

Media Komik Berbasis Kearifan Lokal *Ngguda Fare* pada Pembelajaran Perkembangbiakan Tumbuhan untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa SDN 39 Rabadompu Barat

Sri Indahyani*, Surya Ningsyih, Syafruddin
STKIP Taman Siswa Bima, Bima, Indonesia

*Corresponding Author: sriindahyani29@icloud.com

Dikirim: 22-04-2025; Direvisi: 07-05-2025; Diterima: 11-05-2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 39 Rabadompu Barat, Kota Bima, proyek ini bertujuan mengembangkan media komik melalui kearifan lokal *Ngguda Fare* Tanam Padi pada pembelajaran IPAS sebagai materi perkembangbiakan tumbuhan. Indikator yang diukur oleh validator adalah evaluasi yaitu kemampuan menilai dan mengevaluasi kredibilitas suatu pernyataan atau representasi dan kemampuan mengakses hubungan antar pernyataan, data, fakta, konsep atau bentuk representasi lainnya; inferensi yaitu kemampuan mengidentifikasi dan memperoleh konsep atau unsur dalam kesimpulan, analisis yaitu kemampuan menganalisis atau mengidentifikasi hubungan antar sepasang pernyataan, data, fakta, konsep dan dapat dipecahkan hingga tuntas dan interpretasi yaitu kemampuan menafsirkan dan memahami makna yang disampaikan peneliti. Metode yang digunakan adalah R&D, yang didasarkan pada model pengembangan ADDIE berupa analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media komik yang dihasilkan masuk dalam spektrum sangat praktis sebagaimana telah divalidasi oleh pakar media dan materi (nilai akhir masing-masing 90% & 83%). Guru memperoleh nilai sangat baik pada uji kepraktisan (96%) dan siswa memperoleh nilai yang lebih baik lagi (uji coba kelompok kecil – 80% dan 85% pada uji coba kelompok besar). Analisis terhadap efektivitas menunjukkan adanya peningkatan sedang pada kemampuan berpikir kritis siswa, yang menghasilkan nilai 0,65. Dengan demikian, media komik kearifan lokal ini dinilai sangat, bermanfaat, dan efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD.

Kata Kunci: Media Komik; Kearifan Lokal; *Ngguda Fare*; Berpikir Kritis

Abstract: This study aims to improve the critical thinking skills of fourth grade students of SDN 39 Rabadompu Barat, Bima City, this project aims to develop comic media through local wisdom of *Ngguda Fare* Tanam Padi in science learning as plant propagation material. The indicators measured by the validator are evaluation, namely the ability to assess and evaluate the credibility of a statement or representation and the ability to access the relationship between statements, data, facts, concepts or other forms of representation; inference, namely the ability to identify and obtain concepts or elements in conclusions, analysis, namely the ability to analyze or identify the relationship between a pair of statements, data, facts, concepts and can be solved completely and interpretation, namely the ability to interpret and understand the meaning conveyed by the researcher. The method used is R&D, which is based on the ADDIE development model in the form of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The resulting comic media falls into the very practical spectrum as validated by media and material experts (final scores of 90% & 83% respectively). Teachers scored very well on the practicality test (96%) and students scored even better (small group trials – 80% and 85% on large group trials). Analysis of effectiveness showed a moderate increase in students' critical thinking skills, resulting in a score of 0.65. Thus, this local wisdom comic media is considered very useful and effective to be implemented in science learning to improve elementary school students' critical thinking skills.

Keywords: Comic Media; Local Wisdom; *Ngguda Fare*; Critical Thinking

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan harus beradaptasi untuk mengatasi masalah global yang kompleks di abad ke-21. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat juga telah mengubah pengajaran di sekolah. Beberapa perkembangan ini termasuk teknologi dan metode pengajaran berbasis media yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemikiran siswa selama proses pembelajaran dibandingkan dengan strategi pengajaran tradisional. Kollo & Suciptaningsih (2024) menyatakan pembelajaran kontekstual yang menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam menerapkan Kurikulum Mandiri. Pada bulan Oktober 2023, Kurikulum Mandiri diterapkan di Indonesia untuk memungkinkan sekolah memilih mata kuliah dan model pengajaran yang lebih efektif dan relevan untuk konteks lokal Jufriadi et al., (2022). Kebutuhan seperti itu merupakan kemarahan di beberapa bagian dunia, yang melibatkan serangkaian masalah global termasuk kreativitas siswa dan pemikiran kritis yang memang dibutuhkan dalam waktu yang dinamis.

