

---

## Komik Digital Berorientasi Kearifan Lokal Bali Megoak-Goakan pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Siswa Kelas IV SD

Putu Eka Sukmawati<sup>1)</sup>, I Gede Margunayasa<sup>2)</sup>, Ni Made Dainivitri Sinta Sari<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha

Email : [eka.sukmawati@student.undiksha.ac.id](mailto:eka.sukmawati@student.undiksha.ac.id)  
[igede.margunayasa@undiksha.ac.id](mailto:igede.margunayasa@undiksha.ac.id)  
[nimadedainivitrisintasari@gmail.com](mailto:nimadedainivitrisintasari@gmail.com)

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital berorientasi kearifan lokal Bali Megoak-goakan pada materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk siswa kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 2 ahli materi, 2 ahli media, 2 praktisi pendidikan, dan 18 siswa kelas IV SD Negeri 1 Silangjana. Data dikumpulkan melalui kuesioner validitas, kuesioner kepraktisan, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan inferensial menggunakan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital memperoleh tingkat validitas ahli materi sebesar 98%, validitas ahli media sebesar 93%, kepraktisan praktisi sebesar 95%, dan kepraktisan siswa sebesar 90%, dengan rata-rata kualitas media sebesar 94% yang berada pada kategori sangat baik. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar dari 46,66 pada pretest menjadi 91,29 pada posttest. Uji paired sample t-test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $<0,05$ ), yang menunjukkan bahwa media komik digital berorientasi kearifan lokal Bali Megoak-goakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** komik digital, kearifan lokal Bali, Megoak-goakan, hasil belajar, IPAS.

### Abstract

This study aimed to develop a digital comic based on the Balinese local wisdom of Megoak-goakan for the topic Indonesia's Cultural Diversity for fourth-grade elementary school students that is valid, practical, and effective. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects included two material experts, two media experts, two educational practitioners, and 18 fourth-grade students of SD Negeri 1 Silangjana. Data were collected through validation questionnaires, practicality questionnaires, and learning achievement tests in the form of pretests and posttests. Data were analyzed using descriptive quantitative and inferential statistics through a paired sample t-test. The results indicated that the digital comic achieved a material validity score of 98%, a media validity score of 93%, a practitioner practicality score of 95%, and a student practicality score of 90%, with an overall average quality score of 94%, categorized as excellent. The effectiveness test revealed a significant improvement in students' learning outcomes, with the mean score increasing from 46.66 in the pretest to 91.29 in the posttest. The paired sample t-test yielded a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ), indicating that the digital comic based on Balinese local wisdom was effective in improving students' learning outcomes. Therefore, the developed media is suitable for use as a learning medium in elementary school science and social studies (IPAS) learning.

**Keywords:** digital comic, Balinese local wisdom, Megoak-goakan, learning outcomes, IPAS.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah elemen penting bagi kemajuan suatu bangsa, dan globalisasi telah menyebabkan transformasi signifikan dalam sistem pendidikan terutama di Indonesia (Amadi, 2023). Tujuan pendidikan adalah mencerdaskan manusia agar siap menghadapi kehidupan di masa depan sehingga perhatian terhadap mutu pendidikan di suatu negara sangat diperlukan (Saputri et al., 2024). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menjamin

keberlangsungan kehidupan manusia sekaligus berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara keseluruhan.

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting sebagai dasar awal dalam pembentukan karakter serta pengenalan kekayaan budaya bangsa kepada siswa. Transformasi pendidikan di Indonesia merupakan upaya krusial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, dan guru SD memiliki peran sentral dalam proses ini melalui penerapan Kurikulum Merdeka (Haptanti et al., 2024). Kurikulum Merdeka hadir untuk meningkatkan fleksibilitas dan relevansi pendidikan dengan memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru dalam mengembangkan kurikulum yang sesuai kebutuhan siswa dan konteks lokal (Zuariah et al., 2024). Dengan demikian kualitas pendidikan yang baik menjadi hal yang sangat krusial bagi seorang pendidik.

