

IJEMD



INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATION METHODS DEVELOPMENT

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mohammad Faizal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#))

Managing Editors

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Enik Setiyawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Section Editors

Dr. Yuli Astutik, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Novita, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Vidya Mandarani, M.Hum., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Fika Megawati, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Rahma Santoso, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Wahyu Taufik, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Shela Agustina, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Niko Fedyanto, M.A, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Machful Indra Kurniawan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Delora Jantung Amelia, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia ([Google Scholar](#))

Bakhtiyor Khoshimovich Mirzarakhimov, Associate Professor (PhD), Fergana State University, Uzbekistan ([Google Scholar](#))

Layout Editors

Tri Linggo Wati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

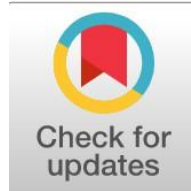
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

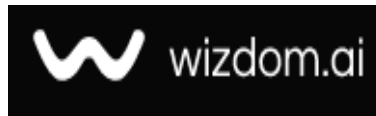
How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

The Use of Local Wisdom-Based E-Books with Outdoor Learning Methods on Elementary School Science Learning Outcomes: Penggunaan e-Book Berbasis Kearifan Lokal dengan Metode Outdoor Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa IPA Sekolah Dasar

Vera Dwi Lestari, fitriaekawulandari@umsida.ac.id (*)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Fitria Eka Wulandari, fitriaekawulandari88@umsida.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background: Digital transformation in education creates a need for innovative learning media that can support character development among elementary school students. **Specific Background:** E-comic media provides a visual and narrative format for presenting cultural and moral values through stories that are accessible to children. **Knowledge Gap:** Previous studies have developed e-comic media for various learning materials and character-related themes, while an integrated digital medium that presents national cultural values through contextual environmental and social stories remains relevant for development. **Aims:** This study aimed to develop an interactive e-comic entitled “Empat Anak dengan Cerita Hebat” as a learning medium for introducing national cultural character values to elementary school students. **Results:** The developed e-comic consists of 81 pages and integrates five character values: mutual cooperation, creativity, tolerance, love of peace, and appreciation of achievement. The storyline presents environmental problems, waste management, recycling activities, social collaboration, character interactions, moral messages, and reflection activities. The media was developed using Canva and can be accessed through digital devices connected to the internet. **Novelty:** The product combines visual storytelling, national cultural values, environmental themes, social collaboration, and digital learning in an interdisciplinary medium for Pancasila Education, Social Studies, and Indonesian Language. **Implications:** The e-comic can be used as supplementary learning material and as a reference for teachers in integrating character education and cultural values through digital learning media at the elementary school level.

Key Findings Highlights

Five character values are integrated into a contextual storyline involving environmental and social issues.

The 81-page product combines visual narratives, moral messages, character interactions, and reflective activities.

Canva supports web-based access and interdisciplinary use across Pancasila Education, Social Studies, and Indonesian Language.

Keywords : E-Comic, Character Education, National Culture, Digital Learning Media, Elementary Education

Published date: 2026-09-15

I. Deskripsi Produk

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bidang studi yang mengeksplorasi berbagai proses ilmiah, dengan menunjang tercapainya hasil belajar yang mencakup pemahaman konseptual serta teoritis [1]. Pemahaman konseptual merupakan tingkat kemahiran yang dicapai siswa selama proses pembelajaran mereka sesuai dengan tujuan yang diinginkan didalam proses pembelajaran. Pemahaman konsep sangat penting dalam proses pendidikan dan menjadi landasan untuk mencapai hasil belajar [2].