Berpikir kritis merupakan salah satu atribut penting dalam pendidikan abad ke-21, yang hanya dapat dipupuk pada anak-anak sejak usia yang relatif muda. Berpikir kritis merupakan unsur utama untuk mengatasi kompleksitas yang muncul saat menyelesaikan masalah dunia nyata Hendrickx et al, (2016), selain menjadi bagian integral dari pengajaran di kelas. Meskipun demikian, pada tingkat sekolah dasar, terutama saat mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), siswa sering mengalami kesulitan dalam mencoba memahami konsep abstrak dan mengaitkannya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Tidak diragukan lagi bahwa kurangnya materi pendidikan yang relevan dengan konteks kehidupan siswa dapat menghambat proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan Purniawati & Agustika, (2024). Penelitian lain oleh Putri et al., (2024), e-komik dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman materi ilmiah, sehingga memungkinkan siswa menjadi lebih melek sains.

Hasil observasi di SDN 39 Rabadompu Barat Kota Bima menunjukkan bahwa pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial) siswa masih mengalami kendala dalam berpikir kritis. Siswa juga kesulitan memahami informasi yang disajikan dalam materi pelajaran. Terkait dengan materi reproduksi tumbuhan, siswa sering menghafal fakta tanpa memahami makna dari suatu konsep. Siswa masih belum dapat menghubungkan apa yang diajarkan dengan apa yang telah dipelajari sebelumnya. Ketika ditanya tentang perkembangbiakan tumbuhan, siswa kesulitan untuk memahami hubungan antara variabel yang mempengaruhi proses tersebut. Siswa belum mencapai kesepakatan tentang seberapa andal atau benarnya informasi yang diberikan. Siswa kurang mampu membedakan fakta dari pendapat karena sering kali menerima informasi tanpa berpikir kritis, tidak menanyakan apakah yang baru saja dibacanya benar atau tidak membandingkannya dengan informasi yang diperoleh dari sumber yang berbeda. Inferensi merupakan perintah yang sulit untuk disampaikan siswa dari pengetahuan kolektifnya. Mereka masih memerlukan bantuan untuk berpikir logis dan sistematis ketika berupaya memecahkan suatu masalah dalam mata pelajaran sains. Penyebab siswa kurang mampu berpikir kritis antara lain penggunaan model pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah dan



menekankan hafalan, tidak terstimulasi untuk berpikir reflektif selama proses pembelajaran, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas. Pendekatan pembelajaran berbasis masalah juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa Nupus et al., (2024). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan indikator berpikir kritis siswa agar mereka memiliki pemahaman yang lebih baik, kemampuan menganalisis, serta perspektif yang lebih baik dalam membuat penilaian dan kesimpulan. Pendekatan pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian oleh Qahfi & Ramatillah, (2022).

Materi ini membutuhkan pembelajaran yang lebih relevan, yang sesuai dengan kehidupan siswa. *Ngguda Fare* merupakan salah satu tradisi masyarakat yang terkait dengan proses penanaman padi; Salah satu strategi untuk membawa kearifan lokal ke dalam kelas. Dengan memanfaatkan komik berbasis kearifan lokal, diharapkan siswa akan lebih siap untuk memahami materi yang sulit dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Dalam penelitian lain, Wardani et al., (2022) juga menemukan bahwa siswa dapat memiliki berbagai cara untuk mengekspresikan dan merumuskan konsep matematika setiap kali budaya lokal disertakan dalam sumber daya pembelajaran interaktif.

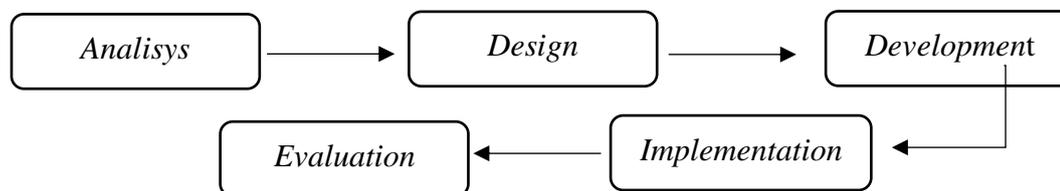
Buku komik sebagai media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat siswa, membantu mereka memahami konsep yang sulit, serta memperkuat daya ingat. Penelitian oleh Daulay & Nurmalina, (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media komik video digital (KOVID) bernuansa lokal Bali dalam pembelajaran IPA secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, Hanifah et al., (2023) mengungkapkan bahwa media komik mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa, yang merupakan bagian penting dalam memahami konsep secara mendalam. Komik bukan hanya sekadar gambar lucu, tetapi dapat digunakan untuk memotivasi anak agar ingin tahu lebih banyak dan membuat pembelajaran mereka lebih relevan dengan kehidupan mereka dengan menyesuaikan cerita secara visual dalam sebuah teks. Menurut Arfika et al., (2023), "pemanfaatan media komik elektronik sebagai sumber belajar dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dan tingkat pemahaman mereka terhadap materi di mana semakin tinggi minat belajar siswa dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal *Ngguda fare* pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SDN 39 Rabadompu Barat. Dengan begitu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal *Ngguda fare* (Tanam Padi) pada Pembelajaran IPAS (Perkembangbiakan Tumbuhan) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 39 Rabadompu Barat Kota Bima".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) untuk merancang dan menguji suatu produk tertentu. Adapun model yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi—sangat tepat diterapkan pada perancangan media pendidikan karena pendekatan ini dapat memberikan proses langkah demi langkah