Mata pelajaran IPAS mempelajari makhluk hidup dan interaksinya dengan lingkungan serta alam semesta, dan membantu peserta didik menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap fenomena di sekitar mereka (Prayogo et al., 2024). Dalam praktiknya, metode yang diterapkan masih cenderung berfokus pada ceramah dan bergantung pada buku teks yang terbukti kurang efektif dalam menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran IPAS membuat siswa lebih antusias, namun ketersediaan media di sekolah masih belum memadai (Ummah et al., 2024).

Media pembelajaran adalah sarana yang berperan dalam memperjelas materi pelajaran dan mendukung proses belajar, serta memfasilitasi interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa (Zaharah et al., 2024). Penyajian informasi dalam bentuk visual yang menarik tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka melalui penggunaan media yang berkualitas dan kreatif. Pemanfaatan media pembelajaran telah diakui sebagai strategi yang efektif untuk memperbaiki proses pembelajaran (Wardani et al., 2024).

Komik adalah media pembelajaran yang dinilai efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mampu memperluas wawasan kosakata siswa (Urip et al., 2023). Media ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam membaca, memahami materi dan mengaitkannya dengan situasi kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat seperti komik digital (Narestuti et al., 2021). Komik digital yang menggabungkan unsur teks dan visual menawarkan cara belajar yang lebih menarik sehingga menjadi media yang efisien dalam proses pembelajaran (Syahfitri et al., 2025).

Peran guru dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar sangatlah sentral. Guru berperan sebagai fasilitator yang membangun suasana pembelajaran inklusif dan mendorong pemahaman yang lebih dalam (Furqan & A, 2024). Namun dalam praktiknya masih banyak guru yang belum mampu memanfaatkan media pembelajaran secara efektif serta kurang menunjukkan inovasi dan kreativitas dalam penggunaannya (Sihombing et al., 2023). Peran guru sebagai fasilitator memungkinkan siswa memahami materi dengan lebih mendalam meskipun terdapat tantangan seperti kesenjangan digital antara kota dan desa serta kesiapan guru yang bervariasi (Agustin et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Silangjana, ditemukan bahwa lebih dari 67% siswa kelas IV masih belum mencapai ketuntasan belajar. Wawancara bersama Ni Ketut Widiastini S.Pd selaku wali kelas IV mengungkapkan bahwa siswa cenderung kurang menunjukkan minat dan partisipasi aktif dalam pembelajaran materi "Indonesiaku Kaya Budaya." Banyak siswa tampak pasif dan hanya mendengarkan tanpa memberikan tanggapan. Kondisi ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan pembacaan buku paket tanpa dukungan media visual atau digital yang dapat menarik perhatian siswa serta membantu mereka memahami materi secara lebih kontekstual

(Khaira Ummah & Mustika, 2024). Kenyataan tersebut jauh berbeda dengan tuntutan capaian kurikulum saat ini yang menekankan pembelajaran bermakna.

Selain itu terdapat kesenjangan yang signifikan terkait minimnya integrasi kearifan lokal dalam materi pembelajaran. Materi "Indonesiaku Kaya Budaya" seharusnya berfungsi sebagai sarana strategis untuk memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai budaya daerah kepada siswa. Pembelajaran IPAS yang berbasis kearifan lokal di Bali sangat penting dipahami dalam konteks pendidikan yang relevan karena integrasi kearifan lokal dalam proses pembelajaran tidak hanya menanamkan nilai-nilai cinta tanah air, tetapi juga berfungsi sebagai upaya pelestarian budaya lokal (Widiarini et al., 2025). Kearifan lokal berfungsi sebagai sumber pembelajaran tradisional yang menghubungkan kebudayaan lokal dengan paradigma modern, namun kenyataannya budaya lokal mulai tergerus oleh modernisasi dan globalisasi (Pratiwi et al., 2024). Menurunnya nilai-nilai kearifan lokal pada siswa disebabkan oleh kemajuan teknologi yang pesat dan minimnya media pembelajaran yang kreatif serta inovatif.