Hasil belajar pada hakikatnya merupakan perubahan perilaku yang mencakup aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran [3]. Menurut Bloom, hasil belajar terbagi dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif merupakan keterampilan yang diperoleh siswa setelah mereka terlibat dalam aktivitas belajar [4]. Hasil belajar kognitif mencakup kemampuan siswa untuk mengingat atau mengartikulasikan konsep dan prinsip yang telah mereka peroleh selama perjalanan belajar mereka. Bloom mengklasifikasikan proses kognitif menjadi enam tingkatan, yaitu C1 mengingat, C2 memahami, C3 menerapkan/ mengaplikasikan, C4 menganalisis, C5 menyimpulkan, dan C6 mencipta/ menemukan [5]. Ranah kognitif secara mendasar mengutamakan pada pengetahuan yang relevan sebagai hasil belajar yang diinginkan [6]. Menurut Sudijono, ranah ini mencakup aktivitas mental otak dan berkaitan dengan proses di mana indra memperoleh dan menyimpan informasi dalam pikiran [7]. Hasil belajar ranah kognitif diukur untuk mengumpulkan informasi yang akurat mengenai berbagai kemampuan kognitif, seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir kritis [8].

Fokus penelitian ini diarahkan pada hasil belajar kognitif karena ranah ini relatif lebih mudah diukur secara objektif melalui tes atau evaluasi tertulis, dan sering dijadikan dasar penilaian akademik [9]. Hasil kognitif memberikan gambaran sejauh mana siswa mampu menguasai konsep-konsep IPA secara bertingkat, mulai dari sekadar mengingat fakta hingga mampu mencipta atau memecahkan masalah berbasis pengetahuan yang diperoleh [10]. Mengacu pada indikator C1–C6, evaluasi pembelajaran dapat dilakukan secara komprehensif dari level berpikir rendah hingga tinggi, sehingga tidak hanya terbatas pada hafalan, tetapi juga mencakup pemahaman mendalam, penerapan konsep, kemampuan analisis, evaluasi, hingga kreativitas dalam pembelajaran IPA.

Pemahaman yang mendalam terhadap proses pembelajaran akan mendukung pengambilan keputusan yang tepat apabila telah direncanakan secara sistematis dan terstruktur. Dalam implementasi proses belajar mengajar, diketahui bahwa setiap siswa di kelas memiliki tingkat keterampilan akademik yang berbeda-beda, sehingga perhatian yang lebih komprehensif perlu diarahkan untuk mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam dari setiap individu siswa. Berbagai permasalahan pembelajaran yang berkelanjutan terus berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa, kondisi ini menjadi tantangan serius yang memerlukan perhatian khusus dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan [11]. Keterkaitan dengan konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar semakin terlihat jelas ketika menganalisis temuan empiris dari beberapa penelitian terdahulu yang mengungkapkan permasalahan serius dalam pencapaian hasil belajar IPA siswa SD. Raharjo dan Kristin, dalam penelitiannya di SD Negeri Kutowinangun 04 Salatiga menemukan bahwa pada tahap pra siklus hanya terdapat 4 orang peserta didik atau 14% peserta didik dari keseluruhan peserta didik kelas IV yang memenuhi KKM, sedangkan 86% siswa belum mencapai ketuntasan minimal dengan standar KKM 70-75 untuk mata pelajaran IPA [12]. Temuan serupa dikuatkan oleh penelitian Sediasih yang mengidentifikasi bahwa pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran menyebabkan rendahnya ketuntasan belajar siswa SD [13]. Sukayati dalam kajian komprehensifnya menegaskan bahwa pembelajaran yang monoton dengan hanya bergantung pada buku teks tanpa dukungan media pembelajaran yang variatif menjadi salah satu faktor utama rendahnya hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran, termasuk IPA [14].

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan dengan beberapa guru IPA kelas empat di sebuah sekolah dasar di Distrik Sidoarjo, mayoritas hasil belajar kognitif siswa tidak sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Beberapa indikasi bahwa hasil belajar siswa tidak optimal tercermin dalam hasil evaluasi belajar siswa, termasuk Ulangan Harian (UH), Penilaian Tengah Semester (PTS), dan Penilaian Akhir Semester (PAS), yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai Kriteria Kelayakan Minimum (KKM), yang ditetapkan sebesar 75 untuk mata pelajaran IPA. Observasi yang dilakukan di sebuah sekolah dasar di Distrik Sidoarjo menunjukkan adanya kondisi yang mengkhawatirkan di mana hanya 30% siswa yang telah mencapai KKM dengan hasil belajar yang baik, sedangkan 70% lainnya belum mencapai KKM dan masih menunjukkan hasil belajar yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam mencapai kriteria kelayakan minimum yang ditetapkan oleh sekolah dan membutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar IPA bagi siswa sekolah dasar.