yang sistematis dan berorientasi pada tujuan pembelajaran Syukri et al., (2023). Mereka melakukan proses pengembangan media dengan menggunakan paradigma pengembangan ADDIE, yaitu istilah yang mencakup lima tahap paling dasar dari proses pengembangan media: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi Holst et al., (2020). Jika fase-fase investigasi pengembangan ADDIE dalam penelitian ini ditunjukkan dengan diagram, maka dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Siklus pengembangan R&D pendekatan ADDIE terdiri dari lima fase utama. Tujuan analisis (langkah pertama) adalah untuk menilai dan mengidentifikasi persyaratan pembelajaran. Saat ini, proyek penelitian tentang alat penilaian yang terkait dengan bahasa Indonesia dan bidang terkait lainnya sedang dilakukan. Proses analisis dilakukan melalui observasi kelas langsung dan wawancara guru dan siswa. Rangkaian analisis ini membentuk dasar untuk pengembangan produk yang mencakup profil siswa, kurikulum, dan kebutuhan.

Dalam perancangan ini, peneliti mengembangkan produk media komik yang akan digunakan dalam pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal *Ngguda Fare*. Perancangan komik meliputi pemilihan tema, pengembangan cerita yang relevan dengan pokok bahasan perkembangbiakan tanaman, dan penataan ilustrasi yang menarik sesuai dengan karakter siswa kelas IV. Tujuan penelitian adalah membuat media komik yang memvisualisasikan proses penanaman padi (*Ngguda Fare*) dan mengandung nilai-nilai budaya lokal yang masih relevan dalam kehidupan siswa. Para peneliti mengembangkan alat untuk menguji keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah mereka menggunakan buku komik.

Selama tahap pengembangan, para peneliti mulai memproduksi media komik berdasarkan desain yang dibuat. Karakter-karakter komik ini adalah karakter yang akan langsung dikenali oleh siswa, dan bahasanya sederhana, dengan gambar-gambar yang menarik. Setelah pengembangan, para ahli media audio-visual dan materi menguji produk tersebut untuk memastikan kelayakan desain dan materi pelajaran untuk format komik. Dengan masukan profesional, produk komik akan dikembangkan dan disempurnakan.

Pada tahap implementasi, media komik berbasis kearifan lokal di uji cobakan pada kelas IV SDN 39 Rabadompu Barat Kota Bima. Dengan waktu pelaksanaan penelitian 14 Maret-14 April 2025. Sebagai sumber edukasi tentang materi perkembangbiakan padi, uji coba ini dilakukan dengan menggunakan komik yang berbasis cerita rakyat Ngguda. Siswa mengikuti tes awal untuk menilai keterampilan berpikir kritis mereka sebelum memulai pembelajaran. Siswa diberikan tes akhir setelah pembelajaran melalui media komedi sebagai ukuran perubahan keterampilan berpikir kritis mereka. Peneliti juga mengumpulkan data dari kuesioner yang dijawab oleh instruktur dan siswa untuk tujuan menilai dampak materi media komedi terhadap proses pendidikan dalam hal kegunaan dan efisiensinya.

Pada tahap evaluasi, peneliti menganalisis data pre-test dan post-test, karena ini akan memberikan pemahaman tentang apakah keterampilan berpikir kritis siswa meningkat setelah intervensi. Indikator yang diukur oleh validator adalah evaluasi yaitu kemampuan menilai dan mengevaluasi kredibilitas suatu pernyataan atau representasi dan kemampuan mengakses hubungan antar pernyataan, data, fakta, konsep atau bentuk representasi lainnya; inferensi yaitu kemampuan mengidentifikasi dan memperoleh konsep atau unsur dalam kesimpulan, analisis yaitu kemampuan menganalisis atau mengidentifikasi hubungan antar sepasang pernyataan, data, fakta, konsep dan dapat dipecahkan hingga tuntas dan interpretasi yaitu kemampuan menafsirkan dan memahami makna yang disampaikan peneliti.

