

Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal *Megibung* Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SD

¹Putu Pebi Pradia Saputri, ²Ni Wayan Rati, ³Dewa Gede Firstia Wirabrata

¹Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Jl. Udayana No. 11 Singaraja, Provinsi Bali, Indonesia

e-mail: pebi@student.undiksha.ac.id

Received: May 2026; Revised: June 2026; Published: July 2026

Abstrak

Rendahnya pemahaman konsep peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia di SD Negeri 1 Perean, yang disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran interaktif dan sulitnya mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, menjadi latar belakang utama penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media e-komik berbasis kearifan lokal *Megibung* pada materi Sistem Pencernaan Manusia yang diuji tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, kuesioner, dan tes. Validitas media dinilai oleh ahli materi dan ahli media menggunakan analisis rata-rata (mean), kepraktisan diukur melalui angket respons guru dan peserta didik dengan analisis persentase, sedangkan efektivitas diuji menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* dengan sampel 20 peserta didik dan dianalisis melalui uji statistik parametrik (*Paired Sample t-Test*) setelah memenuhi uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan skor validitas ahli materi sebesar 3,83 dan ahli media sebesar 3,70 (kategori "Sangat Valid"), kepraktisan dengan persentase 98,7% (guru) dan 91,5% (peserta didik) (kategori "Sangat Praktis"), serta efektivitas dengan nilai signifikansi (*Sig.2-tailed*) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang menunjukkan peningkatan pemahaman konsep yang signifikan. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media e-komik berbasis kearifan lokal *Megibung* tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga terbukti efektif sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, serta dapat menjadi model pengembangan media pembelajaran kontekstual yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal untuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: E-Komik, Kearifan Lokal *Megibung*, Sistem Pencernaan Manusia, Pemahaman Konsep, ADDIE, Sekolah Dasar.

How to Cite: Saputri, P. P. P., Rati, N. W., & Wirabrata, D. G. F. (2026). Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal *Megibung* Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SD. *Journal of Authentic Research*, 5(2), 4133–4149. <https://doi.org/10.36312/2rqsy974>



<https://doi.org/10.36312/2rqsy974>

Copyright© 2026, Saputri et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan serta proses belajar yang memungkinkan peserta secara aktif mengembangkan potensinya. Melalui pendidikan, peserta didik dibentuk agar memiliki nilai-nilai keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, karakter yang baik, kecerdasan, budi pekerti luhur, serta keterampilan yang berguna bagi diri mereka

sendiri maupun masyarakat (Rahman et al., 2022). Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensinya. Pendidikan berfungsi sebagai sarana pembentukan manusia secara utuh, membantu individu berkembang sesuai potensi alaminya, berperan aktif dalam kehidupan sosial dan meraih kesejahteraan serta kebahagiaan hidup secara maksimal (Rati et al., 2024). Standar pendidikan tidak hanya terbatas pada pendidikan formal, tetapi juga mencakup upaya untuk mengubah pola pikir dan sudut pandang anak bangsa agar siap menjadi penerus di masa depan (Safitri et al., 2022). Pandangan peserta didik dapat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang efektif, yang dibentuk oleh interaksi mereka dengan lingkungan pembelajaran mereka dan sebagai proses adaptasi terhadap perubahan (Maulida, 2024). Salah satu upaya mewujudkan Pendidikan berkualitas dapat dilakukan melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berperan penting dalam membentuk pola pikir kritis dan meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial di sekitarnya. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari tentang interaksi makhluk tak hidup (abiotik) dan makhluk hidup (biotik) di alam semesta dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) juga mempelajari bagaimana kehidupan manusia secara individual dan sebagai insan sosial berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena yang terjadi di sekitar mereka.

Keingintahuan ini dapat mendorong peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta berfungsi dan bagaimana kehidupan manusia di muka bumi berinteraksi dengannya (Suhelayanti et al., 2023). Hal ini didukung oleh penelitian Sahira et al., (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sangat penting untuk meningkatkan pemahaman peserta didik sekolah dasar tentang lingkungan alam dan masyarakat sekitar mereka. Selain itu, pembelajaran ini dirancang untuk memberikan peserta didik tiga aspek penting pemahaman mereka, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan perspektif yang diperlukan untuk memahami dunia di sekitar mereka dari sudut pandang alam dan sosial. Hal ini menjadikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai sarana strategis dalam membentuk generasi yang sadar akan tanggung jawab sosial dan ekologis sejak dini. Oleh karena itu, pemahaman konsep dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi aspek penting yang perlu ditanamkan agar peserta didik tidak hanya mengetahui informasi secara faktual, tetapi juga mampu mengaitkan berbagai konsep secara utuh dan bermakna.

Menurut Nurhayanti et al., (2022) pemahaman konsep adalah kapasitas seorang peserta didik dalam menjelaskan kembali pengetahuan yang telah diperoleh kepada orang lain, sehingga orang tersebut benar-benar memahami apa yang disampaikan. Pemahaman konsep menjadi suatu kemampuan penting yang perlu dimiliki oleh peserta didik, karena tingkat pemahaman terhadap konsep menjadi salah satu indikator pencapaian hasil belajar dalam ranah kognitif (Prameisthi et al., 2025). Pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sangat penting dimiliki peserta didik karena setiap konsep saling berkaitan dan mempengaruhi

penguasaan materi selanjutnya. Pada tingkat sekolah dasar, pemahaman ini menjadi landasan penting bagi jenjang pendidikan berikutnya, sehingga diperlukan pemahaman yang baik untuk mendukung hasil belajar yang optimal.