Dalam situasi yang ideal media pembelajaran seharusnya mampu merangsang minat belajar, mempermudah pemahaman dan disesuaikan dengan lingkungan budaya. Komik digital muncul sebagai solusi yang menjanjikan karena mengintegrasikan elemen visual yang menarik dan narasi yang kuat sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa (Sulistriyaniva et al., 2024). Penelitian terdahulu oleh Mardiana et al (2024) telah membuktikan bahwa media komik digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dengan rata-rata kenaikan sebesar 54,5% (dari 55 menjadi 85) melalui akses digital yang fleksibel dan mendukung pembelajaran mandiri.

Meskipun sejumlah penelitian telah mengembangkan komik digital untuk pembelajaran di sekolah dasar, terdapat beberapa kesenjangan yang belum terisi. Pertama, penelitian terdahulu seperti Mardiana et al (2024) yang mengembangkan komik digital berbasis masalah pada IPAS hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif tanpa mempertimbangkan integrasi nilai-nilai budaya lokal. Kedua, penelitian komik digital berbasis kearifan lokal yang ada umumnya berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Icahayati et al., 2024) atau IPS (Mekalungi et al., 2025) sementara pengembangan pada mata pelajaran IPAS dengan konteks kearifan lokal Bali khususnya tradisi Megoak-goakan masih sangat terbatas. Ketiga, media yang dikembangkan pada penelitian sebelumnya umumnya berformat PDF statis yang kurang interaktif. Penelitian ini juga berbeda dari penelitian tentang media berbasis kearifan lokal Bali lainnya seperti (Pratiwi et al., 2024) yang mengembangkan media monopoli berbasis *Augmented Reality* pada materi geometri, karena penelitian ini secara spesifik menggunakan tradisi Megoak-goakan sebagai muatan budaya dalam komik digital interaktif untuk IPAS.

Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga aspek utama. Pertama, pengembangan komik digital yang secara khusus mengintegrasikan tradisi lokal Bali Megoak-goakan sebagai bagian isi komik untuk menguatkan identitas budaya siswa sekaligus meningkatkan pemahaman materi IPAS. Kedua, pemanfaatan platform *flipbook* interaktif melalui Canva yang memungkinkan akses lebih mudah dan tampilan lebih menarik dibandingkan format PDF statis. Ketiga, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga menekankan pentingnya membangun minat belajar dan menanamkan nilai budaya dalam proses pembelajaran.

Megoak-goakan adalah tradisi yang dimiliki oleh masyarakat Desa Panji, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, yang dilaksanakan sebagai bentuk penghormatan kepada Ki Gusti Panji Sakti, Raja Buleleng. Pemilihan kearifan lokal ini sebagai landasan dalam media komik digital didasari oleh keyakinan bahwa pembelajaran IPAS akan menjadi lebih efektif dan memiliki makna yang lebih dalam jika dipadukan dengan kearifan lokal Bali. Kearifan lokal berfungsi untuk membentuk karakter siswa sehingga mereka dapat menginternalisasi nilai-nilai mulia yang sesuai dengan warisan budaya yang dimiliki. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berorientasi kearifan

lokal Bali Megoak-goakan pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SD yang valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan *Reserch and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah suatu pendekatan atau proses yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau untuk mengembangkan serta meningkatkan produk yang sudah ada, sekaligus digunakan untuk menguji efektivitas produk tersebut. Penelitian yang sedang dikembangkan ini menggunakan model penelitian pengembangan *ADDIE*. Model ini penelitian pengembangan *ADDIE* yang meliputi tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Mardiana et al., 2024).

Subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas IV SD yang menjadi sasaran penggunaan komik digital berorientasi kearifan lokal Bali *Megoak-goakan* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Untuk menjamin kualitas produk yang dikembangkan, dilakukan serangkaian uji coba yang melibatkan berbagai pihak, meliputi 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, 2 orang praktisi pendidikan, serta seluruh peserta didik sebanyak 18 orang kelas IV dalam pengumpulan respon kepraktisan media dan uji coba lapangan. Adapun objek penelitian ini adalah komik digital yang mengangkat kearifan lokal Bali *Megoak-Goakan*, yang dinilai berdasarkan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam pembelajaran materi *Indonesiaku Kaya Budaya* bagi siswa kelas IV SD.

Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran para ahli, guru, dan peserta didik, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor hasil validasi, uji kepraktisan, serta uji efektivitas produk. Pengumpulan data dilakukan melalui metode kuesioner dan tes. Kuesioner digunakan untuk menilai validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan, sedangkan tes berupa *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi kuesioner validasi ahli, kuesioner kepraktisan guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda.

Adapun instrumen dalam penelitian ini sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Untuk Siswa

NO	Aspek	Indikator	No Butir	Total Butir
1.	Materi/Isi	Penyampaian materi mudah dipahami.	1	1
		Penyampaian materi jelas.	2	1
2.	Penggunaan Bahasa.	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa.	3	1
3.	Penyajian	Kemenarikan dalam penyajian materi.	4,5	2
4.	Kejelasan teks dan suara	Kejelasan teks yang disajikan.	6	1
		Kejelasan suara yang disajikan.	7	1
5.	Kualitas visual	Gambar disajikan dengan jelas.	8	1
		Tampilan <i>background</i> menarik.	9,10	2
6.	Karakter	Kemenarikan karakter tokoh	11	1
7.	Tampilan Keseluruhan	Kemenarikan tampilan keseluruhan.	12	1
<b>TOTAL</b>				<b>12</b>

Sumber: (Sunaryan & Werang, 2023)

Berdasarkan hasil uji coba instrumen, seluruh instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan layak digunakan. Hasil uji validitas isi menunjukkan bahwa instrumen ahli materi, ahli media, kepraktisan guru, kepraktisan siswa, dan tes efektivitas memperoleh koefisien validitas isi sebesar 1,00 dengan kategori sangat tinggi. Selain itu, hasil uji validitas butir menunjukkan bahwa seluruh 30 butir soal dinyatakan valid karena memiliki nilai koefisien korelasi lebih besar daripada nilai  $r$  tabel. Uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20 menghasilkan koefisien sebesar 0,98 yang termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi.

Hasil analisis daya beda menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki kriteria sedang hingga kuat, sedangkan analisis tingkat kesukaran menunjukkan bahwa 28 butir soal berkategori sedang dan 2 butir soal berkategori sukar. Dengan demikian, instrumen penelitian telah memenuhi syarat validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran sehingga layak digunakan untuk mengukur efektivitas media yang dikembangkan.

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli, kepraktisan guru, dan kepraktisan peserta didik guna menentukan tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Sementara itu, analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji efektivitas media melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji-t sampel berkorelasi. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dan homogenitas menggunakan uji *Levene*. Uji coba produk dilaksanakan melalui tahap validasi ahli, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji efektivitas untuk memastikan media yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media komik digital berorientasi kearifan lokal Bali megoak-goakan pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya* untuk siswa kelas IV SD dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru belum memanfaatkan media digital secara optimal meskipun sekolah memiliki fasilitas pendukung yang memadai, sehingga diperlukan media yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan komik digital yang mengintegrasikan materi keberagaman budaya Indonesia dengan kearifan lokal Bali megoak-goakan melalui bantuan teknologi AI, Canva, dan FlipHTML5. Produk yang dihasilkan menyajikan alur cerita yang menarik, visual yang interaktif, serta nilai-nilai karakter seperti gotong royong, toleransi, dan kecintaan terhadap budaya. Setelah melalui proses validasi dan revisi berdasarkan masukan ahli, media diimplementasikan kepada siswa kelas IV untuk menguji kepraktisan dan efektivitasnya. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media telah disempurnakan dari segi tampilan, navigasi, dan keterbacaan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran digital yang inovatif dan kontekstual.