Selain itu, evaluasi keterlibatan guru dan siswa dengan media komedi dilakukan. Sebelum dan sesudah akses media komedi, peneliti menilai sejauh mana peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa menggunakan metode analisis N-gain. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui seberapa berhasil media komik berbasis kearifan lokal *Ngguda Fare* meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan untuk menyempurnakan dan memajukan media komedi yang telah dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dalam proses pengembangan media komedi berbasis kearifan lokal.

Data kualitatif diperoleh melalui validasi dosen ahli, guru, respon siswa, dan hasil observasi yang menghasilkan masukan untuk revisi produk. Indikator yang diukur oleh validator adalah evaluasi yaitu kemampuan menilai dan mengevaluasi kredibilitas suatu pernyataan atau representasi dan kemampuan mengakses hubungan antar pernyataan, data, fakta, konsep atau bentuk representasi lainnya; inferensi yaitu kemampuan mengidentifikasi dan memperoleh konsep atau unsur dalam kesimpulan, analisis yaitu kemampuan menganalisis atau mengidentifikasi hubungan antar sepasang pernyataan, data, fakta, konsep dan dapat dipecahkan hingga tuntas dan interpretasi yaitu kemampuan menafsirkan dan memahami makna yang disampaikan peneliti. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui *postest* dan *pretest* yang dianalisis menggunakan teknik deskriptif dan rumus N-Gain. Teknik pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif yang terintegrasi dapat memperkuat validitas hasil penelitian Saefuddin et al., (2023) yang diuraikan sebagai berikut.

Yang pertama adalah data validitas, di mana data validitas untuk materi dan media dianalisis menggunakan rumus skala likert yang mengacu pada lima kriteria penelitian. Dalam penelitian ini, kelayakan produk diverifikasi menggunakan pendekatan persentase deskriptif dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase hasil penskoran

$\sum x$: Jumlah total skor yang diperoleh

$\sum Xi$: Jumlah total skor maksimal

Tingkat validitas dijelaskan pada tabel 1. dengan memverifikasi proporsi hasil penilaian yang dicapai dengan kriteria kelayakan:



Tabel 1. Kriteria Hasil Kelayakan

Presentase Hasil Penskoran	Tingkat Kelayakan (%)
80% - 100%	Sangat Layak
66% - 79 %	Layak
56% - 65%	Cukup Layak
40% - 55%	Kurang Layak
30% - 39%	Tidak Layak

Selanjutnya pada hasil data kepraktisan, analisis terhadap uji kepraktisan diambil data dari respon guru dan siswa dengan media komik berbasis kearifan lokal menggunakan skala likert. Teknik yang digunakan untuk mengolah data – data tersebut teknik deskriptif persentase dengan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase hasil penskoran

$\sum x$: Jumlah total skor yang diperoleh

$\sum Xi$: Jumlah total skor maksimal

Pada tabel 2. menggambarkan tingkat kepraktisan dengan memverifikasi proporsi hasil penilaian yang dicapai dengan menggunakan kriteria kepraktisan:

Tabel 2. Kriteria Hasil kepraktisan

Presentase Hasil Penskoran	Tingkat kepraktisan (%)
80% - 100%	Sangat Layak
66% - 79 %	Layak
56% - 65%	Cukup Layak
40% - 55%	Kurang Layak
30% - 39%	Tidak Layak

Jenis data berikutnya adalah uji efektivitas media komik berbasis kearifan lokal dan peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah penggunaan media komik berbasis kearifan lokal yang dibuat oleh peneliti melalui perhitungan selisih antara skor *pretest* dengan *posttest*. Rumus perhitungan gain ternormalisasi (N-Gain) merupakan metode yang digunakan untuk mengolah data, dan dapat dinyatakan sebagai berikut:

$$g = \frac{Sp_{post} - Sp_{pre}}{Sm_{aks} - Sp_{pre}}$$

Keterangan:

g = N-gain

Sp_{post} = Skor *post-test*

Sp_{pre} = Skor *pre-test*

Sm_{aks} = Skor maksimum soal

Tabel berikut mengklasifikasikan hasil perhitungan N-Gain berdasarkan kriteria tertentu. Klasifikasi ini bertujuan untuk menentukan tingkat efektivitas suatu media atau intervensi dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan adanya klasifikasi ini, peneliti dapat menilai sejauh mana peningkatan yang terjadi serta menginterpretasikan hasil penelitian secara lebih jelas, hasil perhitungan N-Gain berdasarkan kriteria pada tabel 3.



