ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i4.7274

EFEKTIVITAS MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS III DI UPT SPF SD INPRES MINASA UPA

Effectiveness of Local Wisdom-Based Comic Media in Narrative Writing Skills of Grade III Students at UPT SPF SD Inpres Minasa Upa

Nuramanah, Abd Rahman Rahim, Anzar
Universitas Muhammadiyah Makassar
nur49295@gmail.com; rahman@unismuh.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 20, 2025	Aug 10, 2025	Aug 22, 2025	Aug 27, 2025

Abstract

The limited number of studies on the effectiveness of local wisdom-based comic media in improving students' narrative writing skills forms the background of this research, despite its significant impact on the quality of Indonesian language instruction in elementary schools. This study aims to examine the effectiveness of using comic media based on local wisdom in enhancing the narrative writing skills of third-grade students at UPT SPF SD Inpres Minasa Upa. A quantitative method with a true experimental design was employed, involving 48 students selected from a population of 73 using random sampling techniques. Data were collected through narrative writing skill tests and student activity observation sheets, and analyzed using both descriptive statistics (mean, percentage, and standard deviation) and inferential statistics via the Independent Samples *t*-Test. The results show that local wisdom-based comic media is effective in improving narrative writing skills, as indicated by the experimental group's posttest mean score of 19.46 (equivalent to 84.61), which was higher than the control group's

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

score of 17.46 (equivalent to 79.36). The *t*-test yielded a value of $t = 2.860$ with *sig.* (2-tailed) = 0.006 < 0.05, thus supporting the alternative hypothesis. The main conclusion of this study is that comic media rooted in local wisdom is proven effective in enhancing students' narrative writing skills. The implications include theoretical contributions to the study of culturally based learning media and practical recommendations for teachers to develop engaging, contextual teaching tools. The study also opens avenues for future research on other language skills using similar approaches.

Keywords: Comic Media; Local Wisdom; Writing Skills; Narrative; Elementary School

Abstrak: Masih terbatasnya studi mengenai efektivitas media komik berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa menjadi latar belakang penelitian ini, meskipun fenomena tersebut memiliki dampak signifikan terhadap kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III di UPT SPF SD Inpres Minasa Upa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *true experimental*, melibatkan 48 siswa yang dipilih dari populasi 73 siswa melalui teknik *random sampling*. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan menulis narasi dan lembar observasi aktivitas siswa, lalu dianalisis secara deskriptif (rata-rata, persentase, dan standar deviasi) serta inferensial menggunakan uji *Independent Samples T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi, ditunjukkan dengan nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen sebesar 19,46 (setara 84,61), lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 17,46 (setara 79,36). Uji t menghasilkan nilai t = 2,860 dengan sig. (2-tailed) = 0,006 < 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Simpulan utama penelitian ini adalah bahwa media komik berbasis kearifan lokal terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa. Implikasi dari temuan ini mencakup kontribusi teoretis terhadap kajian media pembelajaran berbasis budaya lokal dan rekomendasi praktis bagi guru untuk mengembangkan media kontekstual yang menarik. Penelitian ini juga membuka peluang studi lanjutan pada keterampilan berbahasa lainnya dengan pendekatan serupa.

Kata Kunci: Media Komik; Kearifan Lokal; Keterampilan Menulis; Narasi; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membangun negara yang berkemajuan, karena melalui pendidikan dapat dilahirkan generasi yang cerdas, inovatif, dan kreatif. Salah satu wujud nyata komitmen pemerintah terhadap pemerataan pendidikan dasar di Indonesia adalah diterbitkannya Instruksi Presiden (Inpres) No. 1 Tahun 1994 tentang Wajib Belajar Pendidikan Dasar 9 Tahun. Kebijakan ini menegaskan bahwa setiap anak Indonesia wajib mengikuti pendidikan minimal selama sembilan tahun, yakni enam tahun di Sekolah Dasar dan tiga tahun di Sekolah Menengah Pertama. Tujuan kebijakan tersebut tidak

hanya memberi pemerataan kesempatan belajar, tetapi juga memperkuat keterampilan dasar, termasuk keterampilan menulis yang sangat penting untuk membentuk generasi yang terampil berpikir, berkomunikasi, dan bersosialisasi.