Sebagai respons terhadap tantangan yang telah diidentifikasi, media pembelajaran inovatif diperlukan untuk memaksimalkan potensi lingkungan sekitar sebagai sumber pembelajaran yang penting. Penggunaan e-book berbasis kearifan lokal dan media pembelajaran luar ruangan bersifat strategis karena menggabungkan penggunaan teknologi dan eksplorasi kehidupan tumbuhan di lingkungan sekolah sebagai sumber pembelajaran langsung. E-book yang dibuat memiliki konten sains yang sesuai dengan berbagai jenis tumbuhan di halaman sekolah, termasuk tumbuhan hias dan tumbuhan obat, yang memungkinkan anak-anak untuk belajar dan mengeksplorasi konsep-konsep ilmiah (seperti anatomi tumbuhan, fotosintesis, dan klasifikasi tumbuhan). Implementasi metode *outdoor learning* memungkinkan siswa melakukan pembelajaran di luar ruang kelas dengan memanfaatkan lingkungan alami sekolah, dimana siswa dapat berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran melalui pengamatan, eksplorasi, dan eksperimen sederhana yang dipandu oleh e-book interaktif. Kombinasi media digital dan pembelajaran berbasis lingkungan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman konsep-konsep IPA yang abstrak menjadi lebih konkret, serta mengoptimalkan pencapaian hasil belajar kognitif siswa.

Para ilmuwan sepakat bahwa hasil belajar kognitif dalam bidang sains perlu dipadukan dengan pengalaman yang melibatkan kelima indra manusia [15]. Hal ini penting karena sebagian besar siswa sekolah dasar cenderung lebih menyukai melihat gambar dibanding memahami teks penjelasan yang panjang dan kompleks. Buku teks yang tersedia seringkali menjadi tantangan karena penjelasannya kurang fokus dan tidak kontekstual dengan kehidupan siswa. menegaskan bahwa rendahnya hasil belajar IPA juga disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru dalam menyusun bahan ajar yang mampu mendukung pemahaman konseptual [16]. Oleh karena itu, peneliti meyakini bahwa tantangan ini dapat diatasi dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam sumber belajar, salah satunya melalui *e-book*.

E-book, juga dikenal sebagai buku elektronik, adalah buku digital yang memungkinkan tampilan teks, gambar, dan materi multimedia lainnya dalam format digital yang dapat diakses pada perangkat digital seperti tablet, komputer, dan *smartphone*. Karakteristik utama *e-book* meliputi interaktivitas (seperti kuis, *hyperlink*, animasi), kemudahan akses, fleksibilitas tampilan, ramah lingkungan karena tidak memerlukan kertas, serta memungkinkan pembaruan konten secara berkala [17]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar IPA salah satunya dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran yang mampu menampilkan visual maupun konteks lokal [18]. Sejumlah studi membuktikan bahwa pemanfaatan media digital seperti *e-book* dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar IPA karena siswa memperoleh visualisasi, simulasi, dan materi yang lebih kontekstual [19].

Di wilayah Sidoarjo, kearifan lokal berkaitan dengan tumbuhan yang ditemukan di dekat sekolah. Tumbuhan ini meliputi tanaman yang dapat membantu orang merasa lebih baik, pohon yang memberikan naungan, bunga, dan jenis tumbuhan lain yang ada di sekitar siswa. Siswa dapat menggunakan buku-buku tentang kearifan lokal untuk belajar tentang sains dengan cara yang lebih baik. Buku elektronik ini dapat membantu siswa memahami ide-ide dengan menggunakan hal-hal yang mereka lihat setiap hari. Siswa dapat melihat hal-hal ini, mengelompokkannya, dan mencari tahu artinya. Ini dapat sangat membantu siswa di wilayah Sidoarjo yang sedang belajar tentang kearifan dan sains. Kearifan lokal adalah bagian dari pembelajaran tentang sains.