Namun tantangan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan. Berdasarkan hasil dari *Programme for International Student Assessment* (PISA) dari tahun 2000 hingga 2018, Indonesia termasuk dalam kategori negara dengan tingkat literasi *sains* yang rendah. Pada tahun 2015, skor literasi *sains* peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara-negara anggota *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD). Rata-rata skor literasi *sains* OECD mencapai 493, sementara Indonesia hanya memperoleh skor 403. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan dalam pelaksanaan pendidikan IPA di Indonesia (Irsan, 2021). Permasalahan serupa juga ditemukan di SDN 1 Perean. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi langsung yang dilaksanakan di SDN 1 Perean pada tanggal 7 Maret 2025 bahwa terdapat permasalahan yang menyebabkan kurangnya pemahaman konsep peserta didik khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Permasalahan ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar yang masih kurang maksimal, serta keterbatasan dan kurang bervariasi media pembelajaran yang digunakan. Media yang tersedia hanya berupa model bangun ruang sederhana untuk menggambarkan materi pembelajaran. Penggunaan media yang monoton ini membuat peserta didik cepat bosan dan mengalami kesulitan memvisualisasikan materi yang dipelajari. Selain itu, guru masih mengandalkan buku paket dan penjelasan di depan kelas tanpa melibatkan media interaktif atau pendekatan berbasis pengalaman langsung sehingga pemahaman konsep peserta didik menjadi kurang optimal.

Pemanfaatan media digital di sekolah juga belum mendukung kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) secara maksimal. Selain observasi, dilakukan juga wawancara dengan guru wali kelas V SDN 1 Perean guna memperoleh informasi lebih mendalam. Berdasarkan hasil wawancara, guru wali kelas V menyampaikan bahwa salah satu materi yang sulit dipahami oleh peserta didik adalah materi Sistem Pencernaan Manusia. Guru wali kelas V menyampaikan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menafsirkan materi yang telah dipelajari, terutama ketika menjelaskan kembali tahapan proses pencernaan dengan bahasa mereka sendiri. Selain itu, peserta didik juga belum mampu memberikan contoh organ pencernaan beserta fungsi masing-masing organ secara tepat dan masih mengalami kesulitan dalam mengelompokkan organ pencernaan berdasarkan fungsi serta proses kerjanya. Guru juga menyampaikan bahwa peserta didik belum optimal dalam menjelaskan keterkaitan fungsi antarorgan dalam Sistem Pencernaan Manusia sesuai dengan konsep yang dipelajari.

Guru wali kelas V menambahkan bahwa sebagian besar peserta didik kesulitan memahami materi karena tidak mampu mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran terasa abstrak dan kurang relevan. Guru menilai bahwa peningkatan sarana pembelajaran dan penggunaan media digital yang lebih kontekstual akan sangat membantu dalam mengembangkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Permasalahan ini juga diperkuat oleh hasil nilai ulangan harian peserta didik kelas V SDN 1 Perean pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Sistem Pencernaan Manusia.

Berdasarkan data yang diperoleh, dari 20 peserta didik terdapat 8 peserta didik (40%) yang mencapai ketuntasan belajar dan 12 peserta didik (60%) yang belum mencapai ketuntasan belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 85, sedangkan nilai terendah adalah 30. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih belum mencapai ketuntasan belajar, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia.

Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan kontekstual agar peserta didik lebih mudah memahami konsep serta termotivasi untuk belajar secara aktif. Salah satu cara untuk mencapai tujuan ini adalah dengan membuat strategi pembelajaran yang efektif. Hal ini dapat dimulai dengan membuat bahan ajar atau media pembelajaran yang sesuai. Peran media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperluas pengetahuan peserta didik. Selama revolusi industri 4.0, hampir semua hal dikendalikan oleh teknologi, termasuk pendidikan.

Efek dari revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan dapat dilihat pada peningkatan jumlah media pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan guru memberikan pelajaran bahkan tanpa pertemuan langsung. Media pembelajaran berbasis teknologi ini membantu peserta didik belajar dengan lebih cepat dan lebih efektif (Firmadani, 2020). Dengan demikian, guru harus memilih media yang tepat untuk mencapai tujuan pendidikan sekolah (Nurfadhillah et al., 2021). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) jauh lebih menarik dan diminati adalah e-komik.

E-komik adalah gambar-gambar dan tulisan diam yang membentuk rangkaian cerita dan dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. E-komik dapat dibaca di perangkat elektronik seperti ponsel, laptop, dan komputer (Wahid et al., 2021). E-komik membantu peserta didik memahami gambar secara keseluruhan, mengungkapkan ide-ide dengan baik, dan menceritakan isi cerita secara runtut sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media ini, diharapkan pembelajaran dapat menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif, dan materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik (Narestuti et al., 2021). Penggunaan e-komik sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan, yaitu media e-komik lebih tahan lama dan tidak memerlukan banyak kertas karena dibuat tanpa kertas (Danyati et al., 2022). Selain itu, e-komik dapat dikaitkan dengan kearifan lokal. Kearifan lokal adalah segala jenis kebijaksanaan yang didasarkan pada prinsip-prinsip moral yang dipercaya, diterapkan, dan diwariskan secara turun temurun oleh sekelompok orang dalam lingkungan atau wilayah tertentu di mana mereka tinggal. Oleh karena itu, kearifan lokal dapat didefinisikan sebagai perspektif hidup, pengetahuan, dan berbagai pendekatan kehidupan yang digunakan oleh masyarakat lokal untuk mengatasi berbagai masalah dan memenuhi kebutuhan mereka. Kearifan lokal adalah fenomena yang luas dan beragam sehingga sulit untuk dibatasi oleh ruang (Askodrina, 2022). Kearifan lokal memiliki nilai pedagogis karena bertujuan untuk mengatur tindakan yang bermanfaat bagi kepentingan bersama masyarakat.