Gambar 1. Media Komik Digital Berorientasi Kearifan Lokal Bali

Untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai kualitas media komik digital berorientasi kearifan lokal Bali Megoak-goakan, hasil analisis validitas dan kepraktisan yang diperoleh dari ahli, praktisi, dan peserta didik dirangkum dalam satu tabel. Rekapitulasi ini bertujuan untuk menunjukkan tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian para validator dan pengguna sehingga dapat diketahui apakah media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kualitas yang ditetapkan.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Analisis Validitas dan Kepraktisan Media

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kualifikasi
1	Validitas Ahli Materi	98%	Sangat Baik
2	Validitas Ahli Media	93%	Sangat Baik
3	Kepraktisan Menurut Praktisi	95%	Sangat Baik

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kualifikasi
4	Kepraktisan Menurut Siswa	90%	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>Kualitas Media</b>	<b>94%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan Tabel 2, seluruh aspek penilaian memperoleh persentase di atas 90% dengan kualifikasi sangat baik. Validitas ahli materi memperoleh persentase tertinggi sebesar 98%, diikuti kepraktisan menurut praktisi sebesar 95%, validitas ahli media sebesar 93%, dan kepraktisan menurut siswa sebesar 90%. Secara keseluruhan, media komik digital berorientasi kearifan lokal Bali *Megoak-goakan* memperoleh rata-rata persentase sebesar 94% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya* di kelas IV sekolah dasar. Tingginya persentase validitas ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek konten maupun teknis. Hal ini sejalan dengan temuan Sintawati dan Margunayasa (2021) yang menegaskan bahwa media pembelajaran digital dinyatakan valid dan layak digunakan apabila telah melalui penilaian ahli yang komprehensif mencakup aspek isi dan tampilan media. Validitas tinggi yang diperoleh dalam penelitian ini juga mencerminkan bahwa pengembangan menggunakan model ADDIE dengan tahap analisis kebutuhan yang sistematis sebelum perancangan mampu menghasilkan produk yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

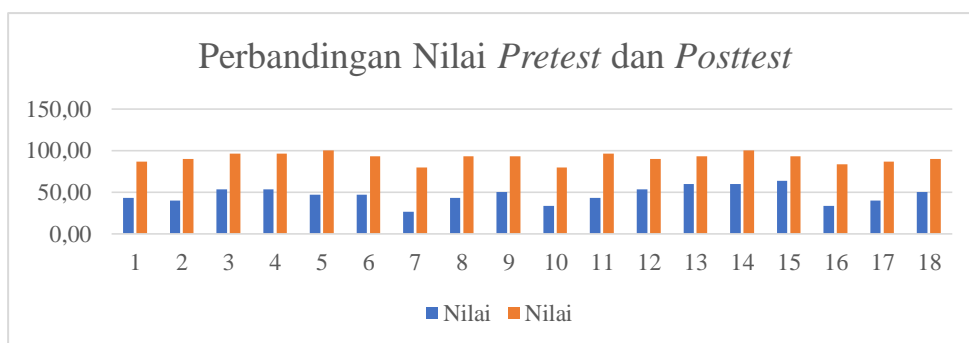
Pengintegrasian unsur kearifan lokal ke dalam materi pembelajaran memiliki landasan teori yang kuat. Vygotsky dalam teori *Zona of Proximal Development (ZPD)* menekankan pentingnya konteks sosial-budaya dalam proses belajar; siswa akan lebih mudah memahami konsep baru apabila dikaitkan dengan pengalaman dan budaya yang sudah mereka kenal (Vygotsky, 1978). Dalam konteks ini, permainan tradisional *Megoak-goakan* sebagai elemen kearifan lokal Bali berfungsi sebagai jembatan kognitif yang membantu siswa kelas IV menghubungkan materi keberagaman budaya nasional dengan pengalaman budaya mereka sehari-hari. Temuan serupa dilaporkan dalam penelitian Suantara et al. (2023) yang menemukan bahwa e-modul berbasis kearifan lokal Satua Bali memperoleh penilaian sangat valid dari ahli dan mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar karena konten budaya lokal memberikan konteks yang bermakna bagi peserta didik (Suantara et al., 2023).

Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital berorientasi kearifan lokal Bali *Megoak-goakan*. Ringkasan hasil analisis deskriptif data pretest dan posttest disajikan pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3.** Hasil Analisis Deskriptif Data

	Nilai Pretest Hasil Belajar	Nilai Posttest Hasil Belajar
N	18	18
Mean	46,66	91,29
Median	46,67	93,33
Mode	43,33	93,33
Std. Deviation	9,90	6,06
Variance	98,031	36,785
Minimum	26,67	80
Maximum	63,33	100

Berdasarkan Tabel 3, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media komik digital. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 46,66 pada pretest menjadi 91,29 pada posttest. Selain itu, nilai minimum dan maksimum juga mengalami peningkatan, sedangkan standar deviasi menurun yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih merata. Untuk memperjelas perbandingan nilai pretest dan posttest setiap siswa, disajikan grafik pada Gambar 2 berikut.



**Gambar 2.** Grafik Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan Gambar 2, seluruh siswa menunjukkan peningkatan nilai setelah menggunakan media komik digital. Nilai posttest tampak lebih tinggi dibandingkan nilai pretest pada setiap siswa, yang mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *Indonesiaku Kaya Budaya*. Hasil ini memberikan gambaran awal bahwa media komik digital berpotensi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa pada kelompok *pretest dan posttest* berdistribusi normal sebagai salah satu prasyarat analisis statistik parametrik. Hasil pengujian normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* disajikan pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4.** Hasil Analisis Normalitas Data

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	df	Sig.
Nilai <i>Pretest</i> Hasil Belajar	,974	18	,872
Nilai <i>Posttest</i> Hasil Belajar	,932	18	,210

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi data pretest sebesar 0,872 dan posttest sebesar 0,210. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, analisis dapat dilanjutkan pada uji homogenitas.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara data pretest dan posttest hasil belajar siswa. Hasil pengujian homogenitas menggunakan uji Levene disajikan pada Tabel 5 berikut.

**Tabel 5.** Hasil Analisis Homogenitas Data

Kelompok Data	<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
<i>Pretest dan Posttest</i>	3,358	1	34	,076

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,076 yang lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data pretest dan posttest memiliki varians yang homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, data layak dianalisis lebih lanjut menggunakan uji hipotesis *paired sample t-test*.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui efektivitas media komik digital berorientasi kearifan lokal Bali *Megoak-goakan* terhadap hasil belajar siswa. Analisis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* untuk membandingkan nilai pretest dan posttest. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 6 berikut.

**Tabel 6.** Hasil Uji *Paired Sample T-test*

Pasangan Data	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
<i>Posttest - Pretest</i>	44,63	6,77	1,5	41,26028	48,00	27,93	17	,000

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik digital berorientasi kearifan lokal Bali *Megoak-goakan* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya*.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan ini dapat dijelaskan melalui beberapa perspektif teoritis. Pertama, dari sudut pandang teori konstruktivisme Bruner (1966), belajar merupakan proses aktif di mana siswa mengonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan informasi yang diterimanya. Komik digital memfasilitasi proses konstruktif ini melalui penyajian alur cerita yang melibatkan siswa secara aktif dalam mengikuti narasi dan menginterpretasi pesan visual. Kedua, dari perspektif teori belajar bermakna Ausubel (1963), pengetahuan baru akan lebih mudah diserap dan diingat apabila dikaitkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (*advance organizer*). Integrasi kearifan lokal Bali *Megoak-goakan* yang sudah dikenal siswadengan materi keberagaman budaya Indonesia berfungsi sebagai *advance organizer* yang memperkuat pemrosesan dan penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang.

Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan penelitian sebelumnya di bidang media pembelajaran digital. Yudiana & Sari (2022) dalam penelitiannya menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan teknologi digital secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa dibandingkan pembelajaran konvensional, mengindikasikan bahwa pendekatan aktif-digital memiliki keunggulan yang konsisten dalam meningkatkan capaian belajar peserta didik. Lebih lanjut, Trisnayani et al (2025) melaporkan bahwa media video interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD secara signifikan karena format visual-auditif merangsang perhatian dan mempermudah pemahaman konsep. Walaupun jenis medianya berbeda, mekanisme kerja komik digital dalam penelitian ini beroperasi pada prinsip yang sama, yakni mengoptimalkan saluran visual untuk memperkuat pemahaman konsep.

Dari segi desain pembelajaran, pengembangan menggunakan model ADDIE memastikan bahwa media dirancang secara sistematis sesuai kebutuhan riil siswa. Tahap analisis yang dilakukan di awal pengembangan berhasil mengidentifikasi kesenjangan antara pemanfaatan fasilitas digital yang tersedia di sekolah dengan praktik pembelajaran yang masih konvensional. Temuan pada tahap analisis ini konsisten dengan kondisi umum pembelajaran di SD, di mana meskipun fasilitas teknologi tersedia, guru belum memanfaatkannya secara optimal (Sintawati & Margunayasa, 2021). Model ADDIE memungkinkan perbaikan bertahap dan berbasis data pada setiap tahap pengembangan, sehingga produk akhir yang dihasilkan benar-benar responsif terhadap kebutuhan pembelajaran.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui secara terbuka untuk memberikan gambaran yang proporsional tentang ruang lingkup temuan. Jumlah subjek yang hanya 18 siswa dari satu kelas di satu sekolah membatasi generalisabilitas temuan. Karakteristik siswa, kualitas guru, dan ketersediaan fasilitas di sekolah yang dijadikan lokasi penelitian mungkin berbeda dengan konteks sekolah lain di Bali maupun Indonesia. Penelitian selanjutnya perlu memperluas cakupan subjek dan lokasi agar temuan dapat digeneralisasikan lebih luas. Media komik digital membutuhkan perangkat (komputer, tablet, atau smartphone) dan koneksi internet untuk dapat diakses secara optimal. Di sekolah-sekolah dengan keterbatasan

infrastruktur digital, implementasi media ini akan menghadapi hambatan teknis. Aspek ketergantungan teknologi ini perlu menjadi pertimbangan dalam rencana diseminasi media.

Penelitian ini memberikan implikasi teoritis dan praktis yang penting. Secara teoritis, hasil penelitian mendukung *Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)* yang menegaskan bahwa integrasi unsur visual dan verbal dalam media pembelajaran dapat meningkatkan proses kognitif siswa, serta memperkuat teori konstruktivisme sosial yang menekankan pentingnya konteks budaya dalam pembelajaran bermakna. Secara praktis, komik digital bermuatan kearifan lokal terbukti layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar, sehingga dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka. Selain itu, temuan ini dapat menjadi referensi bagi pengembang kurikulum dalam mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam media pembelajaran digital, serta membuka peluang bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji efektivitas media dengan desain penelitian yang lebih kuat, mengukur dampak afektif, serta meneliti keberlanjutan dan pola penggunaan media digital dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa komik digital berorientasi kearifan lokal Bali Megoak-goakan pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya* telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. Media yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat baik dari para ahli, praktisi, dan peserta didik, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan komik digital mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui penyajian visual yang menarik, interaktif, dan kontekstual dengan budaya lokal. Integrasi kearifan lokal Bali Megoak-goakan dalam media pembelajaran juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus mendukung pengenalan dan pelestarian budaya daerah. Dengan demikian, komik digital yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

