

JURNAL MERAH PUTIH SEKOLAH DASAR

Volume 03 No. 04 Bulan Maret Tahun 2026

Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar (JMPSD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jmpsd>

**PENGARUH KOMIK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL MELAYU TERHADAP
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SDN 101744 DESA
KLAMBIR**

Mia Ningsih¹, Waliyul Maulana Siregar², Nurmayani³, Apiek Gandamana⁴Laurensia
Masri Perangin Angin⁵

¹⁻⁵Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indoensia

Surel: mianingsih2004@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using digital comics based on Malay local wisdom on Pancasila Education learning outcomes for fifth-grade students at SDN 101744, Klambir Village. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental nonequivalent control group design. The sample consisted of two classes: Class VA as the control class using the lecture or conventional method, and Class VB as the experimental class receiving treatment. Data were collected through pretests and posttests and analyzed using an independent sample t-test. The results showed a significant effect between the implementation of digital comics based on Malay local wisdom and the implementation of digital comics based on Malay local wisdom. Students learning using this method, or the experimental class, experienced a significant increase in learning outcomes, at 81.48%, compared to 32% in the control class. Data analysis revealed a t-test value greater than the t-table ($6.102 > 2.010$), with a significant value (2-tailed) of less than 0.05 ($0.000 < 0.05$). The hypothesis test results indicate that the H_0 is rejected and the H_a is accepted. Therefore, the application of digital comic media based on Malay local wisdom to improve student learning outcomes in Pancasila Education has proven effective.

Keywords: Digital Comics, Malay Local Wisdom, Learning Outcomes, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 101744 Desa Klambir. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperiment* jenis *nonequivalent control group desain*. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah atau konvensional dan kelas VB sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan. Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest* serta dianalisis menggunakan uji *t-test independent sample*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan yang menggunakan penerapan media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu. Siswa yang belajar menggunakan metode ini atau kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang tinggi yaitu 81,48% dibandingkan siswa pada kelas kontrol yaitu 32%. Berdasarkan analisis data diperoleh nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel ($6,102 > 2,010$) dengan nilai sig (2-tailed) kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Menurut hasil uji hipotesis,

hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga penerapan media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu dalam meningkatkan hasil belajar belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Komik Digital, Kearifan lokal Melayu, Hasil belajar, Pendidikan Pancasila

Copyright (c) 2026 Mia Ningsih, Waliyul Maulana Siregar, Nurmayani Nurmayani, Apiek Gandamana,
Laurensia Masri Perangin Angin

✉ Corresponding author (Perwakilan Tim) :

Email : Mianingsih2004@gmail.com

HP/Wa : -

Received 07 Feb 2026, Accepted 16 Feb 2026, Published 01 Maret 2026

INTRODUCTION

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang beriman, berilmu, berkarakter, dan bertanggung jawab terhadap kehidupan bangsa. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu dan kemajuan bangsa (Oktavy, 2024). Melalui pendidikan setiap individu khususnya peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan. Dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan di sekolah, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan mereka dan mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan dimasa depan (Aminah dan Yusnaldi, 2024, h. 3077).

Tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan manusia dan mengembangkan potensi manusia agar siap menghadapi kehidupan di masa yang akan datang. Untuk mencapai tujuan tersebut perlu adanya peningkatan kualitas pendidikan dan memaksimalkan kegiatan pembelajaran. Faiz dan Soleh (2021, h. 70) berpendapat bahwa pembelajaran abad 21 yang menekankan pada kemampuan komunikatif, kreatif, kolaboratif dan kritis dapat melahirkan generasi yang inovatif jika pembelajaran diintegrasikan dengan memperhatikan kearifan lokal masyarakat setempat. Selanjutnya, Teknologi dalam pembelajaran mendukung kemampuan siswa untuk memahami konsep dan menguasai teknologi agar dapat berdaya saing global (Cahdriyana, 2020, h. 33). Untuk bertahan di era pendidikan yang mengglobal ini, pendidikan Indonesia harus merekonstruksi paradigmanya (Siregar dkk., 2023, h.4).

Masyarakat asli di suatu daerah memiliki cara pandang, wawasan dan konsep terkait

lingkungan mereka. Yang biasa kita sebut kearifan lokal. Penanaman sikap saling menghargai dan tolong menolong didasarkan oleh kearifan lokal yang berlaku di masyarakat sekitar agar tidak terjadi kesenjangan antar berkehidupan bermasyarakat. Dapat disimpulkan bahwasanya, perlu adanya nilai-nilai budaya yang ada dipahami oleh seluruh masyarakat agar menciptakan rasa saling menghargai dan tolong menolong antar sesama. Masa Sekolah Dasar merupakan waktu yang tepat untuk menanamkan rasa mencintai budaya dan menghargai budaya lain. Melalui media pembelajaran yang dikembangkan oleh pendidik, menjadikan solusi yang tepat dalam upaya membangun sikap saling menghargai. Dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang, Pembelajaran sudah beralih ke arah multimedia digital (Prasetyo dan Ginting, 2022, h.1006).

Hal ini dapat dilakukan dengan menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi dan situasi yang ada, sehingga meningkatkan potensi dan mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika pendidik mampu untuk mengelola dan membangkitkan minat peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik mampu untuk meningkatkan hasil belajarnya. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi kemampuan kognitif, efektif dan psikomotorik (Purwanto. 2017, h. 46).

Hasil belajar juga merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses belajar, baik berupa skor maupun tingkah laku (Syarifudin. 2020, h. 78). Pemahaman tentang hasil belajar yang ideal menegaskan bahwa keberhasilan siswa seharusnya tidak sebatas pada kemampuan menghafal materi pelajaran. Pernyataan ini mempertegas bahwa keberhasilan siswa tidak hanya diukur melalui angka, melainkan sejauh mana mereka mampu memahami secara mendalam dan mengimplementasikan nilai-nilai yang diperoleh dari proses belajar. Belajar memiliki hubungan dengan hasil

belajar karena dengan proses kegiatan belajar dapat dapat diperoleh pula hasil belajar (Marbun dkk., 2025, h. 113).

Pendidikan Pancasila sangat penting untuk membentuk karakter anak-anak di Sekolah Dasar, namun seringkali cara mengajarnya justru menjadi masalah. Masalahnya terletak pada metode pengajaran yang terlalu monoton dan kurang kreatif membuat siswa cepat bosan. Serta penggunaan media pembelajaran yang kurang Materi penting ini sering hanya disampaikan melalui ceramah atau menghafal, sehingga siswa kesulitan melihat bagaimana nilai-nilai Pancasila itu berguna dalam kehidupan nyata mereka sehari-hari. Rasa bosan ini akhirnya membuat siswa tidak tertarik, malas ikut serta, dan gagal memahami inti dari Pancasila (Manalu, 2024).

Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila mencakup pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila, penghayatan maknanya, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan seperti gotong royong, keadilan, toleransi, dan demokrasi, sehingga terbentuk generasi yang berkarakter dan berjiwa Pancasila. Penerapan

nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari menjadi salah satu faktor keberhasilan pembelajaran yang sesungguhnya. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar bukan hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik (Rahman dan Nasryah. 2019, h. 71).

Menurut Pamungkas dan Koeswanti (2022, h. 347) proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa (Mardatillah dkk., 2023, h. 98). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa menjadi kunci untuk memperkecil kesenjangan antara hasil belajar yang ideal dan realita di lapangan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti menemukan bahwa realita di lapangan menunjukkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila belum sepenuhnya sesuai dengan harapan. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kondisi tersebut data hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 1:

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian Pendidikan Pancasila Kelas V

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Hasil Belajar		%	
			Tidak Lulus KKTP	Lulus KKTP	Lulus	Tidak Lulus
VA	25	75	19	6	24%	76%
VB	27	75	20	7	26%	74%
Jumlah			39	13		

Sumber: SD Negeri 101744 Desa Klambir (2025)

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101744 Desa Klambir, Kecamatan Hampan Perak, Kabupaten Deli Serdang, pada mata pelajaran Pendidikan

Pancasila masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil penilaian ulangan harian, di mana pada kelas VA terdapat 76% dari 25 siswa atau sebanyak 19 siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan hanya 24% atau 6 siswa yang mencapai nilai sesuai dengan KKTP. Sementara itu, pada kelas VB terdapat 74% dari 27 siswa atau sebanyak 20 siswa yang belum mencapai KKTP, dan hanya 26% atau 7 siswa yang berhasil mencapai nilai sesuai dengan KKTP.

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran Pendidikan Pancasila, yang tercermin dari tingginya persentase siswa yang belum mencapai KKTP. Hal tersebut terjadi karena masih banyak siswa yang hanya menghafal materi tanpa benar-benar memahami makna dan nilai-nilai Pancasila. Guru masih terbatas dalam memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal dalam kegiatan belajar mengajar.

Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang terintegrasi dengan budaya setempat belum menjadi bagian utama dalam proses pembelajaran. Akibatnya, potensi media berbasis kearifan lokal untuk menumbuhkan pemahaman siswa dan memperkuat karakter bangsa belum dimanfaatkan secara optimal. Situasi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih jauh dari kondisi ideal, sehingga diperlukan upaya untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu memperhatikan berbagai faktor yang memengaruhi proses pendidikan baik internal maupun eksternal. Faktor internal mencakup motivasi dan minat belajar, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan. Salah satu faktor eksternal yang berperan penting adalah media pembelajaran karena dapat menunjang keberhasilan siswa dalam memahami materi. Pemilihan media yang tepat mampu membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik.

Penelitian tentang hasil belajar siswa

sangat penting karena hasil belajar tidak hanya menunjukkan sejauh mana siswa memahami pelajaran, tetapi juga menggambarkan bagaimana proses pembelajaran berjalan di sekolah. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran besar dalam membentuk sikap, karakter, dan nilai-nilai moral siswa sejak usia sekolah dasar. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang kesulitan memahami isi dan makna nilai-nilai Pancasila karena media yang digunakan guru kurang menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan, dan menyesuaikan dengan kearifan lokal di daerah tersebut.

Pembelajaran dengan kearifan lokal dapat menjadi alternatif bagi guru untuk mengenalkan budaya dan nilai-nilai kebajikan dengan menyisipkan ke dalam sumber belajar ataupun media pembelajaran di kelas. Sejalan dengan pendapat tersebut, maka diperlukan pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi di dalamnya. Dengan demikian hasil belajar yang ideal dapat tercapai apabila teknologi pendidikan digunakan secara tepat dan tetap memperhatikan nilai budaya lokal yang relevan dengan kehidupan siswa.

Menurut Putri (2025, h. 329) media *e-comic* terbukti berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Namun, penelitian ini hadir dengan perspektif dan kontribusi keilmuan yang berbeda, yaitu dengan mengangkat media komik digital yang dikembangkan secara spesifik berbasis kearifan lokal Melayu. Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwasanya, pemilihan komik digital berbasis kearifan lokal Melayu dalam penelitian ini dianggap tepat karena selain bisa menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, juga dapat mengenalkan dan menanamkan nilai budaya lokal kepada siswa.

Berdasarkan berbagai aspek yang telah di kemukakan di atas, maka penelitian ini mengangkat judul: **Pengaruh Komik Digital**

Berbasis Kearifan Lokal Melayu Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 101744 Desa Klambir.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang diperoleh berupa angka dan dianalisis menggunakan metode statistik. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui (Arifin dan Nurdyansyah, 2018, h. 39). Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental dengan metode eksperimen. Menurut Lasaiba dkk. (2023, h. 12) metode eksperimen merupakan metode sistematis yang digunakan untuk mengetahui hubungan sebab akibat. Sedangkan Quasi Experimental merupakan bentuk desain yang melibatkan dua kelompok paling sedikitnya, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Lasaiba dkk., 2023, h. 31).

Dalam beberapa penelitian pendidikan paling banyak dipilih adalah bentuk *Quasi Experimental Design* karna bentuk penelitian eksperimen ini paling cocok dengan kasus penelitian bidang pendidikan yang subjeknya adalah manusia (siswa dan guru) yang sulit untuk dikontrol secara penuh. Selain itu *Quasi Experimental Design* juga didesain untuk pengambilan sampel secara tidak acak (nonrandom) demi mendapatkan 2 kelompok yang sama. *Quasi Experimental* dapat dilaksanakan dengan beberapa desain yaitu, *Time Series Design*, *Non-Equivalent Control Group Design* dan beberapa kasus penelitian juga menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design* yang dimodifikasi (Lasaiba dkk., 2023, h. 29). Pada Penelitian ini menggunakan desain *Non-equivalent Control Group Design*.

Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SDN 101744 Desa Klambir, Kec. Hamparan

Perak, Kab. Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara.

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, yaitu mulai bulan November 2025 sampai dengan Januari 2026.

Populasi Penelitian

Menurut Sujarweni (2025, h. 65) populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini mencakup dua kelas dengan jumlah siswa, yaitu kelas VA sebanyak 25 siswa dan kelas VB sebanyak 27 siswa di SDN 101744 Desa Klambir, Kec. Hamparan Perak, Kab. Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara.