Namun, kearifan lokal belum terlihat secara nyata di lingkungan pendidikan, sehingga institusi pendidikan harus mengembangkan potensi kearifan lokal menjadi materi yang cukup praktis dan dapat dikaitkan dengan semua mata pelajaran yang relevan (Raharja et al., 2022). Kegiatan belajar berbasis kearifan lokal adalah kegiatan belajar yang menggabungkan kelebihan yang ada di daerah tertentu ke dalam kegiatan belajar di satuan pendidikan, seperti bahasa, teknologi informasi dan komunikasi, sumber daya manusia, seni dan budaya, ekonomi, dan lingkungan. Salah satu bentuk kearifan lokal yang berhubungan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) terutama pada materi Sistem Pencernaan Manusia yakni *Megibung*.

Megibung adalah salah satu tradisi yang diturunkan dari leluhur, yaitu tradisi makan bersama dalam satu wadah yang mengandung nilai-nilai kebersamaan, moral, dan etika yang baik untuk diwariskan kepada generasi berikutnya. Tradisi *Megibung* sangat berbeda dari cara makan biasa. Perbedaan tersebut terletak pada pengelompokan anggota saat akan makan. Laki-laki *Megibung* bergabung dengan kelompok laki-laki, sedangkan yang perempuan *Megibung* dengan kelompok perempuan. Hal tersebut membuat tradisi *Megibung* menjadi unik dan khas. Selain itu hidangan yang akan disantap bersama bernama Gibungan yang terdiri dari nasi yang dibulatkan dan disajikan di atas dulang. Gibungan ini juga dilengkapi dengan berbagai macam masakan khas Bali (Susilawati et al., 2020).

Tradisi *Megibung* tidak hanya menunjukkan nilai-nilai sosial seperti solidaritas dan gotong royong, tetapi juga memiliki elemen ilmiah yang terkait dengan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), seperti pola makan sehat, gagasan tentang keseimbangan ekosistem dalam pemanfaatan sumber daya alam, dan keberlanjutan lingkungan dalam kebiasaan masyarakat. Hal ini tercermin dari cara masyarakat memilih bahan makanan lokal yang bergizi dan mudah dicerna, penyajian makanan dalam porsi seimbang, serta kebiasaan makan bersama yang mendukung keteraturan waktu makan selaras dengan prinsip kerja Sistem Pencernaan Manusia yang memerlukan asupan nutrisi seimbang dan kebiasaan makan teratur untuk menjaga kesehatan organ-organ pencernaan seperti lambung, usus halus, dan hati. Berdasarkan pemaparan di atas, solusi inovatif yang mampu mengatasi rendahnya pemahaman konsep peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia yaitu dengan mengembangkan media E-Komik berbasis kearifan lokal *Megibung* untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Penggunaan media komik berbasis kearifan lokal telah terbukti efektif, terutama dalam mengajarkan materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Jasmine (2024), berjudul "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya di Kelas IV SD". Penelitian ini menunjukkan bahwa komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran, berdasarkan penilaian ahli dan guru. Komik ini dinilai unggul dalam aspek isi, penyajian, bahasa, dan tampilan visual. Respons positif peserta didik juga menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi. Dengan mengangkat budaya lokal, komik ini menjadi media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Penelitian ini mengacu pada perkembangan terkini (*state of the art*) dalam pengembangan media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal yang telah

terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Berbagai studi sebelumnya menunjukkan bahwa e-komik berbasis kearifan lokal memiliki kualifikasi sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran (Kasih et al., 2019). Penelitian lain juga mengembangkan e-komik berbasis kearifan lokal Rejang Lebong untuk pembelajaran IPA yang dinilai layak oleh ahli media (72%), ahli materi (78,33%), dan ahli bahasa (77,77%) (Dewi et al., 2026). Selain itu, komik digital berbasis kearifan lokal terbukti secara signifikan meningkatkan literasi membaca siswa di sekolah dasar serta efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran (Indahyani et al., 2025).

