

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL  
TANAMAN BAWANG MERAH PADA PROGRAM P5 KELAS VII SMPN 1  
ANGGERAJA KABUPATEN ENREKANG**

Siska<sup>1</sup>, Nurhikmah H<sup>2</sup>, Farida Febriati<sup>3</sup>  
<sup>123</sup>Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar  
Alamat e-mail : [1siskalaini107@gmail.com](mailto:siskalaini107@gmail.com),

**ABSTRACT**

*This study was motivated by the low level of understanding and interest among seventh-grade students at SMPN 1 Anggeraja in local wisdom, particularly the practice of shallot farming in Enrekang Regency, which is part of the Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5). Observational results indicate that students are unable to connect traditional agricultural practices with local cultural values, while the teaching methods used by teachers remain conventional, lacking innovation, and underutilizing interactive media. This situation leads to students being less active, easily bored, and not deeply engaged in the learning process. To address these issues, this study aims to develop an engaging, interactive digital comic-based media rooted in local wisdom about red onions, tailored to the characteristics and needs of students. This study employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects consist of two validators (media experts and subject matter experts), 32 seventh-grade students, and one P5 teacher. Data collection instruments include a needs analysis questionnaire, validity test, and usability test. The research results indicate that the needs analysis of teachers and students highlights the necessity for innovative learning media. The digital comic developed utilizes Pixton for character creation, Canva for page design, and Heyzine as the digital flipbook platform. Based on evaluations, the digital comic media was deemed highly valid by media and subject matter experts, and highly practical by students and teachers in both small and large-scale trials. It can be concluded that the locally-based red onion digital comic is suitable for use as educational media in the P5 program for seventh-grade students at SMPN 1 Anggeraja to enhance student interest and understanding.*

*Keywords: Development, Digital comics, Local wisdom, Shallots, P5.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman dan minat siswa kelas VII SMPN 1 Anggeraja terhadap materi kearifan lokal, khususnya praktik pertanian bawang merah di Kabupaten Enrekang yang menjadi bagian dari Proyek Penguatan

Profil Pelajar Pancasila (P5). Hasil observasi menunjukkan siswa belum mampu mengaitkan praktik pertanian tradisional dengan nilai budaya lokal, sementara pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, minim inovasi, dan kurang memanfaatkan media interaktif. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, dan tidak terlibat secara mendalam dalam pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik digital berbasis kearifan lokal bawang merah yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian terdiri atas dua validator (ahli media dan ahli materi), 32 siswa kelas VII, dan satu guru P5. Instrumen pengumpulan data berupa angket analisis kebutuhan, uji validitas, dan uji kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis kebutuhan guru dan siswa mengindikasikan perlunya media pembelajaran inovatif. Komik digital yang dikembangkan memanfaatkan *Pixton* untuk pembuatan karakter, *Canva* untuk desain halaman, dan *Heyzine* sebagai platform flipbook digital. Berdasarkan penilaian, media komik digital dinyatakan sangat valid oleh ahli media dan materi, serta sangat praktis oleh siswa dan guru dalam uji coba kelompok kecil dan besar. Dapat disimpulkan bahwa komik digital berbasis kearifan lokal bawang merah layak digunakan sebagai media pembelajaran pada program P5 kelas VII SMPN 1 Anggeraja untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Komik digital, Kearifan lokal, Bawang merah, P5.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah upaya manusia untuk membangun kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai masyarakat atau untuk membantu siswa memperoleh dan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, dan pola tingkah laku yang bermanfaat sepanjang hidup (Nasution et al., 2022). Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh dan membawa

perubahan pada dunia pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia, sehingga perlu dilakukan upaya perbaikan dan peningkatan kualitas layanan dalam bidang pendidikan tersebut. Perkembangan zaman yang menuntut perubahan atau pembaruan pada setiap aspek kehidupan, mengharuskan masyarakat untuk mengembangkan keterampilan dalam menghadapi perubahan. Salah satu aspek

kehidupan yang berkembang ialah aspek pendidikan. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah memberikan pengaruh dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Dengan berkembangnya penggunaan teknologi, dalam proses pembelajaran mengalami perubahan seperti dari ruang kelas menjadi dimana dan kapan saja, serta dari kertas menjadi *online*. Penggunaan teknologi juga berperan dalam kegiatan kependidikan baik pada lembaga-lembaga pendidikan negeri maupun swasta. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat menambah tingkat efektivitas belajar.

Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia pendidikan dituntut untuk berinovasi dalam meningkatkan kualitas proses belajar agar lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik (Pribadi, 2017). Kehadiran Kurikulum Merdeka menjadi salah satu langkah inovatif pemerintah dalam mendorong pembelajaran yang fleksibel dan kontekstual. kurikulum ini menekankan pengembangan kompetensi dan karakter pelajar Indonesia melalui *Projek Penguatan*

*Profil Pelajar Pancasila (P5)*, yang mengajak siswa untuk belajar berbasis pengalaman nyata, budaya, dan kearifan lokal (Kemdikbudristek, 2022). Terdapat beberapa tema P5 yang digunakan di SMP antara lain Gaya Hidup Bekerlanjutan, Kearifan Lokal, Bhineka Tunggal Ika, Bangunlah Jiwa dan Raganya, Suara Demokrasi, Rekayasa Dan Teknologi, Kewirausahaan dan Kebekerjaan. Setiap tema dalam P5 membawa fokus yang berbeda, tetapi tujuannya sama yaitu membentuk pelajar yang beriman, bertakwa, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Riswakhyuningsih, 2024).

Salah satu tema yang diangkat dalam P5 adalah kearifan lokal, yang menekankan pentingnya mengenalkan budaya dan pengetahuan tradisional kepada peserta didik agar tumbuh rasa cinta terhadap warisan budaya daerahnya (Pingge, 2017). Melalui tema ini, siswa diajak untuk mengenali, menghargai, dan mengapresiasi kekayaan budaya daerah mereka, seperti bertanam bawang merah yang merupakan bagian dari tradisi agrikultural lokal di Enrekang. Tema ini relevan dengan

pengembangan karakter siswa yang mencintai budaya lokal dan mengaplikasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari.

Di kabupaten Enrekang, bawang merah (*Allium cepa*) telah lama menjadi komoditas pertanian unggulan sekaligus bagian dari tradisi agrikultural lokal. Namun, hasil observasi di SMPN 1 Anggeraja menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap praktik pertanian bawang merah dan nilai budaya lokal masih rendah. Proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional serta minimnya media interaktif membuat siswa kurang termotivasi, cepat bosan, dan tidak terlibat aktif dalam kegiatan belajar (Rahmawati et al., 2021).

Berdasarkan temuan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual agar materi dapat dipahami dengan lebih menyenangkan dan bermakna oleh siswa. Kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Hal ini sesuai pendapat Nurhikmah & Haling (2020) bahwa guru diharapkan mampu merancang media pembelajaran yang

inovatif, kreatif, efisien dan efektif sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar.

Salah satu solusi yang dinilai efektif adalah penggunaan media komik digital sebagai sarana pembelajaran. Komik digital mampu menyajikan materi secara visual, naratif, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat baca serta mempermudah pemahaman konsep (Megantari et al., 2021). Selain itu, integrasi media berbasis teknologi mendukung literasi digital siswa yang merupakan keterampilan penting abad ke-21 (Damayanti et al., 2014). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal tanaman bawang merah sebagai media pembelajaran inovatif dalam program P5 untuk siswa kelas VII SMPN 1 Anggeraja, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan, minat, dan pemahaman siswa terhadap budaya lokal.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan media komik

digital berbasis kearifan lokal tanaman bawang merah sebagai media pembelajaran dalam program *Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila* (P5) untuk siswa kelas VII SMPN 1 Anggeraja, Kabupaten Enrekang. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan langkah-langkah sistematis dalam mengidentifikasi kebutuhan, merancang, mengembangkan, hingga mengevaluasi produk agar layak digunakan dalam pembelajaran. Subjek penelitian meliputi dua validator (ahli media dan ahli materi), seorang guru P5, serta 32 siswa kelas VII SMPN 1 Anggeraja yang menjadi sampel uji coba media. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran berbasis P5 dan memiliki relevansi dengan konten kearifan lokal bawang merah.

Pada tahap analisis (*Analysis*), mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui observasi dan penyebaran angket.