## REFERENSI

- Agustin, D., N, Dewi, P., A, Rifqi, & M. (2025). *Analisis media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi*. <https://doi.org/10.61722/jmia>
- Amadi, & M, A. S. (2023). *Pendidikan di era global: Persiapan siswa untuk menghadapi dunia yang semakin kompetitif*. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i2.9439>
- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Grune & Stratton.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Furqan, & A. (2024). *Fungsi guru dalam implementasi kurikulum pendidikan agama Islam multikultural di sekolah menengah atas Islam terpadu Ar-Rahmah Makassar*.
- Haptanti, S, F., Hikmah, M, Basuki, & A, I. (2024). *Peran media pembelajaran dalam pendidikan Bahasa Indonesia*. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Icahayati, K, Yudiana, K, Trisna, & S, G. A. P. (2024). *Media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar*. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.78017>
- Mardiana, A, I. N., Agung, & G, A. A. (2024). *Komik digital berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD*. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.75366>
- Mekalungi, N, Rachmawati, P, F., Wulandari, & D, M. (2025). *Komik digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar*.
- Narestuti, S, A., Sudiarti, D, Nurjanah, & U. (2021). *Penerapan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>

- Pratiwi, P. N. L., Suarjana, M. I., Werang, & R. B. (2024). *Upakara Bali ethnomathematics monopoly media based on augmented reality on geometry material*.
- Prayogo, S., M, Ramadhan, A., F, Sholiha, M., & Jember., U. K. H. A. S. (2024). *Penerapan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial berbasis Kurikulum Merdeka di madrasah ibtidaiyah*.
- Saputri, D, Purnasari, & D, P. (2024). *Implementasi Kurikulum 2013 terhadap pentingnya penguatan pendidikan karakter (PPK) di sekolah dasar*.
- Sihombing, Y, Haloho, B, Napitu, & U. (2023). *Problematika guru dalam pemanfaatan media pembelajaran*.
- Sintawati, N. P., & Margunayasa, I. G. (2021). Interactive e-module for science learning content: Validity and feasibility. *International Journal of Elementary Education*, 5(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Sulistriyaniva, R, Gunansyah, & G. (2024). *Media komik digital dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar: Literature review*. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10195>
- Sunaryan Niriavidya, N. M., & Werang, B. R. (2023). Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 71–80. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.55580>
- Syahfitri, M, D., Saragih, & M. (2025). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap keterampilan membaca siswa usia sekolah dasar*. <https://doi.org/10.30762/sittah.v6i1.4926>
- Trisnayani, N. N. A., Suartama, I. K., & Sari, N. M. D. S. (2025). Improving student learning outcomes through interactive learning videos on plant parts for fourth grade elementary school students. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 8(1), 210–220. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v8i1.100710>
- Ummah, K., K, Mustika, & D. (2024). *Analisis penggunaan media pembelajaran pada muatan IPAS di kelas IV sekolah dasar*. <https://doi.org/10.58230/27454312.709>
- Urip, N, Renol, H, Tarupay, & K, M. H. (2023). *Pemanfaatan komik digital sebagai media pembelajaran di sekolah dasar*. <https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v7i2.1110>
- Wardani, W, N., Kusumaningsih, W, Kusniati, & S. (2024). *Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar*.
- Widiarini, P, Suastra, W, I., Arnyana, & P, I. B. (2025). *Integrasi kearifan lokal Bali dalam pembelajaran IPA masa kini*.
- Yudiana, I. K. E., & Sari, N. M. D. S. (2022). Pembelajaran project-based learning berbantuan penilaian teman sebaya dalam pembelajaran daring meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 408–414. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.54342>
- Zaharah, F., Husna, M, Sa'bani, N, Aminah, S, & Wismanto. (2024). *How to develop dalam fungsi dan manfaat media pembelajaran di sekolah dasar*. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2065>
- Zuariyah, S. K., K, N. S., Rahayu, N, N. S., Rahayu, & S, N. A. (2024). *Tantangan guru dan siswa dalam penerapan Kurikulum Merdeka Belajar di sekolah*.