Berdasarkan analisis celah penelitian (*gap analysis*), penelitian-penelitian terdahulu masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, belum ada penelitian yang secara spesifik mengembangkan e-komik berbasis kearifan lokal *Megibung*, khususnya untuk materi Sistem Pencernaan Manusia pada muatan IPAS di sekolah dasar. Kedua, sebagian besar penelitian sebelumnya masih mengembangkan komik dalam bentuk cetak atau e-komik untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dan literasi membaca (Putri & Sutriyani, 2025; Sari et al., 2025), belum banyak yang mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan Manusia. Ketiga, penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada validitas dan kepraktisan media (Savera et al., 2025), sementara uji efektivitas terhadap peningkatan pemahaman konsep secara spesifik pada materi Sistem Pencernaan Manusia masih terbatas.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pengembangan media e-komik yang mengintegrasikan kearifan lokal *Megibung*, sebuah tradisi makan bersama khas Bali, ke dalam materi Sistem Pencernaan Manusia pada muatan IPAS kelas V SD. Integrasi kearifan lokal *Megibung* dalam e-komik ini tidak hanya berfungsi sebagai konteks pembelajaran yang kontekstual, tetapi juga mengandung nilai-nilai ilmiah seperti pola makan sehat, keseimbangan nutrisi, serta keteraturan waktu makan yang selaras dengan prinsip kerja sistem pencernaan manusia. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa media pembelajaran inovatif yang menggabungkan unsur budaya lokal Bali dengan materi sains secara terintegrasi, yang belum pernah dikembangkan dalam penelitian sebelumnya, serta diuji secara komprehensif melalui validitas, kepraktisan, dan efektivitas untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Berdasarkan penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal membantu peserta didik lebih memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), akan tetapi penelitian ini masih terbatas dalam beberapa aspek, yaitu penggunaan komik cetak yang kurang interaktif dan lebih fokus pada kearifan lokal Sumatera Utara. Belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan media e-komik berbasis kearifan lokal *Megibung* untuk mengajarkan materi tentang Sistem Pencernaan Manusia muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan: (1) menghasilkan rancang bangun media e-komik berbasis kearifan lokal *Megibung* pada materi Sistem Pencernaan Manusia untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas V Sekolah Dasar; (2) Untuk mengetahui validitas media e-komik berbasis kearifan lokal *Megibung* pada materi Sistem Pencernaan Manusia untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas V Sekolah Dasar; (3) Untuk mengetahui kepraktisan media e-komik berbasis kearifan lokal *Megibung* pada materi

Sistem Pencernaan Manusia untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas V Sekolah Dasar; dan (4) Untuk menganalisis efektivitas media e-komik berbasis kearifan lokal *Megibung* untuk meningkatkan pemahaman konsep Sistem Pencernaan Manusia pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Perean.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementatition, dan Evaluation. Pada tahap Pada tahap Analysis dilakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi untuk memperoleh informasi yang mendukung pengembangan media. Tahap Design mencakup perancangan awal media melalui penyusunan storyboard sebagai gambaran alur cerita, penempatan tokoh, serta penyajian materi dalam e-komik. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan perancangan tampilan media dan penyusunan instrumen penelitian. Tahap Development meliputi proses pembuatan media e-komik berbasis kearifan lokal *Megibung* sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat validitas media sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Kepraktisan media selanjutnya dinilai melalui angket respons guru dan peserta didik pada tahap uji coba. Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba produk kepada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Perean untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media yang dikembangkan. Selanjutnya, tahap Evaluation dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk berdasarkan masukan dari validator, guru, dan peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Perean pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 20 orang dengan teknik total sampling.

Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pemahaman konsep peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia masih tergolong rendah, di mana hanya 40% peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons guru, angket respons peserta didik, tes pemahaman konsep, dan dokumentasi. Data yang diperoleh digunakan untuk mengukur tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media e-komik berbasis kearifan lokal *Megibung* pada materi Sistem Pencernaan Manusia untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas V sekolah dasar.

Tabel 1. Kisi-Kisi Soal Tes Pemahaman Konsep

Indikator	Sub Indikator	No. Item
Menafsirkan (<i>interpreting</i>)	1. Peserta didik dapat menganalisis proses pencernaan manusia dan mengurutkan tahapan terjadinya pencernaan makanan.	1,2,3,4
Memberikan contoh (<i>exemplifying</i>)	1. Disajikan sebuah gambar atau cerita, peserta didik dapat menganalisis dan memberikan contoh fungsi bagian-bagian organ pencernaan manusia sesuai perannya dalam proses pencernaan.	5,6,7

Mengklasifikasi (<i>classifying</i>)	1. Disajikan sebuah masalah pencernaan, peserta didik dapat mengevaluasi dan memberikan contoh cara menjaga kesehatan organ pencernaan yang sesuai dengan kondisi yang dialami.	8,9,10
	2. Peserta didik dapat membandingkan proses pencernaan makanan pada organ pencernaan manusia berdasarkan ciri-cirinya dan menentukan mana proses yang paling penting.	11,12,13,14
Menjelaskan	1. Peserta didik dapat menyusun urutan proses pencernaan makanan pada manusia dengan benar.	15,16,17
	2. Peserta didik dapat memilih dan mengatur komponen Sistem Pencernaan Manusia menjadi suatu diagram alur pencernaan yang benar.	18,19,20

