



PENGEMBANGAN KOMIK KEARIFAN LOKAL BERBASIS MEANINGFUL LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Khoirunnisa^{1*}, Yasir Arafat², Murjainah³

^{1*,2,3} Universitas PGRI Palembang

*Email: khoirun180205@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4961>

Abstrak

Berdasarkan hasil penelitian, media komik kearifan lokal berbasis *Meaningful Learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dikembangkan karena kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan di sekolah sehingga peserta didik kurang aktif dan kesulitan memahami materi. Oleh karena itu, dikembangkan media komik yang memuat kearifan lokal Palembang pada materi “Daerahku Kaya Sumber Daya” agar pembelajaran lebih menarik, kontekstual, dan bermakna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata validasi ahli sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Respon guru memperoleh persentase 93% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon peserta didik memperoleh persentase 85% pada tahap One to One dan 89,3% pada tahap *Small Group*. Selain itu, hasil uji keefektifan memperoleh nilai rata-rata 0,72 dengan kategori sangat efektif, sehingga media komik kearifan lokal berbasis *Meaningful Learning* layak digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran IPAS dengan lebih baik.

Kata Kunci: Media Komik, Kearifan Lokal, Meaningful Learning, IPAS, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan gabungan antara aktivitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik atau individu yang sedang belajar dan kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru atau seseorang yang memiliki pengetahuan lebih (Festiawan, 2020). Proses pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak yang besar bagi peserta didik, dalam proses pembelajaran tentunya akan ada pelajaran atau materi yang baik dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Kejelasan materi, kemenarikan materi sistematika serta jenis materi yang dipilih merupakan aspek utama dalam proses pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bentuk perpaduan antara pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) (Meylovvia, 2023). Mata pelajaran IPAS memberikan pemahaman menyeluruh tentang hubungan antara manusia, alam, dan lingkungan sosial, untuk membantu peserta didik memahami berbagai peristiwa alam, lingkungan, serta fenomena sosial secara terpadu. Sekaligus melatih siswa berpikir ilmiah, memecahkan masalah, serta berperilaku peduli terhadap di kehidupan sekitarnya.

Salah satu komponen penting dalam media pembelajaran proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran seharusnya menjadi aspek yang mendapat perhatian khusus dari guru atau fasilitator dalam setiap pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Syamsiani, 2022). Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Memanfaatkan media dalam pembelajaran dianggap dapat memperlancar proses belajar mengajar, sebagaimana pemahaman media dalam pembelajaran yang disampaikan (Fadilah, 2023).

Mengenai hal tersebut pendidik harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat agar pesan dan informasi yang terkandung dalam materi dapat diterima dan dipahami peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan dalam penyampaian materi pada mata Pelajaran IPAS, karena materi IPAS berisi berbagai permasalahan dan solusi yang berkaitan dengan kehidupan manusia (Aprilia, 2021).



Berdasarkan hasil pra-observasi dan wawancara dengan wali kelas IV di SD Negeri 38 Palembang, diketahui bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru dengan dominasi metode ceramah sehingga interaksi pembelajaran cenderung satu arah. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran serta mengalami kesulitan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Wali kelas IV juga menyatakan bahwa keterbatasan variasi metode dan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya keaktifan dan pemahaman peserta didik, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual.

Oleh sebab itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat mendorong munculnya keaktifan serta partisipasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, dalam penelitian kali ini peneliti memilih media komik kearifan lokal. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut dapat berkembang secara optimal. Salah satu media yang dapat menarik minat belajar siswa, khususnya pada siswa kelas tinggi yang lebih menyukai gambar dibandingkan tulisan, adalah media komik. Media komik yang dimaksud merupakan komik berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dengan pendekatan bermakna (*Meaningful Learning*) dengan memanfaatkan aplikasi Canva.

Media komik salah satu media pembelajaran hiburan yang awalnya berbentuk kumpulan kertas atau buku berisi gambar dan cerita menarik. Namun media komik termasuk media pembelajaran yang fleksibel karena dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan disetiap jenjang pendidikan (Puspananda, 2022). Pemilihan media komik ini dikarenakan perkembangan zaman yang semakin modern, dan media komik ini ialah media visual sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media komik yang dibuat untuk menarik minat peserta didik sehingga proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada buku sebagai sumber belajar, dan demikian peserta didik tidak mudah merasa bosan saat mengikuti kegiatan proses pembelajaran.

Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ardiawan, 2024) yang berjudul “Pengembangan Komik Audio Visual Pendidikan Pancasila Berorientasi Kearifan Lokal” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komik audio visual layak digunakan di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik audio visual yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik dengan rata rata skor kelayakan sebesar 81,60, hasil kepraktisan oleh guru dan siswa menunjukkan bahwa secara keseluruhan, guru memberikan skor 3,65 dengan kategori sangat praktis, sementara siswa memberikan penilaian dengan skor 3,84, juga dengan kategori sangat praktis.

Selain itu, dari hasil didapat pada penelitian (Hidayah, 2024) yang berjudul “Pengembangan Komik Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik masuk pada kategori layak digunakan dan sangat efektif digunakan di Sekolah Dasar. Hasil validasi ahli media sebesar 80%, ahli materi sebesar 90,67%, ahli bahasa sebesar 85,45%, respon siswa sebesar 92%, dan respon guru 100%, berdasarkan hasil dari penilaian evaluasi yaitu sebesar 86,6% dengan kategori sangat efektif yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memahami materi pada komik cerita rakyat.

Selanjutnya hasil penelitian dari (Mardiana, 2024) yang berjudul “Komik Digital Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD” Hasil penelitian pengembangan ini menyimpulkan bahwa komik digital berbasis masalah yang dikembangkan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran dibuktikan dari hasil uji ahli rancang bangun diperoleh skor 90,90% (sangat baik), ahli materi pembelajaran diperoleh skor 100% (sangat baik), ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran diperoleh skor 97,50% (sangat baik), uji perorangan diperoleh skor 93,33% (sangat baik), uji kelompok kecil diperoleh skor 89,72% (baik).

Penelitian ini menekankan pada pengembangan media komik pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan kearifan lokal dengan model *meaningful learning*. Komik yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, visual yang menarik, tapi dirancang untuk mengaitkan materi IPAS dengan pengalaman nyata peserta didik melalui kearifan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan mereka. Dengan demikian, peserta didik tidak sekedar membaca alur cerita, melainkan membangun pemahaman konsep secara bermakna melalui proses pengetahuan baru dengan



pengetahuan yang telah dimiliki. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya menekankan komik kontekstual yang berorientasi pada proses pembelajaran bermakna, sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep IPAS sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya sejak dini.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, masih terdapat kesenjangan penelitian dalam kurangnya penggunaan media pembelajaran terutama pada peserta didik kelas IV SD Negeri 38 Palembang sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Oleh sebab itu, penulis memperbaiki proses pembelajaran yang selama ini dilakukan dengan cara mengembangkan media komik berbasis *meaningful learning*. Dengan diharapkan proses pembelajaran peserta didik tidak hanya memperoleh wawasan dan pengetahuan, tetapi juga dapat terlibat secara aktif serta mengalami proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Komik Kearifan Lokal Berbasis *Meaningful Learning* untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar”**.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan. Menurut (Rahayu, 2025) *Research and Development (R&D)* adalah suatu pendekatan yang dilakukan secara sistematis dalam bidang akademik maupun industri untuk menghasilkan inovasi berupa produk, sistem, atau model baru yang diterapkan. Model penelitian dan pengembangan yang peneliti gunakan adalah model *Dick and Carey's*. Pengembangan *Dick and Carey's* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan melalui pendekatan sistem (System Approach). Model sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick dan Carey terdiri dari beberapa komponen yang perlu untuk membuat rancangan aktivitas pembelajaran yang lebih besar. Dick dan Carey memasukkan unsur kognitif dan behavioristik yang menekankan pada respon siswa terhadap stimulus yang dihadirkan. Langkah-langkah model Dick dan Carey ada 10 langkah yang sistematis (Jafar, 2022).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Dick and Carey's* yang memiliki 10 langkah yaitu: (1) *Identifying goals*, (2) *Conducting instructional analysis*, (3) *Identifying entry behaviors dan learner characteristics*, (4) *Writing performance objective*, (5) *Developing criterion referenced test items*, (6) *Developing instructional strategy*, (7) *Developing dan selecting instructional materials*, (8) *Designing dan conducting the formative evaluation of instruction*, (9) *Revising instruction*, (10) *Conducting summative evaluation*.

Teknik pengumpulan data merupakan tahapan yang sangat penting dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data. Tanpa memahami teknik pengumpulan data, peneliti tidak dapat memperoleh data yang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Berdasarkan uraian tersebut, teknik pengumpulan data dalam pengembangan media komik ini yaitu observasi, angket, dokumentasi.