Sampel Penelitian

Menurut Sujarweni (2025, h. 65) sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian. Bila populasi besar, peneliti tidak mungkin mengambil semua untuk penelitian misal karena terbatasnya dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul mewakili dan harus valid, yaitu bisa mengukur sesuatu yang seharusnya diukur.

Untuk menentukan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik Purposive sampling. Menurut Paramita (2021, h. 64) Pada teknik ini peneliti memilih sampel purposive atau sampel bertujuan secara subyektif. Pemilihan “sampel bertujuan” ini dilakukan karena peneliti memahami bahwa informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh pada kelompok/sasaran tertentu yang memenuhi kriteria yang ditentukan peneliti sesuai tujuan penelitian. Berdasarkan pertimbangan tertentu dengan siswa kelas VA sebagai kelas kontrol dan

siswa kelas VB sebagai kelas eksperimen. Jumlah sampel yang digunakan adalah 52 orang siswa. Teknik ini dipilih karena peneliti membutuhkan kelompok yang memiliki karakteristik serupa agar perbandingan hasil antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat diperoleh secara lebih jelas.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan soal pilihan ganda yang terdiri atas pretest dan posttest sebagai acuan untuk menentukan hasil belajar. Oleh karena itu prosedur yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan melalui beberapa langkah yaitu:

- a) Meminta izin kepada pihak sekolah sebagai lokasi penelitian.
- b) Melaksanakan observasi awal melalui wawancara dengan wali kelas untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi belajar peserta didik.
- c) Menetapkan populasi dan sampel penelitian sesuai dengan kebutuhan penelitian.
- d) Menyusun jadwal penelitian dengan menyesuaikan agenda kegiatan sekolah.
- e) Menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar yang digunakan pada kelas eksperimen.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan penelitian dilaksanakan melalui beberapa langkah yaitu:

- a) Menetapkan pembagian kelas menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- b) Memberikan pretest kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal sebelum perlakuan.
- c) Melaksanakan pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen sesuai rancangan penelitian.
- d) Melaksanakan pembelajaran dengan metode konvensional pada kelas

kontrol.

- e) Melaksanakan observasi serta pencatatan data selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Tahap Akhir

Tahap akhir penelitian dilakukan melalui kegiatan berikut:

- a) Melaksanakan pengolahan serta analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian.
- b) Menyusun laporan penelitian berdasarkan hasil analisis data.
- c) Menarik kesimpulan sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh untuk menjawab tujuan penelitian.

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan *Quasi Experimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Rancangan ini dipilih karena sesuai untuk menguji hubungan sebab-akibat dalam bidang pendidikan. Prosedur penelitian diawali dengan tahap persiapan yang meliputi pemilihan dua kelas yang tidak ditentukan secara acak, tetapi memiliki karakteristik yang relatif sebanding. Sebelum perlakuan diberikan maka kedua kelas terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa. Pemberian pretest bertujuan untuk memperoleh gambaran dasar mengenai kemampuan intelektual dan akademik siswa sebelum dilaksanakan perlakuan. Pada tahap ini peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian yang telah divalidasi oleh ahli, memastikan instrumen tersebut valid dan reliabel, serta menjamin bahwa kondisi awal kedua kelas dapat dibandingkan secara objektif.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan intervensi, yaitu pemberian perlakuan berbeda kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan intensitas serta durasi yang sama. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan, pencatatan, dan pendokumentasian terhadap setiap perkembangan yang terjadi pada kedua kelas. Setelah intervensi selesai dilaksanakan, kedua kelas diberikan posttest untuk mengukur

perubahan dan perkembangan hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan melalui serangkaian uji statistik, antara lain uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis, dengan tujuan untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi langsung, tes hasil belajar, dokumentasi, dan wawancara. Tujuan utama

dari desain penelitian ini adalah memperoleh temuan ilmiah yang memberikan pemahaman komprehensif mengenai pengaruh perlakuan yang diberikan, dengan memperhatikan faktor-faktor penting seperti kualitas instrumen penelitian serta ketepatan proses pengumpulan data. Adapun rancangan penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Rancangan Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>		
O1		O3
O2	X	O4

Sumber : Hasil Pengamatan di SDN 101744 Desa Klambir

Keterangan:

- O1 : Pretest pada kelompok eksperimen dan kontrol
 O3 : Pretest pada kelompok kontrol
 X : Perlakuan
 O2 : Posttest pada kelompok eksperimen
 O4 : Posttest pada kelompok kontrol

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Lembar observasi, pada lembar ini merupakan lembar awal yang menjadi patokan peneliti untuk mendapatkan

informasi yang relevan. Ada beberapa yang menjadi pertanyaan dalam pengamatan yang dilakukan di kelas V SDN 101744 Desa Klambir pada mata pelajaran pendidikan Pancasila yaitu:

Tabel 3. 2 Lembar Observasi Awal di Kelas V Tabel

No	Indikator Pengamatan	Keterangan
1	Analisis Kebutuhan	Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi di kelas V SDN 101744 khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2	Analisis Perangkat Pembelajaran	CP, Modul Ajar, buku siswa, dan buku pegangan Guru
3	Analisis Kurikulum dan Materi	Kurikulum Merdeka belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan Materi Aku dan Lingkungan sekitarku di kelas V SDN 101744 Desa Klambir.

JURNAL MERAH PUTIH SEKOLAH DASAR

Volume 03 No. 04 Bulan Maret Tahun 2026

Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar (JMPSD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jmpsd>

No	Indikator Pengamatan	Keterangan
4	Analisis Peserta Didik	Rendahnya hasil belajar siswa terkhusus mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dimana hasil belajar siswa masih banyak yang terdapat dibawah nilai KKTP.

Sumber : Hasil Pengamatan di SDN 101744 Desa

Tabel 3. 3 Wawancara Bersama Wali Kelas V

No	Aspek	Indikator
1	Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proses pembelajaran didalam kelas. 2. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. 3. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pengajaran. 4. Fasilitas yang tersedia dalam proses pembelajaran. 5. Kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pengajaran.

