

**PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN
LOKAL (NGAYAH) PADA MUATAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Ni Kadek Diah Pradnyani, NIM 2211031569

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional dengan media terbatas sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mendeskripsikan rancangan bangun media pembelajaran e-komik interaktif berbasis kearifan lokal (ngayah) pada muatan IPAS, (2) mendeskripsikan validitas media pembelajaran e-komik interaktif berbasis kearifan lokal (ngayah) pada muatan IPAS, (3) menganalisis efektivitas media pembelajaran e-komik interaktif berbasis kearifan lokal (ngayah) pada muatan IPAS. Subjek uji coba penelitian ini yakni 28 siswa pada uji efektivitas, 3 siswa pada uji perorangan, 9 siswa pada uji kelompok kecil, serta 3 sebagai ahli isi/materi, ahli desain, dan ahli media sebagai validator. Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner dan tes. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial uji-t. Hasil penelitian pengembangan ini menyimpulkan bahwa e-komik interaktif berbasis kearifan lokal (ngayah) yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran dibuktikan dari: (1) hasil rancang bangun produk e-komik interaktif menggunakan model ADDIE, (2) hasil validitas media e-komik interaktif berbasis kearifan lokal (ngayah) berdasarkan hasil uji ahli materi pembelajaran diperoleh skor 90% (sangat baik), ahli desain Instruksional diperoleh skor 95% (sangat baik), dan ahli media pembelajaran diperoleh 91,67%, uji perorangan diperoleh skor 94,15% (sangat baik), uji kelompok kecil diperoleh skor 93,61% (sangat baik), serta (3) hasil uji efektivitas dengan uji-t memperoleh $t\text{-hitung} = 25,490 > t\text{-tabel} = 2,052$ pada taraf signifikansi 5% untuk $dk = 27$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka, artinya terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media e-komik interaktif berbasis kearifan lokal (ngayah). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media e-komik interaktif berbasis kearifan lokal (ngayah) efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan IPAS materi harmoni dalam ekosistem di kelas V

Kata Kunci: ADDIE, E-Komik Interaktif, Kearifan Lokal (Ngayah), IPAS, Harmoni Dalam Ekosistem

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE E-COMICS BASED ON LOCAL WISDOM (NGAYAH) ON IPAS CONTENT TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By:

Ni Kadek Diah Pradnyani, NIM 2211031569

Elementary School Teacher Education Study Program

Basic Education Department

ABSTRACT

Natural and Social Sciences (IPAS) learning in elementary schools is still dominated by conventional methods with limited media, which has an impact on low student learning outcomes. The purpose of this research is to (1) describe the design of interactive e-comic learning media based on local wisdom (ngayah) in the content of IPAS, (2) describe the validity of interactive e-comic learning media based on local wisdom (ngayah) in the content of IPAS, (3) analyze the effectiveness of interactive e-comic learning media based on local wisdom (ngayah) in the content of IPAS. The subjects of this research trial were 28 students in the effectiveness test, 3 students in the individual test, 9 students in the small group test, and 3 content/material experts, design experts, and media experts as validators. This type of research is a development research using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The data collection methods used are questionnaire and test methods. The data analysis technique uses quantitative descriptive analysis techniques and t-test inferential statistical analysis. The results of this development study concluded that the interactive e-comics based on local wisdom (ngayah) that were developed were effective for use in the learning process as evidenced by: (1) the results of the design and construction of interactive e-comics products using the ADDIE model, (2) the results of the validity of interactive e-comics media based on local wisdom (ngayah) based on the results of the learning material expert test obtained a score of 90% (very good), instructional design experts obtained a score of 95% (very good), and learning media experts obtained 91.67%, individual tests obtained a score of 94.15% (very good), small group tests obtained a score of 93.61% (very good), and (3) the results of the effectiveness test with the t-test obtained $t\text{-count} = 25.490 > t\text{-table} = 2.052$ at a significance level of 5% for $dk = 27$, so that H_0 was rejected and H_1 was accepted. So, it means that there are significant differences before and after using interactive e-comic media based on local wisdom (ngayah). Thus, it can be concluded that interactive e-comic media products based on local wisdom (ngayah) are effective in improving learning outcomes on the content of IPAS harmony material in the ecosystem in class V.

Keywords: ADDIE, Interactive E-Comics, Local Wisdom (Ngayah), IPAS, Harmony in the Ecosystem