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek fundamental dalam proses pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar. Menulis tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai media untuk melatih daya nalar, kreativitas, serta kemampuan mengorganisasi gagasan. Menulis berperan penting dalam membentuk cara berpikir kritis, mengembangkan imajinasi, dan menumbuhkan ekspresi diri siswa. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam menulis, khususnya menulis narasi. Kesulitan tersebut antara lain disebabkan oleh kurangnya motivasi, minimnya pemahaman mengenai struktur teks, serta lemahnya penguasaan ejaan dan tanda baca (Muhammad Amin et al., 2021).

Minimnya motivasi dan minat belajar juga dipengaruhi oleh media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dengan merangsang pemikiran, perasaan, dan pengalaman siswa, sehingga mendukung proses belajar yang lebih efektif dalam memperoleh informasi baru (Ani Daniyati et al., 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningtyas dan Sulasmono menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu membantu siswa lebih mudah memahami materi serta berbagai konsep yang diajarkan. Kemudahan ini berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang lebih baik(Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas' odi, 2024)

Hasil observasi dan wawancara peneliti di kelas III UPT SPF SD Inpres Minasa Upa menunjukkan bahwa keterampilan menulis narasi siswa masih rendah. Terdapat beberapa masalah utama yang diidentifikasi, yaitu: (1) sebagian besar siswa kesulitan mengembangkan ide cerita sesuai dengan kaidah bahasa, (2) guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal dan lebih sering menggunakan metode ceramah serta gambar dari buku teks, dan (3) pembelajaran masih minim mengangkat unsur budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa. Kondisi ini mengakibatkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses menulis dan cenderung merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran.

Selain faktor pedagogis, rendahnya keterampilan menulis narasi siswa juga dipengaruhi oleh gaya hidup digital. Anak-anak cenderung lebih banyak mengonsumsi konten instan melalui gadget, permainan digital, maupun media sosial, dibandingkan membaca buku cerita. Kebiasaan tersebut menyebabkan siswa kurang memiliki kosakata yang

kaya, minim bahan imajinasi, serta sulit menyusun alur cerita yang runtut. Ditambah lagi, metode guru yang cenderung satu arah dan monoton membuat suasana pembelajaran kurang kondusif. Tidak adanya variasi media pembelajaran menjadikan proses belajar kurang menyenangkan, sehingga motivasi siswa untuk menulis semakin menurun. Dari masalah tersebut, salah satu bentuk pemecahan masalah yang dapat memecahkan persoalan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan (Kurnia, N. A. W., Anzar, & Saeful, 2024)

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkankan minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah komik. Komik adalah sebuah karya yang menggabungkan antara gambar kartun yang menggambarkan karakter dan teks untuk membangun sebuah cerita yang terhubung ilustrasi dengan tujuan memberikan hiburan kepada pembacanya (Maharani & Barus, 2024). Lebih dari sekedar hiburan, komik juga memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif. Komik dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar (Sani, 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu membuktikan bahwa komik efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Purba & Setyaningsih (2024) mengemukakan bahwa penggunaan komik menjadikan membaca lebih menyenangkan karena bahasa yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dipahami. Komik juga mampu menyajikan konsep secara visual sehingga memudahkan siswa dalam memahami alur cerita (Putri et al., 2024). Komik merupakan bentuk seni yang menggunakan rangkaian gambar tidak bergerak untuk membentuk cerita utuh. Biasanya dicetak di atas kertas dan dilengkapi teks sebagai penguat narasi visual. Kombinasi visual dan teks yang menyatu menjadikan komik media efektif dalam menyampaikan pesan kepada pembaca (Adi et al., 2025).