Sumber : Hasil Pengamatan di SDN 101744 Desa Klambir

3. Test pilihan ganda, soal test pilihan ganda yang di mana pada soal ini berupa pretest dan posttest sehingga dari soal yang diberi peneliti dapat menilai apakah ada pengaruh setelah penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu dengan yang tidak menggunakan media. Soal test pilihan ganda berjumlah 30 soal, dengan soal sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Soal Aku dan Lingkungan Sekitar ku

No	Capaian Pembelajaran	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	No Soal	Bentuk Soal
1	Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan keluarga dan sekolah.	Aku dan Lingkungan Sekitarku	Peserta didik dapat menunjukkan contoh perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila di rumah dan sekolah.	C3	1, 4, 9, 12, 18	PG
2	Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat.		Peserta didik dapat menunjukkan contoh tindakan yang sesuai nilai-nilai Pancasila di lingkungan masyarakat.	C3	2, 7, 10, 16, 23	PG
3	Peserta didik mampu menganalisis perbedaan perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekitar.		Peserta didik dapat membedakan perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan nilai-nilai Pancasila.	C4	3, 8, 13, 20, 27	PG
4	Peserta didik mampu menganalisis penyebab dan akibat dari perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila		Peserta didik dapat menganalisis dampak dari tidak menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekitar.	C4	5, 11, 15, 22, 29	PG

No	Capaian Pembelajaran	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	No Soal	Bentuk Soal
5	Peserta didik mampu menilai perilaku orang lain berdasarkan nilai-nilai Pancasila.		Peserta didik dapat menilai apakah tindakan seseorang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila atau tidak.	C5	6, 14, 17, 21, 25	PG
6	Peserta didik mampu menilai diri sendiri dalam penerapan nilai-nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari.		Peserta didik dapat mengevaluasi perilaku pribadi apakah sudah mencerminkan nilai-nilai Pancasila.	C5	19, 24, 26, 28, 30	PG

Sumber : Taksonomi Bloom

Pengujian instrument dilakukan di SDN 101744 Desa Klambir dengan jumlah 52 orang dari kelas VA dan VB. Berdasarkan uji coba instrument tersebut dilakukan melalui uji validitas dan reabilitas soal tes pilihan dengan rumus sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Validitas soal adalah sejauh mana suatu instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan valid atau tidak. Uji validitas dapat dihitung menggunakan korelasi product moment Pearson antara skor butir soal dengan skor total.

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Sumber : (Arikunto, 2022, h. 213)

Keterangan:

R hitung : koefisien korelasi
X : jumlah skor item
Y : jumlah skor total (item)
N : jumlah responden

Kriteria Pengujian:

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ ($\alpha=0,05$), maka soal valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka soal tidak valid.

Tabel 3.5 Klasifikasi Validitas

Nilai r	Interpretasi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r < 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat rendah
$r = 0$	Tidak valid

Sumber : Arikunto (2022, h. 232)

Dari hasil perhitungan korelasi, akan diperoleh sebuah korelasi sebuah koefisien korelasi yang berfungsi untuk menilai tingkat keabsaan suatu item dan menentukan apakah item tersebut cocok digunakan atau tidak, dilakukan uji signifikansi 0,05, yang berarti bahwa suatu item valid jika memiliki hubungan korelasi yang signifikan dengan skor total. Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (uji dua sisi dengan signifikansi 0.05), maka

instrument atau item yang terkait memiliki hubungan yang korelasi yang signifikan dengan skor total (sehingga dianggap valid).

b. Uji Reliabilitas Soal

Uji reliabilitas soal dilakukan untuk meninjau ketetapan dari instrument yang dijadikan sebagai alat ukur yang menyebabkan hasil pengukuran menjadi 54 terpercaya. Reliabilitas menunjukkan konsistensi instrumen jika digunakan berkali-kali. Uji reliabilitas tes pilihan ganda biasanya menggunakan rumus Kuder Richardson (KR-20).

Rumus :

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)} \left(1 - \frac{\sum p_q}{\sigma^2} \right)$$

Sumber : (Arikunto, 2022, h. 232)

Keterangan:

k = jumlah soal

p = proporsi benar

q = 1 - p

σ^2 = varians total

Tabel 3. 6 Klasifikasi Reliabilitas

Nilai r	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

Sumber : (Arikunto, 2022, h. 233)

c. Uji Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui mudah atau sukarnya suatu

Rumus:

$$P = \frac{B}{N}$$

Sumber : (Magdalena dkk., 2021, h. 64)

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = jumlah siswa yang menjawab benar

N = jumlah siswa keseluruhan

Tabel 3. 7 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Nilai P	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber : (Magdalena dkk., 2021, h. 64)

d. Uji Daya Beda Soal

Daya beda digunakan untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Rumus:

$$D = \frac{BA - BB}{(1/2 N)}$$

Sumber : (Magdalena dkk., 2021, h. 66)

Keterangan:

D = indeks daya beda

BA = jumlah siswa kelompok atas yang benar

BB = jumlah siswa kelompok bawah yang benar

N = jumlah seluruh siswa

Tabel 3. 8 Klasifikasi Daya Beda

Nilai D	Kategori
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat baik
Negatif	Tidak baik (soal dibuang)

Sumber : (Magdalena dkk., 2021, h. 66)

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah-langkah yang ditempuh dalam mengumpulkan data untuk menjawab permasalahan-permasalahan. Dalam cerita penelitian ini, peneliti menyimpulkan data dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan secara langsung dengan mendatangi lokasi penelitian tanpa terlibat secara penuh dalam aktivitas yang sedang berlangsung. Peneliti hanya berfokus pada proses pembelajaran di dalam kelas dengan memperhatikan penggunaan media yang dipakai guru dalam menyampaikan mata pelajaran

Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V SDN 101744 Desa Klambir. Tujuan pelaksanaan observasi ini adalah untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi populasi serta pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.

2. Wawancara

Dilakukan pada tahap awal untuk memperoleh hasil yang relevan berdasarkan informasi langsung mengenai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila oleh guru wali kelas V SDN 101744 Desa Klambir.

3. Tes

Tes diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam bentuk soal pilihan ganda yang dilaksanakan sebelum perlakuan sebagai pretest dan setelah perlakuan sebagai posttest.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memotret seluruh rangkaian kegiatan penelitian sejak tahap observasi hingga tahap akhir pelaksanaan penelitian.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Uji Normalitas

Salah satu syarat analisis data adalah uji normalitas, yang dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut baik dan layak untuk menentukan apakah distribusinya normal. Jika data yang diuraikan tidak memiliki distribusi yang sepenuhnya normal, maka dapat menyebabkan kesalahan dalam mengambil kesimpulan. Untuk menguji normalitas, digunakan uji Shapiro Wilk pada penelitian ini. Untuk mempermudah perhitungan, penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS

- Jika signifikansi $< 0,05$ artinya data yang hendak diuji memiliki perbedaan yang signifikan dengan data normal baku (tidak normal)
- Jika signifikansi $> 0,05$ artinya tidak ada

perbedaan yang signifikan antara data yang hendak diuji dengan data normal baku (normal)

1.7.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengevaluasi apakah kelompok sampel yang memiliki rata-rata atau signifikansi yang sama antara satu dengan yang lain. Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varian antara kedua kelompok yang dibandingkan. Untuk menguji hal ini digunakan Levene's Tes dengan bantuan program SPSS. Menggunakan varian satu jalur (One Way Anova). Dengan ketentuan sebagai berikut : dalam penerimaan atau penolakan yakni, apabila hasil signifikan dari Based on Mean $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen sedangkan apabila nilai Based on Mean $> 0,05$ maka data dikatakan homogen.