Tabel 3. Kriteria Penilaian N-Gain

Nilai	Kriteria
$g \geq 7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebanyak 24 siswa kelas IV SDN 39 Rabadompu Barat Kota Bima mempelajari materi perkembangbiakan tumbuhan menggunakan model ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran masih terbatas pada siswa kesulitan dalam menafsirkan informasi yang diberikan dalam materi pembelajaran. Mereka cenderung hanya menghafal fakta tanpa memahami makna yang lebih dalam dari konsep yang dipelajari. Berdasarkan hasil ini, dikembangkan media komik berbasis kearifan lokal, yang telah divalidasi oleh ahli materi dan media, serta disesuaikan dengan masukan dan rekomendasi validator.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Media Tahap Pertama dan Kedua

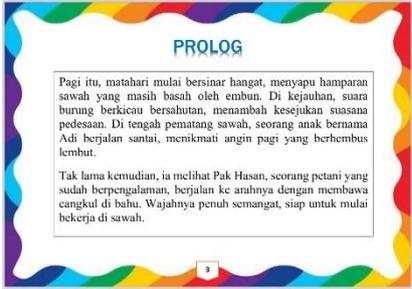
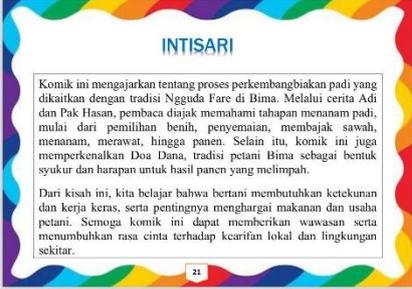
Aspek penilaian	Skor		Persentase %	Tingkat validasi	Keterangan
	F	N			
Tahap pertama					
Tampilan	15	25	60%	Cukup layak	Perlu revisi
Isi	19	20	95%	Sangat layak	Tidak perlu revisi
Kebahasaan	15	15	100%	Sangat layak	Tidak perlu revisi
Persentase keseluruhan	49	60	81%	Sangat layak	Tidak perlu revisi
Tahap kedua					
Tampilan	22	25	88%	Sangat layak	Tidak perlu revisi
Isi	17	20	85%	Sangat layak	Tidak perlu revisi
Kebahasaan	13	15	86%	Sangat layak	Tidak perlu revisi
Persentase keseluruhan	52	60	83%	Sangat layak	Tidak perlu revisi

Pada validasi media tahap awal (26 Februari 2025), media komik berbasis kearifan lokal *Ngguda Fare* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dinilai dengan skor 81%, disertai saran perbaikan, seperti perbaikan tulisan bahasa asing. Setelah revisi, validasi tahap kedua (27 Februari 2025) menunjukkan peningkatan skor menjadi 83%, sehingga dikategorikan sangat layak tanpa perlu revisi lebih lanjut.

Pada tabel 5. menjelaskan hasil perbandingan media komik berbasis kearifan lokal pada saat melakukan validasi materi. Pada tahap pertama melakukan validasi dengan validator materi, terdapat 3 aspek yang harus di revisi pada media komik berbasis kearifan lokal. Yang pertama pada prolog. Dari yang pertama sebelum melakukan validasi pada media komik tidak ada prolog didalam media komik tersebut, setelah melakukan validasi validator menyarankan untuk menambahkan prolog agar pembaca ataupun siswa dapat mengetahui alur cerita dari komik tersebut. Kedua pada konsep IPAS, setelah melakukan validasi dengan validator menilai masih kurang konsep IPA dalam media komik tersebut sehingga validator menyarankan untuk menambah kosep IPA dalam komik tersebut. Yang ketiga yaitu penambahan dari intisari pada media komik, yang awalnya tidak terdapat intisari setelah melakukan validasi materi dengan validator menyarankan untuk menambahkan intisari agar siswa mengetahui kesimpulan dari komik yang telah dibaca.



