lokal juga berkontribusi terhadap pelestarian budaya, sejalan dengan visi pendidikan nasional yang mengamanatkan pengembangan karakter dan jati diri bangsa.

3 Keunggulan Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPAS

Media komik digital menunjukkan beberapa keunggulan yang berkontribusi terhadap efektivitasnya dalam pembelajaran IPAS. Pertama, daya tarik visual yang tinggi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Generasi digital native seperti siswa saat ini memiliki kecenderungan untuk lebih responsif terhadap media yang mengintegrasikan teknologi (Prensky, 2001). Komik digital dengan ilustrasi berwarna, karakter yang menarik, dan alur cerita yang menghibur mampu mengubah persepsi siswa tentang pembelajaran dari sesuatu yang membosankan menjadi aktivitas yang menyenangkan.

Kedua, fleksibilitas dalam penggunaan memungkinkan pembelajaran yang adaptif. Media komik digital dapat digunakan secara mandiri oleh siswa dengan kecepatan belajar masing-masing, maupun secara klasikal dalam pembelajaran bersama. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) yang mengakomodasi perbedaan individual dalam gaya dan kecepatan belajar. Siswa dapat mengulang bagian-bagian tertentu yang belum dipahami tanpa merasa terbebani atau malu, sehingga meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian belajar.

Ketiga, kemampuan menyajikan konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi. Konsep-konsep

IPAS yang seringkali abstrak dan sulit dipahami oleh siswa kelas III dapat divisualisasikan melalui ilustrasi dan diagram dalam komik digital. Misalnya, konsep siklus air dapat ditampilkan melalui sekuensi gambar yang menunjukkan proses evaporasi, kondensasi, dan presipitasi secara bertahap dan mudah dipahami. Visualisasi ini sangat penting untuk siswa yang berada pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman konsep masih bergantung pada representasi visual yang nyata.

Keempat, interaktivitas yang memfasilitasi pembelajaran aktif. Meskipun penelitian ini tidak mengeksplorasi secara mendalam aspek interaktivitas, potensi media digital untuk mengintegrasikan elemen interaktif seperti animasi sederhana, navigasi yang *user-friendly*, dan *feedback* langsung dapat meningkatkan *engagement* siswa dalam pembelajaran. Interaktivitas ini memungkinkan siswa menjadi partisipan aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya konsumen pasif informasi.

E. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa media komik digital berbasis kearifan lokal sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 1 Kuwukan. Efektivitas ini terbukti melalui peningkatan skor yang signifikan, dimana rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 62,33 pada pretest menjadi 89,00 pada posttest dengan kenaikan 26,67 poin. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai $t = -16,000$ dengan signifikansi $p < 0,001$, mengindikasikan perbedaan yang sangat signifikan secara statistik. Effect size sebesar 4,133 menunjukkan dampak praktis yang sangat besar dari implementasi media pembelajaran ini.

Analisis N-Gain score menghasilkan rata-rata 70,73% yang termasuk dalam kategori tinggi, dengan distribusi 53% siswa mencapai kategori tinggi dan 47% siswa mencapai kategori sedang, tanpa ada siswa yang berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan konsistensi peningkatan pembelajaran pada seluruh siswa. Kualitas media pembelajaran juga sangat baik, terbukti dari validasi ahli yang mencapai 95,45% dengan

kategori sangat valid dan reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,892.

Keunggulan media komik digital ini terletak pada integrasi kearifan lokal yang bermakna, meliputi Tradisi Sewu Kupat, Seni Barongan, dan nilai gotong royong Desa Kuwukan yang berhasil menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Media ini juga memiliki daya tarik visual yang tinggi sesuai karakteristik siswa kelas III, fleksibilitas penggunaan, dan kemampuan mengubah konsep abstrak menjadi konkret dan mudah dipahami.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru dapat menggunakan komik digital berbasis kearifan lokal sebagai alternatif media pembelajaran IPAS yang inovatif. Untuk penelitian selanjutnya, diperlukan pengembangan dengan sampel yang lebih besar dan penggunaan kelompok kontrol untuk memperkuat validitas temuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, K. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aceh:

- Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Grup.
- Kristina, Qurbanis, & Rahayu. (2024). Efektivitas Media Komik Digital dalam Pembelajaran Perubahan Lingkungan terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Kristen Abdi Wacana Pontianak. *Qalam*.
- Latul, T. F., Suarman, & Riadi. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 1751-1755.
- Mariyana, R. (2020). Strategi Pembelajaran IPAS berbasis pengalaman siswa sekolah dasar . *Indonesian Journal of Elementary Education*, 63-71.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK sesuai dengan Kebutuhan Peserta didik. *Educenter Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 412-420.
- Narestuti, Sudiarti, & Nurjanah. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana*, 305-317.
- Nurhasanah, S. (2021). Implementasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar . *Jurnal Kependidikan*, 63-71.
- Pramudya, G., & Sujarwo. (2022). PEMANFAATAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Kronik : Journal of History Education and Historiography* , 39-45.
- Pristiana, D., Purbasari, I., & Setiawan, D. (2020). PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR DENGAN MENERAPKAN PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL GROBOGA. *Elementary School : Jurnal Pendidikan Ke SDan*.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2550-0619.
- Salma, R., Fajrie, & Khamdun. (2020). Kemampuan Kognitif dalam Karya Gambar Tema Budaya Lokal Kudus pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Shufa. (2018). Budaya Lokal Kudus pada Siswa Sekolah Dasar

Sebuah Krangka Konseptual.
Inopendas.

Sigit, N. (2008). *METODE KUANTITATIF*. Bengkulu: UNIB Press.

Sukmanasa, Windiyani, & Novita, L. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DI KOTA BOGOR. *JPSD*.

Syamsurijal, Suhardi, I., & Mapeasse, M. (2022). Efektivitas Media Elektronik Komik Digital untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 10519-10535 .

Wijayanti, & Ekantini. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN IPAS MI/SD. *Pendas Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2548-6950.

Wulandari, Rejekiningsih, & Santosa. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education* .