1.7.3 Uji Hipotesis

Menurut Sugiono (2020, h. 69) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, sehingga rumusan masalah penelitian biasanya dituangkan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis dapat diuji melalui dua cara, yakni dengan membandingkannya dengan fakta atau melalui analisis konsistensi logis. Setelah diaplikasikan pengujian normalitas dan homogenitas maka berikutnya diaplikasikan uji hipotesis. Uji ini dilakukan untuk dapat mengetahui apakah riset yang dilakukan berdampak atau tidak pada perolehan belajar Bahasa Indonesia. Uji hipotesis dilakukan dengan memakai uji T-test tipe *Independent sampel test* dengan memakai bantuan software IBM SPSS 25.

Pengujian ini dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ atau $\text{sig} < 0.05$, maka H_a diterima, terdapat pengaruh signifikan antara media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu terhadap hasil siswa kelas V SDN 101744 Desa Klambir
- Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ atau $\text{sig} > 0.05$, maka H_a di tolak, tidak terdapat pengaruh

signifikan antara media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu terhadap hasil siswa kelas V SDN 101744 Desa Klambir

HASIL

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan dua kelas sebagai sampel yaitu seluruh siswa kelas V SDN 101744 Desa Klambir, Kec. Hamparan Perak, Kab. Deli Serdang berjumlah 52 orang dengan masing-masing kelas eksperimen 25 orang dan kelas kontrol 27 orang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Komik Digital terhadap hasil belajar siswa pada materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku”. Dalam melakukan penelitian ini ada beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu, pertama Menyusun modul ajar yang akan digunakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya yaitu menyediakan media pembelajaran yang akan digunakan, serta Menyusun tes yang akan dilakukan untuk *pretest* dan *Posttest* serta analisis data penelitian. Penelitian yang dilaksanakan menggunakan instrument tes berupa tes pilihan ganda sebanyak 30 soal, dengan analisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, daya beda, uji normalitas, homogenitas, dan uji t.

4.1.1 Deskripsi Hasil Uji Instrumen

Pengujian instrumen merupakan sebuah awal dalam melakukan penelitian yang dapat dikatakan layak atau tidak layak instrumen tersebut digunakan. Pengujian instrumen dapat dikatakan layak apabila peneliti melakukan beberapa tahap perhitungan seperti validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal. Apabila telah dilakukan pengujian tersebut dan seluruh tahap perhitungan memenuhi kriteria instrumen yang layak untuk digunakan. Berikut hasil uji coba:

4.1.1.1 Hasil Uji Validitas Soal

Uji validitas digunakan untuk mengetahui

apakah butir soal yang disusun dinyatakan valid atau tidak valid. Uji validitas dilakukan pada siswa kelas VI dengan jumlah siswa 28 orang, yang sebelumnya telah mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Aku dan Lingkungan Sekitarku saat duduk di kelas V. Berdasarkan hasil pengujian terhadap 30 butir soal, terdapat 10 butir soal yang dinyatakan tidak valid. Adapun hasil uji validitas secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Soal

N o So al	r- hitu ng	r- tab el	Nil ai Sig	Kesimp ulan	Interpr etasi
1.	0,83 8	0,3 88	0,0 00	Valid	Sangat Tinggi
2.	0,33 5	0,3 88	0,0 81	Tidak Valid	Rendah
3.	0,61 3	0,3 88	0,0 01	Valid	Tinggi
4.	0,31 3	0,3 88	0,1 04	Tidak Valid	Rendah
5.	0,75 1	0,3 88	0,0 00	Valid	Tinggi
6.	0,31 3	0,3 88	0,1 04	Tidak Valid	Rendah
7.	0,75 1	0,3 88	0,0 00	Valid	Tinggi
8.	0,54 3	0,3 88	0,0 03	Valid	Cukup
9.	0,46 4	0,3 88	0,0 13	Valid	Cukup
10 .	0,54 3	0,3 88	0,0 03	Valid	Cukup
11 .	0,50 8	0,3 88	0,0 06	Valid	Cukup
12 .	0,78 0	0,3 88	0,0 00	Valid	Tinggi
13 .	0,22 8	0,3 88	0,2 44	Tidak Valid	Rendah
14 .	0,54 3	0,3 88	0,0 03	Valid	Cukup
15 .	0,26 3	0,3 88	0,1 77	Tidak Valid	Rendah

16	0,50	0,3	0,0	Valid	Cukup
.	8	88	06		
17	0,50	0,3	0,0	Valid	Cukup
.	8	88	06		
18	0,54	0,3	0,0	Valid	Cukup
.	7	88	03		
No Soal	r-hitung	r-tabel	Nilai Sig	Kesimpulan	Interpretasi
19	0,54	0,3	0,0	Valid	Cukup
.	7	88	03		
20	0,54	0,3	0,0	Valid	Cukup
.	7	88	03		
21	0,22	0,3	0,2	Tidak Valid	Rendah
.	8	88	44		
22	0,68	0,3	0,0	Valid	Tinggi
.	3	88	00		
23	0,19	0,3	0,3	Tidak Valid	Rendah
.	7	88	16		
24	0,56	0,3	0,0	Valid	Cukup
.	7	88	02		
25	0,10	0,3	0,5	Tidak Valid	Rendah
.	9	88	80		
26	0,56	0,3	0,0	Valid	Cukup
.	7	88	02		
27	0,41	0,3	0,0	Valid	Cukup
.	0	88	35		
28	0,05	0,3	0,7	Tidak Valid	Rendah
.	3	88	91		
29	0,54	0,3	0,0	Valid	Cukup
.	1	88	03		
30	0,05	0,3	0,7	Tidak Valid	Rendah
.	1	88	97		

Sumber : Output SPSS 25

Statu s	Pengambilan keputusan	Nomor butir soal	Jumlah
Valid	r hitung > r tabel	1, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 22,	20

		24,26	
		,27,29	
Tidak Valid	r hitung < r tabel	2, 4, 6, 13, 15, 21, 23, 25, 28, 30	10

Sumber : Hasil Pengelola Data SPSS 25

Berdasarkan tabel di atas dengan membandingkan r-hitung dengan r-tabel untuk $N - 2 = 25$ pada taraf signifikan 5% diperoleh r-tabel 0,388. Dari hasil uji validitas berikut dapat disimpulkan bahwa dari 30 soal yang diuji, terdapat 20 soal yang dinyatakan valid dan 10 soal yang dinyatakan tidak valid.