Berdasarkan hasil uji instrumen, seluruh 20 butir soal yang dikembangkan dinyatakan valid sehingga layak digunakan dalam penelitian. Hasil uji reliabilitas menunjukkan koefisien reliabilitas r_{11} sebesar 0,956 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, sehingga instrumen memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik. Selanjutnya, hasil uji tingkat kesukaran menunjukkan bahwa terdapat 4 butir soal berkategori mudah, 16 butir soal berkategori sedang, dan tidak terdapat butir soal berkategori sukar. Adapun hasil uji daya beda menunjukkan bahwa 3 butir soal memiliki kategori sangat baik, 16 butir soal berkategori baik, dan 1 butir soal berkategori cukup baik. Dengan demikian, seluruh butir soal memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) analisis rata-rata (mean) untuk menentukan kualitas produk dengan kriteria penilaian, yaitu sangat tidak baik ($0,00 < \bar{x} \leq 1,75$), tidak baik ($1,75 < \bar{x} \leq 2,50$), baik ($2,50 < \bar{x} \leq 3,25$), dan sangat baik ($3,25 < \bar{x} \leq 4,00$); (2) analisis persentase untuk menginterpretasikan hasil penilaian dengan kategori sangat tinggi (76–100%), tinggi (51–75%), rendah (26–50%), dan sangat rendah (1–25%); (3) uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk untuk mengetahui distribusi data; (4) uji homogenitas menggunakan uji Levene untuk mengetahui kesamaan varians data; serta (5) uji Paired Sample t-Test untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap *Analysis* (Analisis), peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 1 Perean untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran serta permasalahan yang terjadi pada materi Sistem Pencernaan Manusia. Hasil analisis menunjukkan bahwa partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran masih kurang maksimal. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi dan pemanfaatannya belum optimal dalam mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik juga menunjukkan minat yang rendah terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi Sistem Pencernaan Manusia. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik belum mampu mengaitkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari sehingga materi dianggap abstrak, kompleks, dan membosankan. Kurangnya semangat belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh penggunaan metode ceramah yang dominan tanpa didukung media pembelajaran interaktif maupun pengalaman belajar yang kontekstual.

Permasalahan lainnya adalah interaksi dua arah antara guru dan peserta didik yang masih terbatas sehingga umpan balik terhadap pemahaman konsep peserta didik belum berlangsung secara optimal. Selain itu, penggunaan media komik digital dalam pembelajaran masih sangat jarang diterapkan, padahal media tersebut berpotensi meningkatkan minat belajar melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain melakukan observasi dan wawancara, peneliti juga melaksanakan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Hasil analisis tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan kontekstual untuk membantu peserta didik memahami materi Sistem Pencernaan Manusia. Oleh karena itu, dikembangkan media e-komik berbasis kearifan lokal *Megibung* yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik melalui penyajian materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dan budaya lokal.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Komponen	Nomor Butir
Kurikulum	1. Kesesuaian materi yang disajikan dengan Capaian Pembelajaran (CP).	1
	2. Kesesuaian materi pembelajaran dengan Tujuan Pembelajaran (TP).	2
Kelayakan Materi	1. Kejelasan dan kedalaman materi yang disajikan.	3
	2. Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan cakupan materi pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia di kelas V.	4
	3. Materi yang diberikan dalam media memuat konsep-konsep yang mudah dipahami oleh peserta didik.	5
	4. Materi yang diberikan dalam media merangsang kemampuan pemahaman konsep peserta didik.	6
Penilaian Bahasa	5. Kemenarikan penyajian dalam media.	7
	1. Ketepatan penggunaan susunan kalimat sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.	8
	2. Kecocokan penggunaan bahasa dengan tahap perkembangan peserta didik.	9
Evaluasi	3. Ketepatan penggunaan ejaan bahasa Indonesia (PUEBI).	10
	1. Kecocokan soal-soal dengan isi materi dengan isi materi dan tujuan pembelajaran.	11
	2. Ketersediaan petunjuk pengerjaan soal-soal.	12
Jumlah		12

Pada tahap *Design* (Perancangan), peneliti menyusun rancangan awal media e-komik berbasis kearifan lokal *Megibung* berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, kebutuhan pembelajaran, serta capaian pembelajaran yang harus dicapai pada materi Sistem Pencernaan Manusia. Selain itu, peneliti juga melakukan kajian terhadap berbagai referensi yang berkaitan dengan pengembangan media e-komik, desain

pembelajaran, dan penyajian materi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Hasil dari tahap perancangan berupa storyboard yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pengembangan media. Storyboard dirancang untuk menggambarkan alur cerita, penempatan tokoh, tata letak gambar, dialog, serta penyajian materi yang akan ditampilkan dalam e-komik. Penyusunan storyboard dilakukan dengan mengintegrasikan unsur kearifan lokal Megibung ke dalam alur cerita sehingga materi Sistem Pencernaan Manusia dapat dikaitkan dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari peserta didik.