Tabel 5. Hasil Perbandingan Komik Berbasis Kearifan Lokal Validasi Materi

Produk Sebelum Revisi	Produk Sesudah Revisi
Tidak ada prolog	 <p>PROLOG</p> <p>Pagi itu, matahari mulai bersinar hangat, menyapu hamparan sawah yang masih basah oleh embun. Di kejauhan, suara burung berkicau bersahutan, menambah kesejukan suasana pedesaan. Di tengah pematang sawah, seorang anak bernama Adi berjalan santai, menikmati angin pagi yang berhembus lembut.</p> <p>Tak lama kemudian, ia melihat Pak Hasan, seorang petani yang sudah berpengalaman, berjalan ke arahnya dengan membawa cangkul di bahu. Wajahnya penuh semangat, siap untuk mulai bekerja di sawah.</p> <p>3</p> <p>Prolog</p>
Kosep IPA masih kurang	 <p>Adi ini merupakan kegiatan memupuk padi. Tujuan petani memupuk padi yaitu untuk meningkatkan produksi dan kualitas tanaman, serta menjaga kesehatan tanah.</p> <p>Menyupai padi bertujuan untuk meningkatkan produksi dan kualitas tanaman, serta menjaga kesuburan tanah. Bagaimana jika padi tidak di berikan pupuk?</p> <p>Jika padi tidak di berikan pupuk tanaman padi akan menyebabkan proses-proses vital seperti fotosintesis, pertumbuhan, dan reproduksi terhambat. Jika salah seperti itu tanaman menjadi rentan terhadap berbagai masalah.</p> <p>Jadi sebaiknya diberikan pupuk terhadap semua tanaman baik itu tanaman padi ataupun padi-tanaman lainnya.</p> <p>22</p> <p>Penambahan konsep IPA</p>
Tidak ada intisari	 <p>INTISARI</p> <p>Komik ini mengajarkan tentang proses perkebanganbiakan padi yang dikaitkan dengan tradisi Ngguda Fare di Bima. Melalui cerita Adi dan Pak Hasan, pembaca diajak memahami tahapan menanam padi, mulai dari pemilihan benih, penyemaian, membajak sawah, menanam, merawat, hingga panen. Selain itu, komik ini juga memperkenalkan Doa Dana, tradisi petani Bima sebagai bentuk syukur dan harapan untuk hasil panen yang melimpah.</p> <p>Dari kisah ini, kita belajar bahwa bertani membutuhkan ketekunan dan kerja keras, serta pentingnya menghargai makanan dan usaha petani. Semoga komik ini dapat memberikan wawasan serta menumbuhkan rasa cinta terhadap kearifan lokal dan lingkungan sekitar.</p> <p>21</p> <p>Intisari</p>

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Materi Tahap Petama dan Kedua

Aspek penilaian	Skor		Persentase %	Tingkat validasi	Keterangan
	F	N			
Tahap pertama					
Isi	18	30	60%	Cukup layak	Perlu revisi
Penyajian	9	15	60%	Cukup layak	Perlu revisi
Bahasa	24	35	68%	Layak	Revisi
Persentase keseluruhan	52	80	65%	Cukup layak	Perlu revisi
Tahap kedua					
Isi	27	30	90%	Sangat layak	Tidak perlu revisi
Penyajian	12	15	80%	Sangat layak	Tidak perlu revisi
Bahasa	33	35	94%	Sangat layak	Tidak perlu revisi
Persentase keseluruhan	72	80	90%	Sangat layak	Tidak perlu revisi

Pada tabel 6. Menunjukkan bahwa validasi materi tahap awal (25 Febuari 2025) terhadap media komik berbasis kearifan lokal menunjukkan skor 65% dengan saran perbaikan ditambah indikator berpikir kritis pada percakapan tokoh dalam komik dan ditambahkan konsep IPAS didalamnya. Setelah revisi, validasi tahap kedua (27

sekolah dasar. Uji coba kelompok besar menghasilkan penilaian sebesar 961 untuk 15 indikator atau 85% termasuk kategori sangat praktis.

Tabel 10. Hasil Rekapitulasi *Pretest* dan *Postest* Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar Terhadap Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Ngguda Fare

HASIL	<i>Pretest</i>		<i>Postest</i>	
	Skor perolehan	Skor maksimal	Skor perolehan	Skor maksimal
Uji coba kelompok kecil	651	1.000	885	1.000
Mean	65,1%		88,5%	
Uji coba kelompok besar	895	1.400	1.229,5	1.400
Mean	63,9288571%		87,5821429%	

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* keterampilan berpikir kritis siswa pada kelompok kecil sebesar 65,1% sedangkan *postest* meningkat menjadi 88,5%. Sementara itu ada kelompok besar, rata-rata *pretest* 64%, kemudian *postest* mengalami peningkatan hingga mencapai 87,5.

Tahap selanjutnya adalah evaluasi untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Evaluasi dilakukan dengan menghitung N-Gain berdasarkan hasil *pretest* dan *postest* siswa kelas IV SDN 39 Rabadompu Barat Kota Bima.