Teknik analisis data adalah proses penting dalam penelitian. Dalam penelitian ini teknik analisis ini dilakukan untuk memperoleh pengembangan media komik yang berkualitas dengan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis kualitas komik sebagai berikut:

1. Analisis kevalidan

Lembar validasi digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya produk yang akan dikembangkan, validasi ini dilakukan oleh validator mengukur aspek media, materi dan bahasa.

Berikut ini rumus yang digunakan dalam menghitung nilai kevalidan menggunakan rumus persentase.

2. Analisis Kepraktisan

Angket yang digunakan untuk mengukur kepraktisan dari media komik yang telah dikembangkan dan diuji cobakan. Berdasarkan skor rata-rata respon siswa, hasil angket diklarifikasi menurut kriteria.

Berikut ini rumus yang digunakan dalam menghitung nilai kepraktisan media komik menggunakan rumus persentase



3. Analisis Keefektifan

Untuk menghasilkan media komik kearifan lokal, maka peneliti yang melakukan menganalisis hasil dari tes belajar siswa, dengan melalui pre-test (diukur sebelum belajar), dan pro-test (diukur sesudah belajar). Untuk menghitung keefektifan digunakan rumus *N-Gain*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan model penelitian pengembangan *Research and Development* (R%D) dengan model *Dick and Carey* 10 tahapan yaitu 1) *Identifying goals*, (2) *Conducting instructional analysis*, (3) *Identifying entry behaviors dan learner characteristics*, (4) *Writing performance objective*, (5) *Developing criterion referenced test items*, (6) *Developing instructional strategy*, (7) *Developing dan selecting instructional materials*, (8) *Designing dan conducting the formative evaluation of instruction*, (9) *Revising instruction*, (10) *Conducting summative evaluation*, yang bertujuan untuk untuk menghasilkan media komik kearifan lokal berbasis *Meaningful Learning* untuk pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar pada materi daerahku kaya sumber daya yang valid, praktis dan efektif. Tahap pelaksanaan dilakukan sebagai berikut:

1. Tahap Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang dilakukan untuk menentukan kemampuan, pengetahuan, serta sikap yang dimiliki peserta didik dengan mempelajari materi daerahku kaya sumber daya yang diintegrasikan kedalam pembelajaran.

2. Melakukan Analisis Pembelajaran

Pada tahap melakukan analisis pembelajaran, peneliti menganalisis dan menguraikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

3. Analisis Karakteristik Siswa dan Konteks Pembelajaran

Analisis dilakukan terhadap karakteristik peserta didik sekolah dasar, khususnya kelas IV berada pada tahap perkembangan berpikir konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila disajikan melalui contoh nyata, gambar, cerita, dan hal-hal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

4. Merumuskan Tujuan Pembelajaran Khusus

Tujuan performasi dirumuskan agar peserta didik mendeskripsikan melalui penggunaan media komik kearifan lokal, peserta didik diharapkan mampu mengetahui dan menjelaskan asal usul pempek sebagai makanan khas Palembang yang menjadi bagian dari budaya masyarakat Sumatera Selatan.

5. Mengembangkan Instrumen Penilaian Berdasarkan Patokan

Pada tahap penelitian ini pada bab III menentukan kisi-kisi pembelajaran melalui instrumen penilaian berupa angket validasi ahli, angket respon guru dan angket respon peserta didik dengan menentukan penilaian berupa *skala likert* dalam mengembangkan media komik untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi sumber daya dan asal usul pempek sesuai indikator yang telah ditentukan.

6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Setelah alat penilaian siap, langkah selanjutnya adalah merancang strategi pembelajaran. Strategi yang digunakan disebut dengan strategi pembelajaran. Desainer harus memberikan kegiatan yang berhubungan dengan tujuan dengan umpan balik dan informasi tentang kinerja siswa.

7. Mengembangkan dan Memilih Bahan Ajar

Pada tahap ini dikembangkan produk berupa media komik kearifan lokal berbasis *meaningful learning* yang memuat materi daerahku kaya sumber daya dan mengenal asal usul pempek, dilengkapi ilustrasi, dialog cerita, latihan soal, dan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

8. Merancang dan Mengembangkan Evaluasi Formatif

Penilaian formatif bertujuan untuk memperoleh saran, masukan, dan perbaikan terhadap media komik kearifan lokal berbasis *meaningful learning* agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik, layak, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penilaian formatif dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu validasi ahli, uji coba perorangan (*One to One*), uji kelompok kecil (*Small Group*).



Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kesesuaian isi materi, tampilan komik, penggunaan bahasa, serta kelayakan media pembelajaran.

9. Melakukan Revisi Terhadap Program Pembelajaran

Berdasarkan hasil evaluasi formatif, dilakukan revisi terhadap isi materi, ilustrasi, bahasa, maupun aktivitas pembelajaran dalam komik agar produk yang dikembangkan lebih menarik, efektif, dan sesuai kebutuhan peserta didik.

10. Merancang dan Mengembangkan Evaluasi Sumatif

Tahap ini merupakan tahap penyebarluasan sekaligus tahap akhir dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media komik kearifan lokal berbasis *meaningful learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar dengan materi Daerahku Kaya Sumber Daya yang dikaitkan dengan asal usul pempek sebagai makanan khas Palembang.

PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan model penelitian pengembangan *Research and Development* (R%D) dengan model *Dick and Carey* yaitu 1) *Identifying goals*, (2) *Conducting instructional analysis*, (3) *Identifying entry behaviors dan learner characteristics*, (4) *Writing performance objective*, (5) *Developing criterion referenced test items*, (6) *Developing instructional strategy*, (7) *Developing dan selecting instructional materials*, (8) *Designing dan conducting the formative evaluation of instruction*, (9) *Revising instruction*, (10) *Conducting summative evaluation*, yang bertujuan untuk untuk menghasilkan media komik kearifan lokal berbasis *Meaningful Learning* untuk pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar pada materi daerahku kaya sumber daya yang valid, praktis dan efektif.

Media komik kearifan lokal yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan **"Sangat valid"** oleh ketiga para ahli media dengan nilai rata-rata persentase 95% dikarenakan media yang dikembangkan ini memiliki gambar yang menarik, warna yang beragam, dengan cerita yang seru. Sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini didukung dengan penelitian (Ardiawan, 2021) bahwasannya penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan memudahkan proses belajar mengajar peserta didik, dikarenakan bahan ajar dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik peserta didik. Selain itu (Puspananda, 2022) mengemukakan bahwa media komik termasuk media pembelajaran yang fleksibel karena dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan disetiap jenjang pendidikan. Hal ini diperkuat dengan penelitian (Hidayah, 2024) Penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik karena penyajian materi dikemas melalui gambar dan alur cerita yang menarik sehingga lebih mudah dipahami.

Berdasarkan secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media komik kearifan lokal yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi serta mampu menjadi media pembelajaran yang menarik, fleksibel, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Penyajian materi melalui gambar, warna, dan alur cerita yang menarik dapat meningkatkan perhatian, minat, motivasi, serta pemahaman peserta didik sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Selanjutnya media komik kearifan lokal berbasis *Meaningful Learning* untuk pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan **"Sangat praktis"** dikarenakan memudahkan untuk mengetahui asal usul pempek dan mengetahui bentuk, rasa dari pempek yang berupa makanan asli khas kota Palembang. Hal ini dapat dari uji coba *one to one* dengan nilai rata-rata persentase 85% serta dilakukan uji coba pada *small group* (kelompok kecil) dengan nilai rata-rata persentase 89,3%, media komik kearifan lokal ini dapat mendorong peserta didik agar mandiri saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kemudian media komik kearifan lokal berbasis *meaningful learning* yang dikembangkan dinyatakan praktis, hal ini didasarkan pada hasil penilaian respon guru kepraktisan dengan memperoleh nilai rata-rata persentase 87,5%. Dalam penelitian (Harvianto, 2021) bahwasanya salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Didukung dengan penelitian (Festiawan, 2020) Media



pembelajaran bisa dijadikan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran oleh tenaga pendidik guna tercapainya tujuan pembelajaran. Sehingga bisa diartikan bahwa tujuan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh media yang digunakan dalam proses pembelajaran (Syamsiani, 2022).