Analisis juga mencakup kajian kurikulum P5, karakteristik siswa, serta potensi integrasi konten kearifan lokal bawang merah. Tahap kedua yaitu, perancangan (*Design*): Menyusun konsep media komik digital, termasuk pembuatan alur cerita, desain karakter, naskah, serta pemilihan platform (*Pixton* untuk karakter, *Canva* untuk *layout*, dan *Heyzine* sebagai *flipbook digital*). Tahap ketiga Pengembangan (*Development*, membuat prototipe komik digital, melakukan validasi ahli media dan ahli materi, serta revisi berdasarkan masukan validator. Tahap keempat implementasi (*Implementation*), menguji media melalui uji coba kelompok kecil (5 siswa) dan kelompok besar (27 siswa) untuk menilai kepraktisan dan respon pengguna, serta satu guru mata pelajaran P5. Tahap terakhir evaluasi (*Evaluation*), mengevaluasi hasil uji coba, termasuk tingkat validitas, kepraktisan, serta efektivitas media sebagai pendukung pembelajaran P5.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Hasil Penelitian

#### a. Tingkat Kebutuhan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tanaman Bawang Merah Pada Program P5 Kelas VII SMPN 1 Anggeraja Kabupaten Enrekang

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan media komik digital melalui angket terhadap siswa kelas VII. Angket berisi 10 pertanyaan yang diisi oleh 32 siswa.

**Tabel 1. Hasil Identifikasi Analisis Kebutuhan Siswa**

Pertanyaan	Persentase	Kriteria
Apakah pembelajaran P5 terasa sulit?	81%	Sangat Setuju
Apakah Anda pernah menggunakan HP/laptop untuk mengakses media pembelajaran dari sekolah?	75%	Setuju
Apakah pembelajaran berpusat pada guru?	78%	Setuju
Apakah guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi?	81%	Setuju
Apakah media yang digunakan dapat memotivasi siswa?	97%	Sangat Setuju
Apakah media yang diterapkan oleh guru dapat membantu Anda dalam memahami pembelajaran?	100%	Sangat Setuju
Apakah Anda menyukai belajar menggunakan gambar atau visual dibandingkan hanya membaca teks?	100%	Sangat Setuju
Apakah Anda memerlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar?	100%	Sangat Setuju
Apakah Anda membutuhkan media pembelajaran berupa komik digital?	100%	Sangat Setuju
Apakah Anda tertarik jika ada komik digital yang menceritakan tentang petani bawang merah di Enrekang?	100%	Sangat Setuju
<b>Jumlah</b>	<b>912%</b>	
<b>Persentase</b>	<b>91%</b>	<b>Sangat Setuju</b>

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

$$P = \frac{912\%}{10} = 91\%$$

Berdasarkan hasil uraian hasil angket analisis kebutuhan siswa terhadap media komik digital berbasis kearifan lokal tanaman bawang merah pada program p5 kelas VII pada tabel 1 maka menghasilkan persentase tingkat pencapaian. Adapun hasil analisis kebutuhan guru mata pelajaran P5 terhadap media komik digital ialah sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Identifikasi Kebutuhan Guru Mata Pelajaran P5**

Pertanyaan	Jawaban	
	Ya	Tidak
Apakah Anda pernah menggunakan media pembelajaran digital?	1	
Apakah Anda mendukung penggunaan media digital dalam kegiatan P5 atau pembelajaran tematik?	1	
Apakah Anda pernah menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran P5?		0
Apakah Anda merasa materi tentang kearifan lokal penting dimasukkan dalam pembelajaran?	1	
Apakah Anda ingin ada pengembangan media pembelajaran yang mengangkat budaya lokal dalam bentuk komik digital?	1	
Apakah Anda merasa komik digital dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah?	1	
<b>Jumlah</b>	<b>5</b>	
<b>Persentase</b>	<b>83%</b>	

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$Ps = \frac{5}{6} \times 100\% = 83\%$$

Tabel 2 menghasilkan persentase sebesar 83% yang menunjukkan bahwa berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan kemudian dijadikan acuan oleh peneliti untuk mengembangkan media komik digital untuk mengembangkan media komik digital berbasis kearifan lokal tanaman bawang merah pada program P5 kelas VII SMPN 1 Anggeraja Kabupaten Enrekang.

**b. Desain Media Komik Digital Untuk Mengembangkan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tanaman Bawang Merah Pada Program P5 Kelas VII SMPN 1 Anggeraja Kabupaten Enrekang**

Pada tahap desain, peneliti mengumpulkan bahan materi, merancang media komik digital dan mengembangkannya.