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

$$g = 0,65$$

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai N-Gain yang diperoleh siswa sebesar 0,65 termasuk dalam kategori sedang ($0,3 \leq g < 0,7$). Hal ini mengindikasikan bahwa media komik berbasis budaya lokal yang dikembangkan memberikan manfaat yang cukup signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 39 Rabadompu Barat, Kota Bima.

Komik yang dikembangkan mengintegrasikan konteks budaya lokal dalam cerita dan ilustrasinya. Penggunaan budaya lokal terbukti memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran karena berhubungan langsung dengan lingkungan dan pengalaman mereka sehari-hari. Ketika materi sains disampaikan melalui tokoh dan latar yang sudah dikenal, siswa menjadi lebih mudah mengaitkan konsep abstrak dengan situasi konkret, sehingga pemahaman mereka terhadap materi meningkat.

Selain itu, tampilan visual berupa gambar dalam komik berperan penting dalam memperkuat pemahaman konsep. Ilustrasi yang mendukung cerita membantu siswa memvisualisasikan proses atau peristiwa ilmiah, seperti perubahan wujud benda atau siklus air. Visualisasi ini sangat bermanfaat khususnya bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret dalam perkembangan kognitifnya. Penyisipan konsep dalam komik dilakukan secara kontekstual, melalui dialog dan interaksi antar tokoh, sehingga informasi ilmiah tidak disampaikan secara langsung dan kaku, melainkan melalui narasi yang mengalir alami dalam alur cerita. Pendekatan ini menjaga minat baca siswa sekaligus menyampaikan materi secara bermakna.



Dengan demikian, komik berbasis budaya lokal terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Sejalan dengan temuan tersebut, komik berbasis pengetahuan lokal terbukti dapat membantu siswa kelas IV SDN 39 Rabadompu Barat, Kota Bima, dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Waisakanitri et al., (2023) yang mengembangkan media komik digital berbasis materi ekosistem dan pendekatan *Problem Based Learning*, yang terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dianalisis berdasarkan beberapa indikator utama, yaitu: memberikan penjelasan sederhana, membangun keterkaitan antar konsep, menyimpulkan, dan memberikan alasan logis. Hasil analisis menunjukkan bahwa aspek yang mengalami peningkatan paling signifikan adalah memberikan penjelasan sederhana dan menyimpulkan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin mampu memahami informasi dasar dan menarik kesimpulan dari konteks yang disajikan dalam komik. Visualisasi dan alur cerita yang kontekstual membantu siswa dalam menangkap inti informasi dan menyusunnya kembali dalam bentuk kesimpulan.

Sementara itu, aspek memberikan alasan logis dan membangun keterkaitan antar konsep menunjukkan peningkatan yang lebih rendah. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh keterbatasan pengalaman siswa dalam mengembangkan argumentasi secara mendalam dan mengaitkan konsep abstrak antar materi. Meski komik telah dirancang untuk mendukung keterkaitan antar konsep, siswa pada jenjang sekolah dasar masih berada pada tahap perkembangan kognitif konkret, sehingga memerlukan bimbingan lebih lanjut untuk melatih penalaran yang lebih kompleks.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, digunakan model pengembangan ADDIE yang telah terbukti efektif dalam menghasilkan sumber daya pendidikan yang andal dan relevan. Penelitian oleh Syarifah Hamzah et al., (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video Sparkol yang dikembangkan dengan model ADDIE berhasil meningkatkan pemahaman siswa pada materi sistem koloid. Demikian pula, Shaquille & Parga Zen, (2023) mengembangkan materi pembelajaran interaktif berbasis Adobe Animate dengan model ADDIE untuk pembelajaran bahasa Inggris, yang terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara signifikan. Keberhasilan model ADDIE dalam berbagai konteks tersebut menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam menjamin kualitas setiap tahapan pengembangan media, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, termasuk pada jenjang sekolah dasar.

Komik berbasis kearifan lokal lokal "Ngguda Fare" yang dikembangkan dalam penelitian ini juga menunjukkan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan minat belajar siswa. Penggunaan komik yang menggabungkan elemen teks dan grafis terbukti efektif dalam menyampaikan informasi tentang peristiwa nyata, menjadikannya sebagai media pembelajaran yang bernilai edukatif tinggi. Integrasi antara teks dan gambar mempermudah pemahaman siswa, terutama dalam menghubungkan konsep-konsep ilmiah dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan media komik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian sebelumnya oleh Holst et al., (2020) dan Latul et al., (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan buku komik dalam pengajaran topik sosial secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media komik yang dikembangkan dalam konteks lokal tidak hanya relevan secara