4.1.1.2 Hasil Uji Reliabilitas Soal

Uji reliabilitas dilakukan setelah instrumen tes dinyatakan valid. Tujuannya untuk memastikan bahwa instrumen mampu memberikan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya. Pengujian reliabilitas ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25 dengan kriteria apabila nilai r hitung $\geq 0,600$, maka instrumen tes dinyatakan reliabel.

Tabel 4.2 Hasil Reliabilitas Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,912	20

Sumber : Output SPSS 25

Berdasarkan tabel di atas hasil uji reliabilitas yang dilakukan dengan bantuan SPSS 25. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai r-hitung sebesar 0,912. Jika dibandingkan dengan kriteria 0,600, maka $(0,912 \geq 0,600)$. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dinyatakan reliabel dengan kategori reliabilitas tinggi. Uji reliabilitas ini dilakukan hanya pada 20 butir soal yang telah dinyatakan valid. Berdasarkan nilai reliabilitas sebesar $0,912 \geq 0,600$, dapat disimpulkan bahwa data soal yang digunakan bersifat reliabel.

4.1.1.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Hasil perhitungan tingkat kesukaran setiap

butir soal yang dianalisis dengan disajikan pada tabel berikut.
menggunakan program aplikasi SPSS versi 25

Tabel 4.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran
Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Soal_1	0,89	0,315	28
Soal_2	0,86	0,356	28
Soal_3	0,93	0,262	28
Soal_4	0,89	0,315	28
Soal_5	0,89	0,315	28
Soal_6	0,89	0,315	28
Soal_7	0,89	0,315	28
Soal_8	0,93	0,262	28
Soal_9	0,86	0,356	28
Soal_10	0,93	0,262	28
	Mean	Std. Deviation	N
Soal_11	0,93	0,262	28
Soal_12	0,89	0,315	28
Soal_13	0,93	0,262	28
Soal_14	0,93	0,262	28
Soal_15	0,93	0,262	28
Soal_16	0,93	0,262	28
Soal_17	0,93	0,262	28
Soal_18	0,96	0,189	28
Soal_19	0,89	0,315	28
Soal_20	0,96	0,189	28
Soal_21	0,93	0,262	28
Soal_22	0,93	0,262	28
Soal_23	0,89	0,315	28
Soal_24	0,86	0,356	28
Soal_25	0,96	0,189	28
Soal_26	0,86	0,356	28
Soal_27	0,89	0,315	28
Soal_28	0,93	0,262	28
Soal_29	0,86	0,356	28
Soal_30	0,89	0,315	28

Sumber : Hasil Pengelola Data SPSS 25

Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran 20 butir soal instrumen tes terdapat 20 soal dengan kategori mudah.

4.1.1.4 Hasil Uji Daya Beda Soal

Hasil perhitungan daya beda butir soal menggunakan aplikasi SPSS versi 25 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Tes

No Soal	Corrected Item-Total Correlation	Klasifikasi
1	0,812	Sangat Baik
2	0,253	Cukup
3	0,570	Baik
4	0,241	Cukup
5	0,713	Sangat Baik
No Soal	Corrected Item-Total Correlation	Klasifikasi
6	0,241	Cukup
7	0,713	Sangat Baik
8	0,494	Baik
9	0,390	Cukup
10	0,494	Baik
11	0,457	Baik
12	0,746	Sangat Baik
13	0,165	Jelek
14	0,494	Baik
15	0,201	Cukup
16	0,457	Baik
17	0,457	Baik
18	0,512	Baik
19	0,488	Baik
20	0,512	Baik
21	0,165	Jelek
22	0,646	Baik
23	0,120	Jelek
24	0,502	Baik
25	0,063	Jelek
26	0,502	Baik
27	0,332	Cukup
28	-0,013	Jelek
29	0,474	Baik
30	-0,027	Jelek

Sumber : Hasil Pengelola Data SPSS 25

Berdasarkan perhitungan uji daya beda soal dapat dilihat dari 30 soal yang valid terdapat 2 soal dengan kriteria cukup, 14 soal dengan kriteria baik, dan 4 soal dengan kriteria sangat baik.

4.1.2 Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

4.1.2.1 Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Berikut tabel hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (*pretest*) sebelum dan (*posttest*) sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal melayu

Tabel 4.5 Hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen

No	Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	55	75
2	65	70
3	65	70
4	75	85
5	60	75
6	65	85
7	75	95
8	70	80
9	50	70
10	65	80
11	70	75
12	60	85
13	60	80
14	60	75
15	75	90
16	70	85
17	70	85
18	65	70
19	60	80
20	70	90
21	60	80
22	55	70
23	60	80
24	65	80
25	70	90
26	75	90
27	65	85
Jumlah	1755	2175
Rata-Rata	65	80,5
Min	50	70
Max	75	95

Sumber : Hasil Olahan data SPSS 25

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar *pretest* dan *Posttest* siswa pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal melayu. Nilai rata-rata pada *pretest* 65 dengan nilai minimum 50 dan nilai maximum 75 sedangkan nilai rata-rata pada *Posttest* 80,5 dengan nilai minimum 75 dan nilai maximum 95.

4.1.2.2 Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Berikut tabel hasil belajar siswa pada kelas kontrol (*pretest*) sebelum dan (*posttest*) sesudah menggunakan media yang sudah ada :

Tabel 4.6 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	65	65
2	75	75
3	55	60
4	70	75
5	65	70
6	75	75
7	65	65
8	66	60
9	75	70
10	75	75
11	60	65
12	65	65
13	60	60
14	65	70
15	55	60
16	70	70
17	75	80
18	70	75
19	60	65
20	70	70
21	65	65
22	50	55
23	70	75
24	70	75
25	60	65
Jumlah	1640	1705
Rata-Rata	65,5	68,3
Min	50	55
Max	75	80

Sumber : Hasil olahan data SPSS 25

Berdasarkan data di atas dapat dilihat perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media yang sudah ada. Nilai rata-rata pada *pretest* 65,5, nilai minimum 50, nilai maximum 75 dan dengan jumlah nilai 1640 sedangkan nilai rata-rata pada *Posttest* 68,3, nilai minimum 75, nilai maximum 80 dan dengan jumlah nilai 1705.