#### 1) Pengumpulan Bahan Komik Digital

Latar belakang pada komik digital ini menggunakan foto atau gambar yang nyata yang bertujuan untuk memberikan visualisasi yang lebih realistis dan kontekstual. Penggunaan gambar asli dari lingkungan sekitar, seperti rumah petani, lahan pertanian, atau proses penanaman bawang merah, dapat membantu pembaca terutama siswa memahami situasi sebenarnya di lapangan dan menumbuhkan rasa kepemilikan dan kebanggaan terhadap potensi lokal mereka. Salah satu contoh kearifan lokal yang ditampilkan dalam komik digital ini adalah penggunaan bahasa daerah Enrekang, khususnya bahasa Duri. Bahasa ini merupakan bagian dari identitas budaya masyarakat setempat.

#### 2) Rancangan Konsep Isi Media Komik Digital

Pada tahap ini, peneliti menyusun struktur dan konten komik digital berdasarkan cerita yang telah dipilih. Isi cerita kemudian diadaptasi menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan kontekstual agar sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, mengingat bahasa pada versi asli cerita cenderung kaku dan terlalu formal bagi siswa jenjang SMP. Berdasarkan hasil pengumpulan bahan, cerita kemudian dikembangkan menjadi sebuah media komik digital. Selanjutnya, disusun rancangan desain produk secara umum sebagai acuan dalam proses pengembangan media.

#### 3) Pengembangan Media Komik Digital

Proses desain komik digital menggunakan beberapa platform digital, yaitu *Pixton*, *Canva* dan *Heyzine*, yang masing-masing memiliki fungsi dan manfaat tersendiri. *Pixton* digunakan untuk membuat karakter dan ilustrasi tokoh dalam komik. Platform ini memudahkan pengguna merancang tokoh dengan ekspresi dan gerakan yang sesuai. Selanjutnya karakter yang telah dibuat di *Pixton* akan dimasukkan ke dalam *Canva* untuk disusun secara keseluruhan, termasuk penambahan teks narasi, balon percakapan dan elemen visual lainnya. Setelah penyusunan halaman selesai, komik disimpan dalam format PDF sebagai bentuk akhir dari hasil desain. *File* PDF tersebut diunggah ke platform *Heyzine* untuk

diubah menjadi *flipbook* digital yang dapat diakses secara *online* dengan tampilan seperti buku nyata, sehingga lebih menarik dan modern bagi oleh siswa.



Gambar 1. Tampilan Media Komik Digital

**c. Validitas dan Kepraktisan Media Komik Digital Untuk Mengembangkan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tanaman Bawang Merah Pada Program P5 Kelas VII SMPN 1 Anggeraja Kabupaten Enrekang.**

1) Uji Validitas

a) Validasi Materi/Isi

Validasi ahli materi dilakukan oleh salah satu guru kelas VII di SMPN 1 Anggeraja yaitu Ibu Nur Rahma Mukhtar, S.Pd. Adapun hasil validasi materi/isi sebagai berikut.

**Tabel 3. Validasi Ahli Materi/Isi**

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan indikator dan kompetensi dasar (KD)	4
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
3.	Kelengkapan isi komik digital sebagai bahan ajar	5
4.	Ketetapan materi dengan materi yang dikembangkan	4
5.	Isi komik tersusun dengan baik	5
6.	Keseluruhan isi komik mudah dipahami	5
7.	Bahasa yang digunakan komunikatif	4
8.	Gaya bahasa sederhana dan mudah dipahami	5
<b>Jumlah</b>		<b>37</b>
<b>Persentase</b>		<b>93%</b>

Mengacu pada skala likert hasil uji coba ahli media komik digital kearifan lokal bawang merah enrekang, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut :

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai validitas} = \frac{37}{8 \times 5} \times 100\% = 93\%$$

Hasil perhitungan diatas memperoleh 93%. Sesuai dengan tabel konversi skala likert, persentase tingkat pencapaian 93% berada pada kualifikasi sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi dari komik digital kearifan lokal bawang merah sudah layak digunakan.