Selain *e-book*, penggunaan metode *outdoor learning* juga digunakan untuk mendukung pembelajaran IPA yang lebih aktif. *Outdoor learning* adalah pendekatan yang memanfaatkan lingkungan luar kelas sebagai sumber belajar, dengan karakteristik utama berupa aktivitas langsung di lapangan, pengamatan terhadap objek nyata, pemanfaatan sumber daya alam sekitar, pembelajaran kolaboratif, serta refleksi setelah kegiatan [20]. Secara teoretis, pendekatan ini memberikan pengalaman langsung (*experiential learning*), meningkatkan motivasi, mendorong eksplorasi, dan memperkuat interaksi siswa dengan lingkungan nyata [21]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *outdoor learning* terbukti mampu meningkatkan pemahaman konseptual, melatih keterampilan berpikir kritis, mengurangi kejenuhan, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa [22].

Apabila menggunakan *e-book* berbasis kearifan dan metode pembelajaran di luar ruangan secara bersamaan, belajar sains bukan hanya tentang membaca buku. Ini juga tentang melakukan sesuatu dan melihat bagaimana hal itu bekerja dalam kehidupan. Cara belajar ini lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa karena terhubung dengan kehidupan mereka. Menggunakan *e-book* berbasis kearifan dan metode pembelajaran di luar ruangan secara bersamaan membantu siswa belajar dengan cara yang lebih nyata dan bermakna. Ini seharusnya benar-benar membantu siswa belajar dan memahami berbagai hal dengan lebih baik.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif IPA siswa sekolah dasar melalui penggunaan *e-book* berbasis kearifan lokal yang dipadukan dengan metode *outdoor learning*, sekaligus dibandingkan dengan pembelajaran konvensional berbasis buku teks. Kebaruan penelitian ini terletak pada perpaduan *e-book* mengenai keanekaragaman tumbuhan lokal dengan pendekatan *outdoor learning* sebagai strategi pembelajaran aktif di luar kelas, yang masih jarang diterapkan secara bersamaan dalam pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar, khususnya di Kecamatan Sidoarjo. Penelitian ini mengintegrasikan teknologi digital dengan pengalaman langsung di lapangan untuk melatih pemahaman konseptual siswa secara lebih kontekstual, interaktif, dan autentik. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *e-book* berbasis kearifan lokal terhadap pencapaian hasil belajar kognitif IPA sebagai solusi atas tantangan rendahnya hasil belajar siswa.

II. Isi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *e-book* IPA berbasis kearifan lokal berjudul “Menenal Tumbuhan di Lingkungan Sekolah” untuk siswa kelas IV SD/MI. *E-book* ini disusun dengan tujuan membantu siswa memahami materi tumbuhan melalui contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, khususnya tumbuhan yang sering dijumpai di lingkungan sekolah dan sekitar Kecamatan Sidoarjo, seperti pohon mangga, bunga bougenville, dan bunga sepatu.

Secara umum, *e-book* ini memuat bagian-bagian awal seperti halaman judul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, tujuan pembelajaran, dan capaian pembelajaran. Isi materi disusun runtut mulai dari pengertian kearifan lokal, subbab bagian tubuh pohon mangga dan fungsinya, fotosintesis pada bunga bougenville, hingga perkembangbiakan tumbuhan bunga sepatu. Pada bagian akhir juga terdapat rangkuman, evaluasi akhir, refleksi siswa, glosarium, daftar pustaka, dan biografi penyusun.

Materi dalam *e-book* ini disusun berdasarkan konsep-konsep sains yang berkaitan dengan lingkungan sehari-hari siswa. *E-book* ini menjelaskan apa itu kearifan lokal. Kearifan lokal adalah kebiasaan, pengetahuan, dan cara hidup suatu komunitas yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Kearifan lokal juga mencakup perlindungan lingkungan, saling membantu, dan memanfaatkan alam.