4.1.2.3 Analisis Deskriptif Statistik kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Table 4.7 Analisis Deskriptif Statistik
Statistics

		Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
N	Valid	27	27	25	25
	Missing	0	0	2	2

Mean	65,00	80,56	67,00	68,00
Std. Deviation	6,651	7,250	6,770	6,614
Variance	44,231	52,564	45,833	43,750
Minimum	50	70	55	55
Maximum	75	95	75	80

Sumber : Output SPSS 25

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar di kelas eksperimen Nilai rata-rata pada *pretest* 65 dengan nilai minimum 50, nilai maximum 75, standar deviasi 6,65, dan varians 44,231 sedangkan nilai rata-rata pada *Posttest* 80,5 dengan nilai minimum 75, nilai maximum 95, standart deviasi 7,230, dan varians 52,564. Dibandingkan dengan hasil belajar di kelas kontrol nilai rata-rata pada *pretest* 65,5 dengan nilai minimum 50, nilai maximum 75, standar deviasi 6,770, dan varians 45,833 sedangkan nilai rata-rata pada *Posttest* 68,3 dengan nilai minimum 75, nilai maximum 80, standar deviasi 45,833, dan varians 43,750.

4.1.3 Pengujian Persyaratan Analisis

Uji normalitas dan homogenitas diperlukan untuk keperluan analisis berdasarkan analisis data yang digunakan untuk menilai hipotesis penelitian dengan menggunakan Uji t. Untuk mempermudah analisis data penelitian ini, peneliti menggunakan IBM SPSS Versi 25

4.1.3.1 Uji Normalitas

Pengujian normalitas data ini menggunakan rumus Shapiro Wilk dengan bantuan SPSS versi 25 melalui tabel di bawah :

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest A (Kontrol)	0,168	25	0,068	0,923	25	0,060
	Posttest A (Kontrol)	0,175	25	0,048	0,929	25	0,082
	Pretest B (Eksperimen)	0,144	27	0,157	0,936	27	0,096
	Posttest B (Eksperimen)	0,137	27	.200*	0,930	27	0,068

Sumber : Output SPSS 25

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas, nilai signifikansi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari ketentuan nilai sig > 0,05 maka data di atas dapat dikatakan berdistribusi normal.

4.1.3.2 Uji Homogenitas

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas menyatakan bahwa data dianggap homogen apabila nilai signifikansi (sig) $\geq 0,05$, dan dianggap heterogen apabila nilai signifikansi $< 0,05$. Berikut disajikan tabel hasil uji homogenitas data penelitian.

Tabel 4.9 Hasil Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	0,130	1	50	0,720
	Based on Median	0,091	1	50	0,765
	Based on Median and with adjusted df	0,091	1	49,199	0,765
	Based on trimmed mean	0,112	1	50	0,739

Sumber : Hasil Output SPSS

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai sig pada kolom *Based on Mean* adalah $0,720 > 0,05$, sehingga hasil uji data penelitian menunjukkan bahwa varians data penelitian bersifat homogen.

4.1.3.3 Uji Hipotesis

Setelah dilakukam uji persyaratan analisis data dengan uji normalitas dengan uji homogenitas dan diketahui bahwa kedua sampel berdistribusi normal dan memiliki varian yang sama atau homogen, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan yang telah diberikan sebelumnya. Uji hipotesis dilakukan dengan memakai uji test tipe *Independent sampel test* dengan memakai bantuan software IBM SPSS 25. Pengujian untuk hipotesis dalam penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan meningkatnya hasil belajar antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan.

Berikut disajikan rumusan hipotesisnya:

H_0 : Tidak ada pengaruh signifikan dari penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 101744 Desa Klambir.

H_a : Terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 101744 Desa Klambir.

Kriteria pengujian ini sebagai berikut :

Jika nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$ maka H_a diterima

Jika nilai t hitung $> t$ tabel maka H_a diterima.

**Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis
Independent Samples Test**

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

									Low er	Up per
Nilai	Equal varian ces assum ed	0,01 4	0,90 7	6,10 2	48	0,00 0	- 11,80 0	1,934	- 15,6 88	- 7,9 12
	Equal varian ces not assum ed			6,10 2	47,3 83	0,00 0	- 11,80 0	1,934	- 15,6 90	- 7,9 10

Sumber : Hasil Pengelohan *Output* SPSS 25

Berdasarkan hasil data di atas, diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t -hitung $6,102 > t$ -tabel $2,010$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat ada pengaruh media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal Melayu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi aku dan lingkungan kelas V SDN 101744 Desa Klambir.

4.2 Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media buku cerita terhadap kemampuan membaca siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 101744 Desa Klambir. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai t hitung sebesar $6,102$ yang lebih besar daripada t tabel sebesar $2,010$, dengan nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari $0,05$ ($0,000 < 0,05$). Hasil uji hipotesis tersebut menunjukkan bahwa penerapan media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 101744 Desa Klambir.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa yang diajar menggunakan media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Peningkatan ini terjadi karena penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal Melayu membantu siswa

memahami materi secara lebih menarik dan kontekstual, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Sebelum perlakuan (*pretest*), hasil belajar siswa cenderung rendah, sedangkan setelah perlakuan (*posttest*) terjadi peningkatan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar secara optimal.

Temuan tersebut sejalan dengan teori hasil belajar yang dikemukakan oleh Purwanto (2019, h.54) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, khususnya pada ranah kognitif. Penggunaan media yang tepat dan menarik mampu membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori media pembelajaran menurut Arsyad (2017, h. 10) yang menyatakan bahwa media berfungsi untuk merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa. Komik digital berbasis kearifan lokal Melayu menyajikan materi dalam bentuk visual dan cerita yang kontekstual dengan kehidupan siswa sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Putri (2025) yang membuktikan bahwa media

e-comic berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Hal ini dibuktikan melalui tes yang dilakukan, di mana nilai rata-rata siswa sebelum diterapkan media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu berada dalam kategori rendah. Pada hasil *pretest* diketahui bahwa hanya 8 siswa yang nilainya mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 19 siswa lainnya belum mencapai KKTP. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 65, dengan persentase siswa yang mencapai KKTP sebesar 70,37% dan yang belum mencapai KKTP sebesar 29,63%.

Setelah penerapan media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu, sebanyak 22 siswa mencapai KKTP dan 5 siswa belum mencapai KKTP, dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 80,5. Persentase ketuntasan belajar mencapai 81,48%, sehingga memenuhi indikator keberhasilan pembelajaran. Dengan demikian, media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu dapat digunakan sebagai alternatif efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 101744 Desa Klambir. Pengelolaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah dan penugasan. Dengan demikian, penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 101744 Desa Klambir.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan yaitu media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil belajar siswa sebelum diterapkan media komik

digital berbasis kearifan lokal Melayu berada pada kategori lebih rendah jika dilihat dari rata-rata nilai siswa setelah penerapan media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu. Dari 27 siswa yang mengikuti *pretest* dikelas eksperimen sebanyak 4 siswa atau 14,81% telah tuntas. Sedangkan dari 27 siswa yang mengikuti *posttest* dikelas eksperimen terdapat 22 siswa atau 81,48% telah tuntas.