#### b) Validasi Media

Tahap validasi media dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media komik digital yang telah dikembangkan. Validasi media dilakukan pada bulan februari 2025 oleh salah satu dosen Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM yaitu Bapak Sofyan, S.Pd., M.Pd. Berikut hasil validasi serta saran atau masukan dari ahli media :

**Tabel 4. Validasi Media**

Aspek Penilaian	Skor
Kualitas tampilan/desain komik digital	4
Kemenarikan desain gambar pada komik digital	5
Kesesuaian penggunaan warna pada komik digital	5
Kesesuaian gambar dengan narasi pada komik digital	5
Kejelasan gambar pada komik digital	5
Penggunaan jenis dan ukuran huruf sesuai	4
Ukuran gambar yang digunakan mudah dilihat	5
Bahasa yang digunakan pada komik mudah dipahami	5
Kemudahan dalam pengoperasian komik digital	4
Ketetapan <i>layout</i> pengetikan narasi	4
<b>Jumlah</b>	<b>46</b>
<b>Persentase</b>	<b>92%</b>

Mengacu pada skala likert hasil uji coba ahli media komik digital kearifan lokal bawang merah enrekang, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut :

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai validitas} = \frac{46}{10 \times 5} \times 100\% = 92\%$$

Setelah dikonversi pada tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 92% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media tersebut layak digunakan dengan sedikit revisi.

2) Uji Kepraktisan

a) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 5 siswa dari kelas VII SMPN 1 Anggeraja. Masing-masing dipilih secara acak untuk mewakili berbagai karakteristik siswa. Angket ini dimaksudkan untuk mengukur tanggapan siswa terhadap berbagai elemen media. Ini termasuk kemudahan penggunaan, daya tarik visual, keterbacaan, pemahaman materi, dan relevansinya dengan kehidupan sehari-hari.

**Tabel 5. Uji Coba Kelompok Kecil**

Aspek Penilaian	Responden				
	R1	R2	R3	R4	R5
Kesesuaian komik digital dengan tujuan pembelajaran	5	5	5	5	5
Kalimat yang digunakan tidak bermakna ganda	5	4	5	5	5
Materi komik digital sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik.	5	5	5	5	5
Kualitas gambar komik digital sangat jelas	5	5	5	5	4
Komik digital mudah dipahami	5	5	5	5	4
Kesesuaian gambar dan cerita pada komik digital	5	4	5	5	5
Istilah-istilah dalam komik digital mudah dipahami	5	5	5	4	5
Komik digital dapat menarik minat peserta didik	5	5	5	5	4
Kemudahan dalam menampilkan komik digital	5	4	5	4	4
Komik digital dapat membantu peserta didik dalam mengaitkan cerita komik dengan kehidupan sehari-hari	5	5	5	5	5
<b>Jumlah Skor</b>	<b>50</b>	<b>47</b>	<b>50</b>	<b>48</b>	<b>46</b>
<b>Persentasi</b>	<b>100%</b>	<b>94%</b>	<b>100%</b>	<b>96%</b>	<b>92%</b>
<b>Rerata</b>	<b>96%</b>				

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil di atas, diperoleh keseluruhan aspek berada pada kategori sangat baik atau sangat praktis. Adapun rerata persentase subjek dari 5 orang siswa dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

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

$$P = \frac{100\% + 94\% + 100\% + 96\% + 92\%}{5} = 96\%$$

Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh nilai persentase yang berada pada kualifikasi sangat praktis dengan total rata-rata persentase 96%, atau dapat dikatakan tidak perlu direvisi. Dengan demikian, media komik digital kearifan lokal bawang merah yang telah diuji pada kelompok kecil dapat dinyatakan layak memenuhi kriteria kepraktisan, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap uji coba kelompok besar untuk melihat kegunaannya dalam skala yang lebih luas.