Penggunaan media pembelajaran, khususnya komik, memiliki sejumlah faktor pendukung yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar. Pertama, mampu menumbuhkan semangat belajar dan keterlibatan peserta didik. Kedua, menumbuhkan ketertarikan atau minat siswa terhadap materi. Ketiga, kondisi siswa yang baik dan mudah diarahkan sehingga proses pembelajaran lebih efektif. Keempat, suasana kelas yang nyaman dan kondusif, yang memberikan dampak positif bagi jalannya pembelajaran(Arini, S; Hakim, M., 2024).

Selain bentuknya yang menarik, komik memiliki fungsi penting sebagai media pembelajaran yang efektif. Komik dapat digunakan siswa secara mandiri sekaligus mendukung peran guru dalam menciptakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Keunggulannya antara lain menghemat waktu dan tenaga, karena siswa dapat mempelajari kembali materi tanpa pendampingan langsung. Penyajian visual yang menarik dan cerita yang relevan juga mampu meningkatkan antusiasme serta semangat belajar, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah (Putro & Setyadi, 2022). Dengan demikian, komik menjadi alternatif media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga inspiratif.

Kearifan lokal adalah warisan tradisional yang berkembang sebagai adaptasi masyarakat terhadap lingkungan. Kearifan lokal mencerminkan kebiasaan, pola pikir holistik dalam mengelola sumber daya, serta menyatu dengan sistem kepercayaan, norma, dan budaya. (Muhaimin et al., 2023). Kearifan lokal merupakan kebijakan tradisional yang mencerminkan nilai etika dan perilaku masyarakat, dianggap benar serta baik, dan menjadi identitas budaya daerah. Nilai tersebut diwariskan turun-temurun sebagai pedoman hidup (Sani, 2024). Kearifan lokal juga merupakan ciri khas etika dan nilai budaya yang diturunkan dari generasi ke generasi secara turun temurun (Satino et al., 2024)

Kearifan lokal tidak hanya mencakup aspek budaya dan kepercayaan, tetapi juga menjadi sistem nilai dan identitas masyarakat yang menuntun pola pikir, sikap, dan tindakan. Di dalamnya terkandung nilai budaya, kepercayaan, hingga praktik keagamaan setempat. Kearifan ini hadir dalam tradisi maupun mitos, bersifat dinamis, dan terus berkembang seiring perubahan sosial budaya. Karena itu, pelestarian nilai-nilai lokal penting untuk pembelajaran yang relevan dengan konteks sosial budaya peserta didik (Anzar et al., 2018). Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya masih terbatas pada penggunaan komik umum yang tidak secara khusus mengangkat nilai budaya lokal. Padahal, kearifan lokal dapat menjadi sumber inspirasi sekaligus memperkuat identitas budaya siswa sejak dini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal penting di integrasikan kedalam media pembelajaran. Melalui nilai-nilai kearifan lokal, pembelajaran tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mencakup ranah afektif dan psikomotor. Di tengah tantangan globalisasi, pendidikan berperan penting membentuk karakter kuat sebagai pondasi dalam memajukan bangsa (Suwarni et al., 2025). Oleh karena itu, kearifan lokal tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran, karena memuat nilai budaya yang lahir dari

pengalaman hidup masyarakat dalam beradaptasi dengan lingkungannya. Media komik berbasis kearifan lokal berpotensi menciptakan pembelajaran yang bermakna sekaligus menumbuhkan rasa optimisme peserta didik. Melalui pengangkatan nilai-nilai lokal, media ini membantu pengembangan diri, memperkuat identitas serta jati diri bangsa, dan membuat proses belajar lebih menarik (Try Ayunda Tasya, 2024).

Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian terkait pemanfaatan media komik berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran menulis narasi. Penelitian sebelumnya memang telah membuktikan efektivitas komik dalam meningkatkan keterampilan menulis, tetapi masih jarang yang secara eksplisit menekankan integrasi budaya lokal sebagai konten utama. Inilah yang menjadi landasan kebaruan penelitian ini, yaitu mengombinasikan media komik dengan kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis sekaligus menanamkan nilai budaya pada siswa. Selain itu, komik berbasis kearifan lokal memiliki nilai strategis dalam pembelajaran sekolah dasar. Media ini mudah diproduksi, relatif murah, dan mampu menyampaikan pesan pendidikan secara sederhana namun efektif. Komik dapat menjembatani siswa dalam memahami struktur narasi, merangsang imajinasi, serta melatih mereka menuliskan ide secara runtut. Lebih jauh lagi, keberadaan unsur budaya dalam komik juga dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kebanggaan terhadap identitas lokal.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media komik berbasis kearifan lokal yang diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media ini tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis narasi, tetapi juga memperkenalkan siswa pada nilai-nilai budaya setempat. mengintegrasikan kearifan lokal dalam media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, memperkuat identitas budaya, serta meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan pendekatan ini, proses belajar diharapkan menjadi lebih bermakna karena terkait langsung dengan kehidupan dan lingkungan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini diarahkan untuk menguji efektivitas penggunaan media komik berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III di UPT SPF SD Inpres Minasa Upa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis, yaitu memperkaya literatur mengenai media pembelajaran berbasis budaya, sekaligus menawarkan solusi konkret bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *true experimental design*. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan media komik berbasis kearifan lokal, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan khusus dan berfungsi sebagai pembanding. Data hasil penelitian dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya (Sulianta, 2024).

Penelitian ini dilakukan di Kelas 3 di UPT SPF SD Inpres Minasa Upa sejak tanggal 4 s.d 16 Agustus 2025. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sulianta, 2024:57). Populasi dalam penelitian ini adalah berupa seluruh siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Minasa Upa tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 73 siswa yang terbagi ke dalam tiga kelas (IIIA, IIIB, dan IIIC). Dari populasi tersebut, dipilih dua kelas sebagai sampel penelitian. Kelas IIIA ditetapkan sebagai kelompok eksperimen (24 siswa), sedangkan kelas IIIB ditetapkan sebagai kelompok kontrol (24 siswa). Dengan demikian, jumlah sampel penelitian adalah 48 siswa. Penentuan ini didasarkan pada kesesuaian karakteristik kelas dengan kebutuhan desain penelitian.

Penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain ini memungkinkan peneliti mengukur kemampuan awal (*pretest*) sebelum perlakuan, serta kemampuan akhir (*posttest*) setelah perlakuan. Dengan demikian, efektivitas media komik berbasis kearifan lokal dapat dibandingkan secara langsung antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rancangan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian Pretest-Posttest Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas E	O1	X	O2
Kelas K	O3		O4

Sumber: (Naimnule, 2025)

Keterangan:

Kelas E : Kelompok Eksperimen

Kelas K : Kelompok Kontrol

O1, O3 : Pemberian soal pretest pada kelas eksperimen dan kontrol kelas

O2, O4 : Pemberian posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

X : Pemberian Perlakuan (*treatment*) menggunakan media komik berbasis kearifan lokal

Dalam penelitian kuantitatif, instrumen yang tepat sangat penting karena memungkinkan peneliti untuk mengukur variabel yang akan diamati. Adapun Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu terdiri dari tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur keterampilan menulis narasi siswa melalui pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan guna melihat peningkatan yang terjadi. Tes ini disusun berdasarkan indikator keterampilan menulis narasi, seperti kesesuaian isi cerita, struktur alur, penggunaan bahasa, dan kelengkapan unsur cerita.

Selain tes, instrumen lain yang digunakan adalah observasi. Observasi dilakukan untuk mencatat proses pembelajaran serta aktivitas siswa selama penggunaan media komik berbasis kearifan lokal. Dengan observasi, peneliti memperoleh data pendukung yang lebih mendalam mengenai keterlibatan, antusiasme, serta kesulitan yang dialami siswa. Melalui kombinasi tes dan observasi, hasil penelitian menjadi lebih komprehensif karena tidak hanya mengukur hasil akhir keterampilan menulis, tetapi juga memperhatikan proses pembelajaran yang terjadi.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS (Statistical Product and Service Solution) versi 27 for Windows. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan mencakup statistik deskriptif dan statistik inferensial. Data hasil tes menulis narasi siswa dari pretest dan posttest dianalisis untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan Shapiro-Wilk untuk memastikan data berdistribusi normal, serta uji homogenitas menggunakan *Levene Test* untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok. Setelah data memenuhi syarat, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t independen (*independent sample t-test*) untuk melihat perbedaan signifikan antara kelompok yang menggunakan media komik berbasis kearifan lokal dengan kelompok yang menggunakan metode konvensional. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media komik berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III UPT SPF SD Inpres Minasa Upa dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal dalam