Berdasarkan secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media komik kearifan lokal berbasis *Meaningful Learning* yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Media ini mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan kemandirian dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta mendukung guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal melalui penyajian materi yang menarik, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Hasil keefektifan diperoleh melalui tes soal yang diujicobakan pada kela IV.A yang memperoleh nilai rata-rata persentase 90,9% dengan kriteria **“Sangat Efektif”** yang menunjukkan bahwa Adaya peningkatan hasil belajar yang tinggi setelah peserta didik menggunakan media komik kearifan lokal berbasis *Meaningful Learning* yang peneliti kembangkan. Dikarenakan peserta didik sangat senang dan antusias dalam menggunakan media komik kearifan lokal berbasis *Meaningful Learning*, hal ini disebabkan media yang dikembangkan memiliki petunjuk pengguna media sehingga memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian (Iriani, 2020) mengemukakan bahwa pembelajaran yang menggunakan multimedia akan membantu siswa dalam satu kali menyaksikan pembelajaran, mereka akan melihat gambar, animasi secara bersama. Hal ini diperkuat lagi dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hariyanti, 2021) Penggunaan media pembelajaran akan mempermudah dalam memvisualisasikan materi yang dianggap sulit akan menampilkan menjadi media yang menarik bagi siswa. Dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran akan membuat siswa belajar lebih bermakna (Wahyuni, 2024).

Berdasarkan secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media komik kearifan lokal berbasis *Meaningful Learning* yang dikembangkan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Penggunaan media yang menarik, interaktif, dan dilengkapi petunjuk penggunaan mampu meningkatkan antusias, minat, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penyajian materi melalui gambar dan cerita yang kontekstual membantu peserta didik belajar secara lebih bermakna sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan efektif.

Pernyataan diatas sesuai dengan data yang diperoleh peneliti di lapangan pada saat melakukan uji coba. Dimana peserta didik sangat tertarik dalam menggunakan media komik yang berjudul “Pempek Makanan Khas Palembang” saat proses pembelajaran berlangsung dikelas. Dikarenakan peserta didik belum pernah menggunakan media komik kearifan lokal dalam pembelajaran terutama materi daerahku kaya sumber daya. Dalam hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mardiana, 2024) bahwa kemudahan dengan memanfaatkan media komik yang menarik seperti komik dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang aktif dan efektif karena siswa menjadi lebih fokus dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.

Dalam penerapan media komik kearifan lokal berbasis *Meaningful Learning* pada media pembelajaran, peneliti masih banyak menemukan kekurangan dan kelebihan dalam penggunaan media komik yang mungkin bisa menjadi pembaharuan untuk peneliti selanjutnya. Untuk kekurangan dalam menggunakan media komik cetak ialah biaya yang relatif mahal, biaya yang digunakan dalam media komik cetak ini tidaklah sedikit. Hal ini disebabkan oleh beberapa factor seperti, peneliti harus mengembangkan media komik cetak, produk yang harus dikembangkan dan waktu yang digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan produk. Sedangkan kelebihanannya ialah penerapan media komik cetak ini dapat berinteraksi langsung kepada peserta didik, mempunyai daya tarik dari media komik itu sendiri karena gambar yang menarik, cerita yang seru, dan dapat membuat peserta didik lebih berinteraksi dengan teman, kemudian penggunaan yang mudah dioperasikan dan diakses langsung.

Penelitian (Slameto, 2021) mengemukakan penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena siswa lebih tertarik membaca materi yang disajikan dalam bentuk gambar dan dialog sederhana. Sehingga membuat pembelajaran lebih menarik didalam



kelas serta dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Adapun materi yang digunakan dalam pengembangan media ini yaitu materi daerahku kaya sumber daya hal ini telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan isi dari materi.

Media komik kearifan lokal berbasis *Meaningful Learning* untuk pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yang dihasilkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan karena telah disesuaikan oleh kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hal ini juga dikemukakan oleh (Suryani & dkk, 2018) dalam penelitian yang telah diteliti kembali oleh (Putri, Murjainah, & Prasrihamni, 2023, h. 3) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Hal ini juga menjadikan media yang dikembangkan oleh peneliti memiliki tampilan yang menarik dari gambar dan warna, animasi yang beragam serta petunjuk yang mudah dipahami, sehingga membangun semangat peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran didalam kelas.