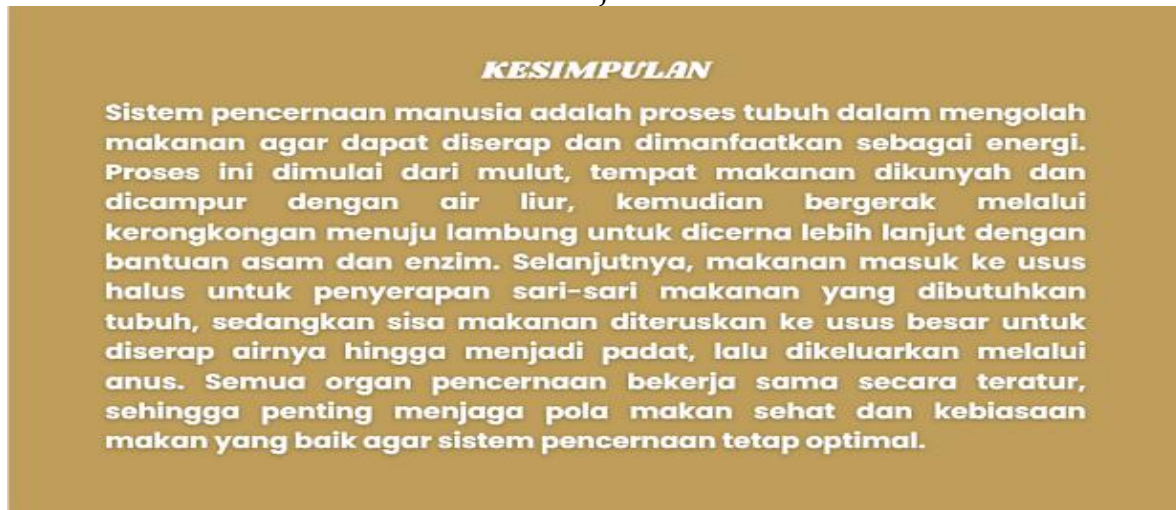
Pada tahap ini juga dilakukan perancangan tampilan media yang meliputi desain sampul (*cover*), halaman petunjuk penggunaan, penyajian capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, pengembangan cerita e-komik yang memuat materi Sistem Pencernaan Manusia, barcode yang terhubung dengan games edukatif dan soal evaluasi interaktif, serta profil pengembang. Rancangan tersebut disusun secara sistematis agar peserta didik dapat mengikuti alur pembelajaran dengan mudah dan memperoleh pengalaman belajar yang menarik serta bermakna melalui media e-komik berbasis kearifan lokal Megibung. Storyboard media e-komik berbasis kearifan lokal Megibung terdiri atas 14 bagian yang disusun secara sistematis sesuai dengan alur pembelajaran. Identitas visual e-komik menggunakan ilustrasi bertema kearifan lokal Megibung dengan dominasi warna cerah yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pada tahap *Development* (Pengembangan), peneliti mulai mengembangkan media e-komik berbasis kearifan lokal Megibung berdasarkan storyboard yang telah disusun pada tahap perancangan. Pengembangan media mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta materi Sistem Pencernaan Manusia yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Selain itu, pengembangan media juga didukung oleh berbagai sumber belajar yang relevan guna memastikan ketepatan materi dan kesesuaiannya dengan kurikulum yang berlaku. Proses pengembangan dilakukan dengan merancang dan menyusun seluruh komponen e-komik, mulai dari desain sampul (*cover*), petunjuk penggunaan, penyajian capaian dan tujuan pembelajaran, pengembangan alur cerita, ilustrasi tokoh, dialog, materi pembelajaran, *barcode* yang terhubung dengan games edukatif dan soal evaluasi interaktif, hingga profil pengembang. Unsur-unsur kearifan lokal Megibung diintegrasikan ke dalam cerita dan ilustrasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik.

Pada tahap ini, peneliti menuangkan ide-ide kreatif ke dalam bentuk visual yang menarik melalui kombinasi gambar, warna, teks, dan karakter yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penyajian materi dirancang secara sistematis agar memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep pada Sistem Pencernaan Manusia. Hasil dari proses ini berupa produk awal media e-komik berbasis kearifan lokal Megibung yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan serta mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Masukan dan saran yang diberikan oleh para validator kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media sehingga diperoleh produk yang valid, layak digunakan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.



Gambar 1. Desain Penjelasan media e-komik



Gambar 2. Desain Kesimpulan

Setelah memperoleh masukan dan rekomendasi dari para validator, peneliti melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Proses revisi dilakukan berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media guna menyempurnakan kualitas media e-komik sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.



Gambar 3. Perubahan Desain Penjelasan media e-komik

KESIMPULAN

1. **Sistem pencernaan manusia merupakan proses tubuh dalam mengolah makanan agar zat gizi dapat diserap dan dimanfaatkan sebagai sumber energi bagi tubuh.**
2. **Organ-organ sistem pencernaan memiliki fungsi yang berbeda dan saling bekerja sama dalam proses pencernaan makanan.**
3. **Proses perjalanan makanan dimulai dari mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, lalu berakhir di anus.**

Gambar 4. Perubahan Desain Kesimpulan

Pada tahap Implementation (Implementasi), media e-komik berbasis kearifan lokal Megibung yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Para validator memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan berdasarkan aspek-aspek yang sesuai dengan bidang keahliannya. Selain memberikan penilaian, validator juga menyampaikan saran dan masukan yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk.

Setelah memperoleh masukan dari para validator, peneliti melakukan revisi terhadap media e-komik berbasis kearifan lokal Megibung sehingga produk yang dikembangkan menjadi lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan materi Sistem Pencernaan Manusia. Hasil penilaian dari para ahli menunjukkan tingkat kelayakan media yang dikembangkan sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penentuan tingkat kelayakan media dilakukan menggunakan analisis nilai rata-rata (mean) hasil penilaian validator. Hasil penilaian kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria, yaitu sangat tidak baik apabila memperoleh nilai rata-rata $0,00 < \bar{x} \leq 1,75$, tidak baik apabila memperoleh nilai rata-rata $1,75 < \bar{x} \leq 2,50$, baik apabila memperoleh nilai rata-rata $2,50 < \bar{x} \leq 3,25$, dan sangat baik apabila memperoleh nilai rata-rata $3,25 < \bar{x} \leq 4,00$. Berdasarkan kriteria tersebut, media yang memperoleh kategori baik atau sangat baik dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun hasil rekapitulasi penilaian dari masing-masing validator disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