meningkatkan keterampilan menulis narasi. Subjek penelitian terdiri atas dua kelompok, yaitu siswa kelas III A sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas III B sebagai kelompok kontrol. Perbedaan utama kedua kelompok terletak pada penggunaan media pembelajaran, di mana kelompok eksperimen diajarkan dengan media komik berbasis kearifan lokal, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional. Perbedaan ini dirancang untuk menguji sejauh mana penggunaan media komik berbasis kearifan lokal mampu memberikan pengaruh terhadap kemampuan menulis narasi.

Sebelum perlakuan diberikan, dilakukan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa. Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata skor kelas eksperimen adalah 9,71 atau setara 69,36 dengan standar deviasi 2,216 dan rentang nilai 8. Sementara itu, rata-rata skor kelas kontrol adalah 9,67 atau setara 74,38 dengan standar deviasi 2,621. Meskipun terdapat sedikit perbedaan rata-rata awal, hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik, sehingga kedua kelompok dapat dibandingkan secara adil dalam tahap berikutnya.

Setelah perlakuan diberikan, selanjutnya menganalisis data yang telah diperoleh. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan teknik statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif
   a. Nilai Keterampilan menulis narasi sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan atau pretest dan posttest

      Analisis digunakan dengan menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27 untuk mengetahui gambaran umum nilai siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun hasil analisi statistik deskriprif diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Menulis Narasi Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Kontrol	**24**	**7**	**6**	**13**	**9.67**	**2.057**	**4.232**
Pretest Eksperimen	**24**	**8**	**6**	**14**	**9.71**	**2.216**	**4.911**
Posttest Kontrol	**24**	**9**	**13**	**22**	**17.46**	**2.621**	**6.868**
Posttest Eksperimen	**24**	**8**	**15**	**23**	**19.46**	**2.206**	**4.868**
Valid N (listwise)	**24**						

Hasil pretest pada kelompok eksperimen menunjukkkan skor tertinggi dengan bobot 14 dan skor terendah dengan bobot 6. Rata-rata nilai yang diperoleh peserta

didik Adalah 9,71 atau setara dengan nilai 69,36. Dengan KKM 70, ketuntasan belajar pada tahap ini hanya dicapai oleh sebagian kecil peserta didik. Nilai tersebut memiliki standar deviasi 2,216 dengan rentang (range) sebesar 8, yang menunjukkan adanya variasi kemampuan antar peserta didik sebelum perlakuan diberikan. Total skor yang terkumpul pada tahap pretest Adalah 233. Pada kelompok kelas kontrol, hasil pretest memperlihatkan skor tertinggi 13 dan skor terendah 6 dengan nilai rata-rata 9,67 atau setara dengan nilai 74,38. Dengan KKM 70, ketuntasan belajar pada tahap awal ini sudah sebagian besar dicapai oleh peserta didik. Standar deviasi sebesar 2,057 dan range 7 yang menunjukkan sebaran nilai yang cukup bervariasi dengan total skor 232.

Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan pada kedua kelompok dengan perbedaan yang lebih menonjol pada kelompok eksperimen. Siswa di kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor 19,46 atau 84,61 dengan skor tertinggi 23 dan terendah 15, serta seluruh siswa berhasil melampaui KKM. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mencapai rata-rata 17,46 atau 79,36 dengan skor tertinggi 22 dan terendah 13, meskipun semua siswa juga melampaui KKM. Perbedaan peningkatan ini mengindikasikan bahwa media komik berbasis kearifan lokal memberikan dampak lebih besar dibandingkan metode konvensional.