#### b) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar adalah tahap penentuan kepraktisan media komik digital kearifan lokal bawang merah oleh siswa kelas VII sebanyak 27 siswa atau bisa disebut 1 kelas. Peneliti memperkenalkan media komik digital terlebih dahulu, lalu siswa diberikan waktu untuk melihat isi dan membaca komik digital tersebut, kemudian siswa diminta mengisi angket kepraktisan yang telah disediakan. Berikut adalah hasil uji coba respon siswa pada uji coba kelompok besar:

**Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

Aspek Penilaian	Rata Skor	Kategori
Kesesuaian komik digital dengan tujuan pembelajaran	96%	Sangat Praktis
Kalimat yang digunakan tidak bermakna ganda	95%	Sangat Praktis
Materi komik digital sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik.	93%	Sangat Praktis
Kualitas gambar komik digital sangat jelas	93%	Sangat Praktis
Komik digital mudah dipahami	93%	Sangat Praktis
Kesesuaian gambar dan cerita pada komik digital	97%	Sangat Praktis
Istilah-istilah dalam komik digital mudah dipahami	95%	Sangat Praktis
Komik digital dapat menarik minat peserta didik	92%	Sangat Praktis
Kemudahan dalam menampilkan komik digital	96%	Sangat Praktis
Komik digital dapat membantu peserta didik dalam mengaitkan cerita komik dengan kehidupan sehari-hari	98%	Sangat Praktis
<b>Rerata</b>	<b>95%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan hasil peneitian melalui angketdapat diketahui presentase uji coba kelompok besar tentang produk komik digital sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{persentase tiap item angket})}{\text{jumlah pertanyaan}}$$

$$\text{Persentase} = \frac{951\%}{10} = 95\%$$

Hasil rerata produk komik digital yang terdiri dari 27 siswa dengan presentase 95% berada pada kualifikasi sangat praktis artinya produk komik digital tidak perlu direvisi. Hasil ini menunjukkan bahwa media komik digital dinilai layak untuk digunakan secara luas dalam kegiatan pembelajaran tanpa perlu dilakukan revisi lebih lanjut.

#### c) Tanggapan Guru

Selain respon siswa dalam uji coba terbatas ini juga melibatkan satu orang guru pada program P5 untuk memberikan tanggapan mengenai pengembangan komik digital kearifan lokal bawang merah. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui respon guru setelah menggunakan media pembelajaran komik digital. Hasil analisis data respon guru setelah melakukan pembelajaran dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 7. Hasil Tanggapan Guru**

Aspek Penilaian	Skala
Tampilan komik digital sangat menarik	5
Komik digital mudah diakses setiap saat	4
Kalimat komik digital mudah dipahami	5
Materi dalam komik digital mudah saya pahami	5
Gambar animasi komik digital menarik perhatian saya untuk belajar	5
Komik digital membuat suasana belajar jadi menyenangkan	5
Komik digital ini dapat memberikan saya pemahaman tentang bagaimana kearifan lokal tanaman bawang merah di Enrekang	5
<b>Jumlah</b>	<b>34</b>
<b>Persentase</b>	<b>97%</b>

Berdasarkan hasil tanggapan guru di atas, skor dan tingkat kepraktisan untuk masing-masing aspek berada pada kualifikasi sangat praktis. Persentase hasil angket guru dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{34}{7 \times 5} \times 100\% = 97\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat capaian 97% berada pada kualifikasi sangat praktis dengan keterangan tidak perlu direvisi. Dengan demikian, komik digital kearifan lokal bawang merah ini dapat dikatakan sangat praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

## 2. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang menghasilkan media komik digital berbasis kearifan lokal tanaman bawang merah untuk mendukung implementasi *Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila* (P5) pada siswa kelas VII SMPN 1 Anggeraja. Pengembangan dilakukan dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap sistematis: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena sesuai untuk memastikan produk media yang dihasilkan benar-benar relevan dengan kebutuhan guru dan siswa serta dapat mendukung pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal Kurikulum Merdeka menitikberatkan pengembangan kompetensi dan karakter pelajar Indonesia. Melalui P5, siswa diajak belajar berbasis pengalaman nyata, mengeksplorasi budaya dan kearifan lokal,

serta menanamkan nilai-nilai Pancasila seperti gotong royong, kreatif, dan cinta lingkungan (Sari et al., 2023). Salah satu tema penting P5 adalah kearifan lokal, yang membantu siswa mengenal budaya daerah, menumbuhkan rasa cinta tanah air, serta membentuk karakter positif seperti tanggung jawab dan kepedulian sosial (Pangestika & Yansaputra, 2020).

