

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI MEGOAK-GOAKAN PADA MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA SISWA KELAS IV SD

Oleh

Putu Eka Sukmawati, NIM 2211031384

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji prosedur rancang bangun, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media komik digital berorientasi kearifan lokal Bali *meogoak-goakan* pada materi IndonesiaKu Kaya Budaya untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Silangjana. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadopsi model ADDIE dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kuesioner/angket untuk menguji validitas dan kepraktisan, serta metode tes untuk *pretest* dan *posttest* dalam menguji efektivitas media. Instrumen analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif, serta analisis statistik inferensial menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Prosedur rancang bangun media komik digital telah berhasil dilaksanakan secara runtut melalui tahapan model ADDIE yang menyelaraskan kemajuan teknologi dengan realitas sosiokultural Desa Panji, Buleleng; (2) Media komik digital dinyatakan sangat valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli yang mencakup ahli materi dan ahli media, sehingga memenuhi standar akurasi konten serta estetika visual; (3) Media ini memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan angket respons guru dan siswa, karena sistem navigasi yang mudah dioperasikan dan mampu merangsang kemandirian belajar siswa; (4) Media komik digital terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang dibuktikan secara empiris melalui analisis uji *paired sample t-test* dengan perolehan nilai t_{hitung} sebesar 27,93 dan taraf signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis kearifan lokal *meogoak-goakan* layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa serta mereduksi verbalisme hafalan pada materi kebudayaan di sekolah dasar.

Kata Kunci: Komik Digital, Megoak-goakan, ADDIE, Hasil Belajar, Sekolah Dasar.

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL
BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI
MEGOAK-GOAKAN PADA MATERI INDONESIAKU
KAYA BUDAYA SISWA KELAS IV SD**

Oleh

Putu Eka Sukmawati, NIM 2211031384

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRACT

This study aims to evaluate the design and development procedures, validity, practicality, and effectiveness of a digital comic medium based on the Balinese local wisdom of megoak-goakan for the Indonesiaku Kaya Budaya curriculum for fourth-grade students at SD Negeri 1 Silangjana. This study is a research and development (R&D) study that adopts the ADDIE model, consisting of the following stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection in this study utilized a questionnaire method to test validity and practicality, as well as pre- and post-tests to assess the effectiveness of the media. The data analysis instruments used included qualitative and quantitative descriptive analysis, as well as inferential statistical analysis using a paired-sample t-test. The research results show that (1) the design and development procedures for the digital comic medium were successfully implemented in a systematic manner through the stages of the ADDIE model, which aligned technological advancements with the sociocultural realities of Panji Village, Buleleng; (2) the digital comic medium was deemed highly valid and suitable for use based on expert evaluations including subject matter experts and media experts thereby meeting standards for content accuracy and visual aesthetics; (3) This medium has a very high level of practicality based on teacher and student response questionnaires, due to its easy-to-use navigation system that fosters students' independent learning; (4) The digital comic medium proved highly effective in improving student learning outcomes, as empirically demonstrated through a paired-sample t-test analysis yielding a t-value of 27.93 and a significance level of 0.000 ($p < 0.05$). Based on these findings, it can be concluded that digital comics based on the local wisdom of megoak-goakan are appropriate, practical, and effective for enhancing students' cognitive understanding and reducing rote memorization in cultural studies at the elementary school level.

Keywords: *Digital Comics, Megoak-goakan, ADDIE, Learning Outcomes, Elementary School.*