	Ahli Penilai		ΣX	N	M	Keterangan
	I	II				
Materi	46	46	92	24	3,83	Sangat Baik
Media	43	46	89	24	3,70	Sangat Baik

Setelah melalui proses validasi dan revisi berdasarkan masukan dari para validator, media e-komik berbasis kearifan lokal Megibung selanjutnya diujicobakan di SD Negeri 1 Perean. Tahap implementasi dilakukan dengan melibatkan 20 peserta didik kelas V sebagai subjek penelitian. Pada tahap ini, media e-komik digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi Sistem Pencernaan Manusia untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Adapun hasil rekapitulasi penilaian dari respons guru dan peserta didik, disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru dan Peserta Didik

Responden	Persentase	Kriteria
Guru	98,7%	Sangat Praktis
Peserta Didik	91,5%	Sangat Praktis

Selanjutnya adalah menguji efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Uji efektivitas dilakukan melalui pemberian tes sebelum pembelajaran (pretest) dan sesudah pembelajaran (posttest). Data hasil tes kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep peserta didik setelah menggunakan media e-komik yang dikembangkan. Adapun hasil rekapitulasi penilaian hasil pretest dan posttest peserta didik, disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Pemahaman Konsep Peserta Didik

Jenis Tes	Rata-Rata	Perbedaan
Pemahaman Konsep Awal (<i>Pretest</i>)	54.25	20,75
Pemahaman Konsep Akhir (<i>Posttest</i>)	75	

Berdasarkan hasil pengukuran melalui pretest dan posttest, terlihat adanya peningkatan pemahaman konsep peserta didik setelah menggunakan media e-komik berbasis kearifan lokal Megibung pada materi Sistem Pencernaan Manusia. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik melalui penyajian yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat analisis. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,326 dengan nilai statistik 0,947, sedangkan data posttest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,170 dengan nilai statistik 0,932. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), maka data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal.

Selanjutnya, hasil uji homogenitas varians menggunakan uji Levene menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,536. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest memiliki varians yang homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, maka analisis data dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai t sebesar -4,802 dengan derajat kebebasan (df) 19 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pemahaman konsep peserta didik. Nilai mean difference sebesar -18,750 menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pretest. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media e-komik berbasis kearifan lokal Megibung memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik kelas V pada materi Sistem Pencernaan Manusia. Ringkasan hasil uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Ringkasan Hasil Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

No.	Jenis Uji	Hasil	Kesimpulan
1.	Uji Normalitas Shapiro-Wilk	1. Pretest : Sig. = 0,326 > 0,05 (Statistik = 0,947). 2. Posttest : Sig. = 0,170 > 0,05 (Statistik = 0,932).	Kedua data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas	1. <i>Levene Statistic</i> = 0,389 2. <i>df1</i> = 1 3. <i>df2</i> = 38 4. <i>Sig.</i> = 0,536 > 0,05	Kedua data berdistribusi homogen.
3. Uji Paired Sample t-Test	1. <i>t</i> = -4.802 2. <i>df</i> = 19 3. <i>Sig.</i> (2-tailed) = 0,000 4. Mean difference = -18.750 5. CI 95% : -26.923 hingga -10.577	Terdapat perbedaan signifikan (H_a diterima)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-komik berbasis kearifan lokal Megibung yang dikembangkan dinyatakan layak, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan Manusia. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,83 dengan kategori sangat baik, sedangkan validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 3,70 dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-komik yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek isi materi maupun aspek media. Penilaian ahli materi mengindikasikan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sementara itu, penilaian ahli media menunjukkan bahwa tampilan e-komik memiliki desain yang menarik, mudah digunakan, serta mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan masukan dari validator, dilakukan beberapa perbaikan pada produk yang dikembangkan sehingga e-komik menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Setelah melalui tahap revisi, produk diimplementasikan kepada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Perean. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa e-komik memperoleh persentase respons guru sebesar 98,7% dan respons peserta didik sebesar 91,5% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik perhatian peserta didik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tingginya persentase kepraktisan mengindikasikan bahwa e-komik dapat diterapkan dengan baik dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Sebelum dilakukan pengujian efektivitas, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,326 dan posttest sebesar 0,170. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selain itu, hasil uji homogenitas menggunakan Levene Statistic memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,536 yang juga lebih besar dari 0,05, sehingga data memiliki varians yang homogen. Dengan terpenuhinya kedua prasyarat tersebut, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik berupa Paired Sample t-Test.

Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai *t* sebesar -4,802 dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest peserta didik. Selain itu, nilai mean difference sebesar -18,750 menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pretest. Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan e-komik berbasis kearifan lokal Megibung memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia.

Peningkatan pemahaman konsep peserta didik terjadi karena e-komik mampu menyajikan materi secara menarik dan kontekstual melalui integrasi kearifan lokal

Megibung. Penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, kombinasi ilustrasi, alur cerita, dan penggunaan bahasa yang sederhana membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Keterlibatan peserta didik selama pembelajaran juga meningkat karena media yang digunakan lebih menarik dibandingkan penggunaan bahan ajar konvensional.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan e-komik sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif dalam membantu peserta didik memahami materi IPAS. Selain meningkatkan pemahaman konsep, integrasi unsur kearifan lokal dalam e-komik juga memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Tahap *evaluation* merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai keseluruhan proses dan hasil pengembangan e-komik berbasis kearifan lokal Megibung. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap tahap pengembangan melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, serta uji coba produk. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan melalui analisis hasil pretest dan posttest menggunakan uji Paired Sample t-Test. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, e-komik berbasis kearifan lokal Megibung dinyatakan layak, sangat praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia di kelas V sekolah dasar.