b. Hasil observasi aktivitas siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dilakukan untuk memperkuat temuan tersebut. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa setelah penggunaan media komik berbasis kearifan lokal. Sebelum perlakuan, persentase aktivitas siswa hanya 65%. Setelah penerapan media komik, persentase meningkat menjadi 95%, dan saat posttest aktivitas siswa tetap tinggi, yaitu 90%. Data ini menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, bersemangat, dan aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan media berbasis komik.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis, peneliti melaksanakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas. Adapun hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Uji Normalitas untuk Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST KONTROL	.122	24	.200*	.947	24	.232
PRETEST EKSPERIMEN	.139	24	.200*	.949	24	.262
POSTTEST KONTROL	.153	24	.153	.946	24	.221
POSTTEST EKSPERIMEN	.126	24	.200*	.955	24	.352

Hasil Shapiro-Wilk menunjukkan uji Shapiro-wilk menunjukkan bahwa semua data yang didapat baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol berdistribusi normal karena memiliki nilai yang signifikannya > 0,05.

b. Uji Homogenitas

Adapun hasil dari uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 27, maka diperoleh hasil pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Homogenitas pada saat pretest dan posttest

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
posttest	Based on Mean	.856	1	46	.360
	Based on Median	.558	1	46	.459
	Based on Median and with adjusted df	.558	1	45.046	.459
	Based on trimmed mean	.835	1	46	.366
pretest	Based on Mean	.032	1	46	.859
	Based on Median	.012	1	46	.912
	Based on Median and with adjusted df	.012	1	45.008	.912
	Based on trimmed mean	.037	1	46	.848

Berdasarkan dari hasil analisis pada tabel uji homogenitas pada saat pretest diperoleh Levene Statistic = 0,32, df1 = 1, df2 = 46 dan sig = 0,859. Nilai sig 0,859 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varian data nilai pretest Adalah homogen. Adapun hasil analisis pada tabel uji homogenitas pada saat posttest diperoleh Levene Statistic = 0,856, df1 = 1, df2 = 46 dan sig = 0,859. Nilai sig 0,859 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varian data nilai posttest Adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogen yang telah dilakukan sebelumnya, diketahui bahwa dari data kelas ekperimen dan kontrol memiliki distribusi yang normal dan varians yang homogen. Adapun hasil dari uji normalitas yang

dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 27, maka diperoleh hasil pada tabel sebagai berikut:

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
posttest	Equal variances assumed	.856	.360	2.860	46	.006	2.000	.699	.592	3.408
	Equal variances not assumed			2.860	44.702	.006	2.000	.699	.591	3.409

Berdasarkan tabel diatas, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T-Test*. Hasil yang diperoleh adalah nilai Levene's Test for Equality of Variances sebesar F = 0,856 t = 2,860, df = 46, dan nilai sig (2-tailed) = 0,006 < 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian, Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Yang artinya, penggunaan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Minasa Upa.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi komik berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga memperkuat keterlibatan siswa secara kualitatif. Visual komik membantu siswa memahami struktur teks narasi dengan lebih mudah, sementara kearifan lokal menghadirkan makna yang kontekstual dan membangun koneksi emosional. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal merupakan media yang efektif dan bermakna dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas III UPT SPF SD Inpres Minasa Upa untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal dalam keterampilan menulis narasi. Adapun subjek penelitian yaitu siswa kelas III A sebagai kelompok kelas eksperimen dan siswa kelas III B sebagai kelompok kelas kontrol.

Perbedaan utama antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terletak pada penggunaan media pembelajaran oleh guru. Pada kelompok eksperimen, guru menggunakan media komik berbasis kearifan lokal, sedangkan pada kelompok kontrol guru menerapkan metode pembelajaran konvensional seperti biasanya. Perbedaan metode penyampaian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media komik berbasis kearifan lokal terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas III di UPT SPF SD Inpres Minasa Upa. Sebelum dilakukan perlakuan (treatment), terlebih dahulu dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui desain *Pretest-Posttest Control Group Design*, diperoleh temuan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil keterampilan menulis narasi siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik berbasis kearifan lokal dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Rata-rata skor posttest kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik berbasis kearifan lokal terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III SD Negeri Minasa Upa. Dengan kata lain, media komik tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami alur cerita, mengorganisasikan ide, serta mengembangkan imajinasi mereka ke dalam bentuk tulisan.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa bahwa media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal efektif dalam keterampilan menulis narasi siswa kelas III di UPT SPF SD Inpres Minasa Upa. Dengan kata lain, media komik tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami alur cerita, mengorganisasikan ide, serta mengembangkan imajinasi mereka ke dalam bentuk tulisan.

Penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian (Sibarani & Silalahi, 2024) yang menunjukkan bahwa media komik efektif meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa melalui pengembangan komik cerita anak yang dinilai sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi para ahli. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang juga membuktikan adanya peningkatan signifikan keterampilan menulis narasi siswa setelah menggunakan media komik, di mana nilai rata-rata siswa meningkat dari 40,00% pada pretest menjadi 82,00% pada posttest.

Selanjutnya, temuan tersebut semakin diperkuat oleh penelitian (Evitasari et al., 2025) yang menunjukkan bahwa media komik berbasis budaya mampu meningkatkan literasi budaya peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Meskipun fokus penelitian berbeda, hasil ini tetap relevan karena sama-sama menekankan pentingnya integrasi budaya dalam media komik yang berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Sejalan dengan itu, penelitian (Fatmasari, 2023) juga menegaskan bahwa pengembangan media komik berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa SMP, di mana hasil uji statistik menunjukkan efektivitas yang signifikan.

Tidak hanya itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh (Mahendra, 2021)yang menemukan bahwa komik pendidikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan kata lain, komik memiliki daya tarik tinggi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, berbagai penelitian terdahulu semakin memperkuat temuan penelitian ini bahwa media komik, khususnya yang diintegrasikan dengan kearifan lokal, efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa, baik dalam aspek menulis, literasi budaya, maupun motivasi belajar.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi dunia pendidikan, khususnya pembelajaran di sekolah dasar. Integrasi media komik berbasis kearifan lokal tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa, tetapi juga memperkenalkan serta menanamkan nilai-nilai budaya daerah sejak dini. Dengan demikian, media ini mampu berfungsi ganda, yakni sebagai sarana pembelajaran akademik sekaligus sebagai wahana pelestarian budaya lokal. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk memilih media pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan siswa sehingga pembelajaran menulis narasi tidak lagi dianggap sulit, melainkan menjadi kegiatan yang menyenangkan. Selain itu, bagi sekolah dan pembuat kebijakan pendidikan, temuan ini menunjukkan pentingnya mengintegrasikan budaya lokal ke dalam proses pembelajaran untuk memperkuat identitas sekaligus meningkatkan kualitas literasi siswa.

Meskipun penelitian ini berhasil menunjukkan efektivitas media komik berbasis kearifan lokal, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas III di satu sekolah dasar, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasikan ke seluruh sekolah dengan kondisi dan karakteristik siswa yang berbeda. Kedua, penelitian ini hanya berfokus pada keterampilan menulis narasi tanpa membandingkan efektivitas media komik dengan media pembelajaran lain, sehingga ruang

lingkup efektivitasnya masih terbatas. Ketiga, faktor eksternal seperti motivasi siswa, dukungan guru, dan lingkungan belajar juga berpotensi memengaruhi hasil penelitian, namun belum dianalisis secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan cakupan yang lebih luas, membandingkan berbagai media pembelajaran, serta mempertimbangkan variabel pendukung lainnya agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media komik berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran menulis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh kesimpulan bahwa media komik berbasis kearifan lokal efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis narasi siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Minasa Upa. Hal ini berdasarkan pada data yang diperoleh setelah dilakukan penelitian.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa terkait keterampilan menulis narasi siswa yang diajarkan dengan menggunakan media komik berbasis kearifan lokal pada pelaksanaan posttest diperoleh nilai rata-rata 19,46 yang jika disetarakan menghasilkan 84,61. Sedangkan nilai posttest dari kelompok kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 17,46 atau setara dengan 79,36. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal efektif dalam keterampilan menulis narasi siswa kelas III di UPT SPF SD Inpres Minasa Upa. Hal ini diperkuat oleh hasil uji Independent Samples T-Test diperoleh nilai t = 2,860, df = 46, dan sig. (2-tailed) = 0,006 < 0.05 sehingga Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Adi, I. K., Wirya, S., Merta, H., Ketut, N., Sarjani, P., Ss, S., Sn, M., Kadek, I., Putra, J. D., & Sn, M. (2025). *Perancangan Pembuatan Company Profile Bergaya Komik Dengan Judul " Mengenal Lebih Dekat Made Blez Studio Bersama Mansur Dan Manki " Sebagai Media Informasi Untuk Made Blez Studio*. http://repo.isi-dps.ac.id/id/eprint/5658