Berdasarkan hasil keseluruhan data kevalidan, kepraktisan, keefektifan media komik kearifan lokal berbasis *Meaningful Learning* untuk pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar materi daerahku kaya sumber daya yang peneliti kembangkan, maka dapat disimpulkan bahwasanya produk yang dihasilkan oleh peneliti merupakan media yang Valid, Praktis, Efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPAS peserta didik dikelas IV Sekolah Dasar. Media komik kearifan lokal berbasis *Meaningful Learning* untuk pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar materi daerahku kaya sumber daya yang peneliti hasilkan melalui penelitian ini dapat digunakan didalam kegiatan pembelajaran yang memiliki kategori layak digunakan. Hal ini dikarenakan media pembelajaran efektif dan menarik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Berdasarkan penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan Media komik kearifan lokal berbasis *Meaningful Learning* untuk pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar merupakan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka diperoleh Kesimpulan berikut ini:

1. Pengembangan komik kearifan lokal berbasis *Meaningful Learning* untuk pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan dengan model *Dick and Carey* dinyatakan "Valid" oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dengan nilai rata-rata persentase 95% sehingga media yang dikembangkan oleh peneliti dapat diujicobakan pada Sekolah Dasar setelah melalui tahap revisi dari ketiga para ahli validator.
2. Pengembangan komik kearifan lokal berbasis *Meaningful Learning* untuk pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan dengan model *Dick and Carey* dinyatakan "Sangat Praktis", hal ini berdasarkan keefektifan pada uji *One to One* yang memperoleh nilai rata-rata persentase 85% serta uji coba pada *Small Group* (kelompok kecil) dengan nilai rata-rata persentase 89,3%.
3. Pengembangan komik kearifan lokal berbasis *Meaningful Learning* untuk pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan dengan model *Dick and Carey* dinyatakan "Sangat Efektif" hal ini didasarkan pada hasil tes soal pada kelas IV.A sebanyak 32 peserta didik dengan memperoleh nilai rata-rata persentase 90,9%.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia. (2021). Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kelud Untuk Materi IPAS Siswa Sekolah Dasar. 304-308.
- Ardiawan, K. N. (2024). Pengembangan Komik Audio Visual Pendidikan Pancasila Berorientasi Kearifan Lokal. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Arjuni. (2022). IEMJ: Islamic Education Managemen Journal Manajemen Pengembangan Program



- Pembelajaran Guru (Studi Implementasi Pengembangan Program Pembelajaran). 26.
- Arsitawati. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 52-61.
- Fadilah. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 01-17.
- Festiawan. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran.
- Hafidzhoh. (2023). Belajar Bermakna (Meaningful Learning) Pada Pembelajaran Tematik. *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)*, 309-397.
- Haqiqi, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 164-172.
- Harahap. (2020). the Development of Biology Interactive Learning Media With Computer-Based Macromedia Flash of the Material Respiratory System of Human Pengembangan Media Ajar Interaktif Biologi Berbasis Macromedia Flash Dalam Komputer Pada Materi Sistem Pernapasan Manusi. *Jurnal Pembelajaran dan Biologi Nukleus*, 54-66.
- Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMK Tidore Mandiri. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer*, 23.
- Heni Vidia Sari, H. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1008-1016.
- Hidayah. (2024). Pengembangan Komik Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 779-789.
- Husna. (2022). Nilai Nilai Kearifan Lokal Generasi Millennial di Kota Banjarmasin. *Al-Hiwar : Jurnal Ilmu dan Teknik Dakwah*, 29-37.
- Jafar, M. (2022). Model Pembelajaran *Dick and Carey*. *Jurnal Tawadhu*, 13-34.
- Julianti, P. (2023). Published by LP3MKIL YLIP (yayasan Linggau Inda Pena) Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Bulat Melalui Model Pembelajaran *Meaningful Learning* Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Karang Panggung. 137-150.
- Kaniawati, E. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 18-32.
- Khoirusaadah. (2025). Penerapan Model Meaningful Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 478-487.
- Mardiana. (2024). Komik Digital Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 49-59.
- Meylovvia, D. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25.
- Mikamahuly. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 256-263.
- Nafala. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. 20-22.
- Nurhayati. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES*, 38-46.
- Puspananda. (2022). Studi Literatur: Komik Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*.
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 459-470.
- Sari, N. M. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Ayo Belajar Budaya Nusantara untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 391-399.
- Suranda. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *ournal Of Social Science Research*, 14043-14057.



- Syahputri, A. Z. (2023). Pengaruh Kualitas Produk, Citra Merek, Word Of Mouth. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 160-166.
- Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan Syamsiani STIT Misbahul Ulum Gumawang. *Bahasa dan Pendidikan*, 35-44.
- Saringatun Mudrikah, S. M. (2021). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah*. PENERBIT PRADINA PUSTAKA.