KESIMPULAN

Media e-komik berbasis kearifan lokal Megibung yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media yang memperoleh kriteria baik/sangat baik. Hasil pengujian efektivitas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep peserta didik setelah menggunakan media e-komik berbasis kearifan lokal Megibung. Hal tersebut dibuktikan melalui uji Paired Sample t-Test yang menghasilkan nilai $t = -4,802$ ($df = 19$; $Sig. = 0,000$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai mean difference sebesar -18,750 menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pretest. Dengan demikian, media e-komik berbasis kearifan lokal Megibung efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas V pada materi Sistem Pencernaan Manusia serta layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

REFERENSI

- BP Rahman, A., Munandar Asri, S., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. 2(1), 1–8.
- Dewi, N. P. C. R., Dharma, I. M. A., & Irwan, F. (2026). Pengembangan Media Ajar Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Jembrana pada Konsep Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III SD. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 6(3). <https://doi.org/10.51878/educational.v6i3.11301>
- Farhan Saefudin Wahid, Alim Mutaqin, Y. (2021). Dasar, S. (2021). Dasar, S. (2021). <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI> Vol.16 No.5 Desember 2021 Open Journal Systems. 16(5), 6873–6882. 16(5), 6873–6882. Dasar, S. (2021).

- <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI> Vol.16 No.5 Desember 2021 Op. *Jurnal Binawakya*, 16(5), 6873–6882.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Hijriadi Askodrini. (2022). Penguatan Kecerdasaan Perspektif Budaya Dan Kearifan Lokal. *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 16(1), 619–623. <https://doi.org/10.55558/alihda.v16i1.52>
- Indahyani, S., Ningsyih, S., & Syafruddin. (2025). Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Ngguda Fare pada Pembelajaran Perkembangbiakan Tumbuhan untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa SDN 39 Rabadompu Barat. *JagoMIPAS: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPAS*, 5(2), 479–492. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1541>
- Irsan. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 5631–5639.
- JASMINE, K. (2024). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara Pada Mata Pelajaran Ips Materi Daerahku Dan Kekayaan Alamnya Di Kelas Iv SD Try. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September).
- Kasih, L. S., Bayu, G. W., & Jayanta, I. N. L. (2019). The Ethnopedagogy Study on the "Megibung" Tradition in Karangasem. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2(3). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JFI/article/view/22154>
- Maulida, S. (2024). Perencanaan pembelajaran: pengertian, fungsi dan tujuan. *OJS, Karimah Tauhid*, 3, 6014–6023.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhayanti, H., Hendar, H., & Kusmawati, R. (2022). Model Realistic Mathematic Education Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Pecahan. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 156–166. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.2334>
- Prameisthi, D. A., Masfuah, S., & Fardani, M. A. (2025). Peningkatan Pemahaman Konsep IPAS Menggunakan Model Project Based Learning Berbantuan Media ARCAPELA Berbasis Etnosains. 8, 2965–2974.
- Putri Danyanti, I., Adi Putra, M. J., & Guslinda, G. (2022). Pengembangan Komik Digital Berbasis Keragaman Budaya Pada Pembelajaran Sumber Energi Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.34125/kp.v7i1.648>
- Putri, H. S. M., & Sutriyani, W. (2025). Pengembangan Komik Etnomatematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2). <https://jurnalp4i.com/index.php/science/article/view/7825>
- Raharja, A. D., Selvia, M., & Hilman, C. (2022). Revitalisasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pendidikan yang Relevan dalam Mengatasi Permasalahan Global. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(2), 85–89. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i2.215>

- Rati, N. W., Jaya, I. G. A. I., & Margunayasa, I. G. (2024). Accordion Book as an Innovative Learning Media to Improve Students' Understanding of Energy Transformation. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(2), 265–272. <https://doi.org/10.23887/jeu.v12i2.86646>
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096–7106.
- Sahira, S., Rejeki, R., Jannah, M., Gustari, R., Nasution, Y. A., Windari, S., & Reski, S. M. (2022). Implementasi Pembelajaran Ips Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 54–62. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.173>
- Sari, N. R., Rokhmaniyah, Indrapangastuti, D., Suryandari, K. C., & Salimi, M. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Digital IPAS Berbasis Kearifan Lokal Dilengkapi dengan Augmented Reality untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar. *SHEs: Conference Series*, 8(3), 1432–1443. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/107401>
- Savera, R., Sari, T. T., & Meita, N. M. (2025). Pengembangan E-Komik berbasis Kearifan Lokal Sapè Sono' sebagai Upaya Pelestarian Budaya pada Pembelajaran IPAS. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1). <https://etdci.org/journal/judikdas/article/view/3132>
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Susilawati, N. K., Istri, C., Marsiti, R., Industri, J. T., & Ganesha, U. P. (2020). *Identifikasi Tradisi Megibung Pada Upacara Dewa Yadnya Di Desa Besakih Dan Pengenalannya Melalui Media Youtube*. 11.