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Anzar, Anshari, & Juanda. (2018). Research material development of drama appreciation based on local wisdom on student in indonesian literature and language education program at muhammadiyyah university of makassar indonesia. *Journal of Language*

Teaching and Research, *9*(1), 113–118. https://doi.org/10.17507/jltr.0901.14

Arini, S; Hakim, M., & T. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kearifan Lokal Sasak Dalam Memudahkan Kegiatan Belajar Siswa Pada Materi Ips Kelas IV Di Sdn Gantang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*, 224–233. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.21328

Evitasari, A. D., Pd, M., Utaminingtyas, S., & Pd, M. (2025). *Peningkatan Literasi Budaya Melalui Media Komik Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri Winongkidul*. 159–166.

Fatmasari, S. S. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Menuliscerita Fantasi Peserta Didik Kelas VII Fatmasari. *Bapala*, *10*, 110–124.

Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas' odi, M. O. (2024). Peran dan Manfaat Media Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, *15*(1), 37–48. https://doi.org/https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768

Kurnia, N. A. W., Anzar, & Saeful, M. (2024). Keefektifan metode field trip terhadap keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SDN 150 Bulukumba. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *4*(1), 31–39. https://doi.org/https://doi.org/10.53769/deiktis.v4i1.604

Maharani, S. D., & Barus, J. (2024). *Rancangan Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lahat dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar*. *4*, 1353–1363. https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.761

Mahendra, E. R. dkk. (2021). Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Education …*, *9*(1), 279–284. http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2375

Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, *4*(1), 399–405. https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814

Muhammad Amin, Rahim, A. R., & Akhir, M. (2021). Keefektifan Media Video Tutorial Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas Vi Sdn 143 Inpres Leko. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, *1*(2), 71–81. https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.31

Putri, V. E., Pradana, S. R., Mulawarman, U., & Jakarta, U. N. (2024). Komik Sebagai Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Literasi Siswa SD. *Journal of Elementary School Education*, *1*.

Putro, P. C., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Komik Petualangan Zahlen Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, *11*(1), 131–142. https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.693

Sani, R. M. (2024). Pengembangan E-komik Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. In *lampung: UIN Raden Intan Lampung*. lampung: UIN Raden Intan Lampung.

Satino, Hermina Manihuruk, Marina Ery Setiawati, & Surahmad. (2024). Melestarikan Nilai-nilai Kearifan Lokal Sebagai Wujud Bela Negara. *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal*

Sosial Dan Humaniora, *8*(1), 248–266. https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v8i1.3512

Sibarani, S. A., & Silalahi, B. R. (2024). Pengembangan Media Komik Cerita Anak Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis. *Cybernetics: Journal Educational Research and Sosial Studies*, *5*(Januari), 11–23. https://doi.org/https://doi.org/10.51178/cjerss.v5i1.1902

Sulianta, F. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif* (C. L. Edukasi (ed.); Vol. 11, Issue 1). CV Lentera edukasi. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Suwarni, H., Rahmadani, A., & Rahayu, S. (2025). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kearifan Lokal Sulawesi Selatan Guru Sdn Sungguminasa V. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, *6*(1), 172–178.

Try Ayunda Tasya, N. (2024). *Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara Pada Mata Pelajaran Ipas Materi Daerahku Dan Kekayaan Alamnya Di Kelas Iv Sd*. *09*(September), 1–23. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17627