Media yang dikembangkan berupa komik digital flipbook yang memanfaatkan platform *Pixton* untuk pembuatan karakter, *Canva* untuk desain halaman, dan *Heyzine* sebagai platform publikasi agar dapat diakses pada perangkat digital seperti laptop dan ponsel. Konten komik disusun berdasarkan praktik budidaya bawang merah khas Enrekang, dilengkapi ilustrasi latar asli (foto lahan, rumah petani, dan proses penanaman) serta penggunaan bahasa daerah Duri sebagai upaya pelestarian budaya. Strategi ini memperkuat konteks lokal,

membantu siswa lebih mudah memahami materi, sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap identitas budaya mereka.

Penggunaan komik digital memiliki keunggulan dibanding media lain seperti video. Komik memberi keleluasaan kepada siswa membaca sesuai kecepatan masing-masing, dapat diulang tanpa bergantung pada durasi tayang, serta lebih ringan secara teknis dan tidak membutuhkan koneksi internet besar (Utami et al., 2021). Komik digital juga mudah direvisi dan disesuaikan dengan perkembangan kurikulum, menjadikannya media yang fleksibel untuk digunakan di berbagai kondisi, termasuk di wilayah dengan keterbatasan akses internet.

Selain manfaat pedagogis, media ini juga berkontribusi pada penguatan literasi digital siswa, sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Anisa et al., 2023). Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang menonjolkan budaya lokal dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa, sekaligus mendukung pencapaian dimensi Profil Pelajar Pancasila.

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Tingkat kebutuhan media komik digital untuk siswa kelas VII yang diperoleh melalui angket siswa dan wawancara guru SMPN 1 Anggeraja berada pada kategori sangat dibutuhkan sehingga media komik digital perlu dikembangkan untuk siswa kelas VII pada program P5 di SMPN 1 Anggeraja.
2. Media komik digital berisi cerita yang mengangkat kearifan lokal tentang tanaman bawang merah, ringkasan materi tentang nilai-nilai lokal dan proses budidaya bawang merah, dan aktivitas siswa yang dirancang berdasarkan RPP kelas VII untuk dua pertemuan. Komik ini dipublikasikan dalam format PDF dan HTML, jadi dapat diakses baik secara online maupun offline melalui laptop atau smartphone. Komik digital ini dapat digunakan baik untuk pembelajaran di kelas maupun untuk siswa membacanya sendiri.

3. Tingkat validitas media komik digital yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi berada pada kategori sangat valid. Sedangkan tingkat kepraktisan media komik digital dari angket siswa pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar, dan tanggapan guru berada pada kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital untuk program P5 kelas VII di SMPN 1 Anggeraja valid dan praktis.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anisa, R. F., Sujana, A., & Julia, J. (2023). Pengaruh Komik Digital Dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Daya Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 121. <https://doi.org/10.31602/muallimu.na.v9i1.12643>
- Damayanti, M. I., Pd, S., & Pd, M. (2014). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar *Abstrak*. 2670–2684.
- Megantari, K. A., Margunayasa. I. G., & Agustiana I. G. A. T. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. In *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v9i1.34251>.
- Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. (2022). Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–
- 12.
- Nurhikmah, H., & Haling, A. (2020). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan media video di Kabupaten Sinjai. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 715–716.
- Pangestika, R. R., & Yansaputra, G. (2020). *Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Budaya Lokal Purworejo Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 3(November), 629–632.
- Pingge, H.D. (2017). Kearifan Lokal Dan Penerapannya Di Sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba*, 01 (02), 128-135.
- Pribadi, B (2017) Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group
- Rahmawati, A., Chumdari, C., & Karsono, K. (2021). Analisis penggunaan media dalam pembelajaran tematik ditinjau dari teori belajar konstruktivisme di kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(1), 70–75. <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i1.48975>
- Riswakhyuningsih, T. (2024). Merancang Tema Dan Dimensi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). *RISTEK: Jurnal Riset, Inovasi Dan ...*, 9(1), 45–57. <http://ojs.batangkab.go.id/index.php/ristek/article/view/176%0Ahttp://ojs.batangkab.go.id/index.php/ristek/article/download/176/254>
- Sari, P. P., Pangestika, R. R., & Khaq, M. (2023). Pengembangan Media Komik Bermuatan Kearifan Lokal Dan Karakter Pada Kelas Iv Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education*

*Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 136–145.  
<https://doi.org/10.30651/else.v7i1.13834>

Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 135.  
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>

Utami, M. Z., Setiawan, I., & Risdianto, E. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Alat-Alat Optik. *In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 334–350. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5700%0Ahttps://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/5700/4937>