budaya, tetapi juga efektif secara pedagogis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media komik yang digunakan pada tema kearifan lokal *Ngguda Fare* dalam pembelajaran IPAS (Perkembangbiakan Tumbuhan) sangat valid dan layak digunakan sebagaimana mestinya. Validasi ahli media pada tahap I sebesar 81% dan meningkat menjadi 83% pada tahap II. Bahkan validasi ahli materi meningkat dari 65% menjadi 90%. Media ini memiliki nilai yang tinggi dalam hal penggunaannya dalam pembelajaran berdasarkan respon guru sebesar 96% dan uji coba kelompok kecil sebesar 80% dan uji coba kelompok besar 86%. Hasil N-Gain sebesar 0,65 menunjukkan rentang keefektifan yang sedang, yang berarti bahwa keterampilan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa SDN 39 Rabadompu Barat Kota Bima menilai peran media komik berbasis kearifan lokal ini dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfika, N., Yeni Purba, F. P., Adillah, R., Gurning, B. F., & Silaban, S. (2023). Keefektifan Komik Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 183. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53155>
- Daulay, M. I., & Nurmalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 7, 24.
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Kurnia Jayadinata, A. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VI Informasi Artikel Abstract. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 04, 1–10. <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/asanka>
- Hendrickx, M. M. H. G., Mainhard, M. T., Boor-Klip, H. J., Cillessen, A. H. M., & Brekelmans, M. (2016). Social dynamics in the classroom: Teacher support and conflict and the peer ecology. *Teaching and Teacher Education*, 53, 30–40. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2015.10.004>
- Holst, J., Brock, A., Singer-Brodowski, M., & de Haan, G. (2020). Monitoring progress of change: Implementation of Education for Sustainable Development (ESD) within documents of the German education system. *Sustainability (Switzerland)*, 12(10). <https://doi.org/10.3390/su12104306>
- Jufriadi, A., Huda, C., Aji, S. D., Pratiwi, H. Y., & Ayu, H. D. (2022). Analisis Keterampilan Abad 21 Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 39–53. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i1.2482>



- Kollo, N., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa melalui Penerapan Kurikulum Merdeka. (*Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 1452–1456. <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>)
- Latul, T. F., Suherman, & Riadi, R. M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS. (*Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7. <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>)
- Nupus, B. C., Sofwan, M., & Destrinelli. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Karakter Tanggung Jawab pada Muatan IPAS Peserta Didik Kelas IV SDN 210/VI Merangin. (*Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2056–2063.
- Pratiwi, I. M., Rachman, S. P. D., & Ariawan, V. A. N. (2019). Students' mathematical understanding reviewed by gender through discourse learning assisted by mathematical bet line strategy. (*Journal of Physics: Conference Series*, 1157(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/4/042103>)
- Purniawati, N. K. S., & Agustika, G. N. S. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Nama dan Lambang Bilangan bagi Siswa Kelas III Sekolah Dasar. (*Indonesian Journal of Instruction*, 5(2), 263–273. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i2.74472>)
- Putri, S. K., MZ., A. F. S. A., & Zativalen, O. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Meningkatkan Pemahaman Materi IPA Kelas V Sekolah Dasar. (*EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(1), 1042–1049. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5420>)
- Qahfi, B. A., & Ramatillah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Simulasi PhET Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SMAN 1 Donggo. (*Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v3i2.1591>)
- Saefuddin, M. T., Wulan, T. N., Savira, & Juansah, D. E. (2023). Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian. (*Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.
- Shaquille, TB. A. F., & Parga Zen, B. (2023). Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model Addie. (*Jurnal Ilmiah Media Sifso*, 17(2), 252–265. <https://doi.org/10.33998/mediasifso.2023.17.2.1382>)
- Syarifah Hamzah, A., Musta, R., Studi Pendidikan Kimia, P., & Halu Oleo, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Metode ADDIE Berbasis Video Sparkol pada Materi Sistem Koloid. (*Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo*, 9(3). <https://doi.org/10.36709/jpkim.v9i3.67>)
- Syukri, M., Herliana, F., Maryono, Ngadimin, & Artika, W. (2023). Development of Physics Worksheet based on STEM integrating Engineering Design Process (EDP) through Guided Inquiry Model to Improve Students' Critical Thinking. (*JPPPF (Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika)*, 9(2). <https://doi.org/10.21009/1>)



- Waisakanitri, I. D. A. T., Ganing, N. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Muatan IPA (Ekosistem) Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 57–70. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.58651>
- Wardani, O. P., Pujiastuti, H., Studi, P., & Matematika, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Budaya Lokal untuk Memfasilitasi Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Materi Aritmetika Sosial. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 2160–2175.