Nilai rata-rata siswa saat menggunakan media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila lebih tinggi jika dibandingkan saat menggunakan metode ceramah atau penugasan. Dari 27 siswa yang mengikuti *posttest* dikelas eksperimen sebanyak 22 siswa atau 81,48% telah tuntas. Sedangkan dari 25 siswa yang mengikuti *posttest* dikelas kontrol, terdapat 8 siswa atau 32% telah tuntas. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* diperoleh T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} dengan nilai $6,102 > 2,010$ dan nilai sig (2-tailed) kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu terhadap hasil belajar siswa memberikan pengary dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 101744 Desa Klambir.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, L., & Ramadan, Z. H. (2025). *Pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu Riau pada materi persatuan dan kesatuan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Journal of Innovative and Creativity*, 5(2), 7088–7102. <https://joecy.org/index.php/joecy>
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). *Pengembangan media smart box untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 13, No. 3, Agustus 2024. Universitas

Islam Negeri Sumatera Utara.

- Arifin, M. B. U. B., & Nurdyansyah. (2018). *Metodologi penelitian pendidikan*. UMSIDA Press.
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik (rev.)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ayu Paramastuti, Purbasari, I., & Khamdun. (2025). Efektivitas penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPAS kelas III SDN 1 Kuwukan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(3), 237–250.
- Cahdriyana, R. A. (2020). Berpikir Komputasi Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, XI(1), 33–35.
- Fachruddin, F., Amiruddin, A., Lidan, A., Putra, E., Nasution, S., & Yuliana, Y. (2022). Pengaruh Manajemen Kesiswaan Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1443–1450. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2166>
- Faiz, A., & Soleh, B. (2021). Implementasi pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 68–77.
- Gandamana, A., Zahra, A. N., Tambunan, H. P., Siregar, W. M., & Ratno, S. (2025). *Pengembangan buku digital berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 105374 Bingkat*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10(2), 240–250. ISSN 2477-5673 (Cetak), ISSN 2614-722X (Online)
- Ilham M., Sari D.D., Basrul., Zulfikar., Sundana L., Rahman F., Yusra., Fazila S., Akmal N., Rahmiaty. (2023). *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, dan Evaluasi*. ISBN 978-623-183-240-5
- Ismawati, I., Pangestika, R. R., & Khaq, M. (2023). Komik bermuatan kearifan lokal dan karakter kelas IV subtema keunikan daerah tempat tinggalku. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 64–70. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i2.357>
- Kusumastuti, A., Khoiron, M. A., & Achmadi. A. T., (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish
- Lasaiba I., Abdollah A., & Sohilaui S. S. I. (2023). *Metode Penelitian Eksperimen*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup
- Lismawati. (2021). *Evaluasi Pembelajaran Teori dan Praktik untuk Tendik dan Catendik (Implementasi Evaluasi Berbasis Daring)*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia. ISBN 978-623-5507-49-1
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan. *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198–214. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Manalu, E. W., Gandamana, A., Simanjuntak, E. B., Halimatussakdiah, D., & Afriadi, P. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SD . *Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar*, 2(1), 50–57. <https://doi.org/10.24114/jmpsd.v2i1.63714>

Ningsih, Mia, Waliyul Maulana Siregar, Nurmayani Nurmayani, Apiek Gandamana, dan Laurensia Masri Perangin Angin. "PENGARUH KOMIK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL MELAYU TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR".

[php/jisd/article/view/62468](http://jisd/article/view/62468)

- Marbun, P. E. B., Perangin-angin, L. M., Rozi, F., Manurung, I. F. U., & Siregar, W. M. (2025). Pengaruh model POE (Predict-Observe-Explain) berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPAS kelas V. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 6(1), 112–120. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/jrpd>
- Mardatillah, A., Putri, H., Nadia, N., Tanjung, N. K., & Ungu, E. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 98–105. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10104924>
- Mutiaramses, M., Neviyarni, S., & Murni, I. (2021). Peran guru dalam pengelolaan kelas terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 43–53. <https://doi.org/>
- Ni Made Sunaryan Niriavidya Devi, N. M. S., & Werang, B. R. (2023). Media komik digital berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 71–80. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v11i1.55580>
- Nurfadhillah. (2021). *Media Pembelajaran SD*. CV Jejak, anggota IKAPI. ISBN 978-623-338-114-7
- Oktavy, M., Gandamana, A., Sitohang, R., Tambunan, H. P., & Siregar, W. M. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-POP UP BOOK MELALUI CASE METHOD PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SD NEGERI 064037. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 1(5). Diambil dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/article/view/62468>
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354.
- Paramastuti, A., Purbasari, I., & Khamdun. (2025). Efektivitas penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPAS kelas III SDN 1 Kuwukan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(3), 247–257. ISSN 2477-5673
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode penelitian kuantitatif: Buku ajar perkuliahan metodologi penelitian bagi mahasiswa akuntansi & manajemen*. Widya Gama Press.
- Prasetyo, G. E., & Ginting, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Budaya Melayu dengan Adobe Flash Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education*, 3(4), 1005–1013.
- Purwanto. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar. ISBN 978-602-8479-05-9
- Putri, N. A. (2025). Pengaruh media e-komik terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas 5A di SD Inpres BTN I. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 327–335.
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). *Evaluasi pembelajaran*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia. ISBN 978-623-227-231-6.

- Rasyika, A., Sabilah, A. N., Istiana, A. W., & Nisak, F. (2025). Pengaruh media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas V SDN Karangduak II. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 138–144. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3632>
- Roflin, E., Liberty, I. A., & Parivana. (2021). *Populasi, sampel, variabel dalam penelitian kedokteran*. PT. Nasya Expanding Management.
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezania, V., & Rochmah, L. I. (2022). *Buku ajar profesi keguruan*. UMSIDA Press.
- Siregar, W. M., Prawijaya, S., Setiawan, F., & Putri, S. R. (2023). Peran guru penggerak sebagai agen perubahan pendidikan. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.51136>
- Sugiono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujarweni, W. V. (2025). *Metodologi Penelitian*. Pustaka Baru Press
- Susilan R., Riyana C., (2018). *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima. ISBN 978-602-479-255-8
- Syarah, M., & Oktari, S. W. (2025). Efektivitas media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal Samudra Bahasa*, 9(1), 53–63.
- Syarifudin, A. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *Jurnal Mitra PGMI*, 6(1), 76-91.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *Faktor-faktor determinan hasil belajar siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. ISBN 978-602-0792-62-0
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik (Literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1). <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>