Pada bagian *e-book* ini, siswa mempelajari berbagai bagian tumbuhan dengan mengamati pohon mangga. Mereka mempelajari tentang akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji. Mereka mempelajari fungsi masing-masing bagian tersebut. Misalnya, akar menyerap air dan nutrisi dari tanah. Batang membawa air dan makanan dari akar ke seluruh bagian tumbuhan. Daun adalah tempat terjadinya fotosintesis. Bunga adalah cara tumbuhan bereproduksi. Buah melindungi biji. Biji adalah yang tumbuh menjadi tumbuhan baru.

E-book ini juga membahas relevansi materi tersebut dengan masyarakat Sidoarjo. Pohon mangga adalah tumbuhan yang umum di Sidoarjo. Masyarakat menanamnya di halaman rumah, di sekolah, dan di sepanjang jalan. Hal ini karena pohon mangga memberikan naungan dan membantu lingkungan. Masyarakat di Sidoarjo menggunakan buah mangga untuk membuat salad yang disebut rujak. Mereka juga dapat menanam kembali bijinya untuk menumbuhkan pohon mangga. Daun pohon mangga bahkan dapat digunakan untuk membuat sejenis batik. Bunga kembang sepatu digunakan sebagai tanaman hias dan juga sebagai cara untuk mempelajari berbagai bagian bunga. *E-book* ini menggunakan pohon mangga dan bunga kembang sepatu untuk mengajarkan siswa tentang bagian-bagian tumbuhan dengan cara yang relevan dengan kehidupan mereka.

Berikut langkah-langkah pembuatan *e-book* IPA berbasis kearifan lokal:

1. Menentukan tema dan materi IPA yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV SD/MI.
2. Melakukan analisis kebutuhan peserta didik untuk mengetahui karakteristik siswa dan media pembelajaran yang sesuai.
3. Mengumpulkan referensi materi IPA serta informasi mengenai kearifan lokal yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa.
4. Menentukan contoh tumbuhan lokal yang akan digunakan sebagai bahan utama dalam penyajian materi pembelajaran.
5. Menyusun tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang sesuai dengan materi IPA.
6. Penulis perlu menyusun *e-book* sedemikian rupa sehingga kita mulai dengan pengantar, kemudian bagian utama, lalu beberapa latihan, dan akhirnya kita mengevaluasi apa yang telah dipelajari siswa dari *e-book* tersebut.
7. Saat menulis *e-book*, penulis harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami sehingga siswa sekolah dasar dapat belajar darinya tanpa merasa bingung.
8. Penulis juga harus menambahkan beberapa hal ke dalam *e-book*, seperti cerita atau contoh yang dapat dihubungkan siswa sehingga mereka dapat melihat bagaimana sains bekerja dalam kehidupan mereka sendiri.
9. *E-book* harus memiliki gambar, ilustrasi, dan warna agar siswa senang belajar darinya.
10. Penulis juga dapat menambahkan beberapa hal untuk dikerjakan seperti kuis atau meminta siswa untuk memikirkan apa yang telah mereka pelajari atau memberi mereka beberapa tugas sederhana untuk dikerjakan sehingga mereka lebih tertarik untuk belajar dari *e-book* tersebut. Melakukan pengecekan dan revisi terhadap isi materi, tata bahasa, dan desain *e-book* agar produk menjadi lebih baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Desain *e-book* IPA berbasis kearifan lokal dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Cover Depan E-Book



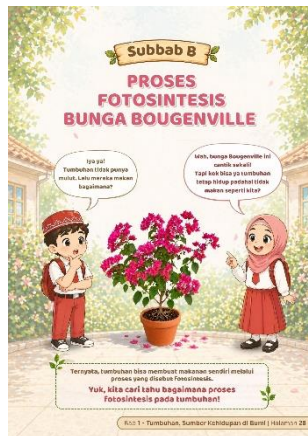
Gambar 2. Daftar Isi E-Book



Gambar 3. Pengertian Kearifan Lokal



Gambar 4. Mengenal Pohon Mangga



Gambar 5. Cover Subbab B



Gambar 6. Bagian Bunga Bougainville



Gambar 7. Kearifan Lokal Bunga Bougainville



Gambar 8. Cover Subbab C



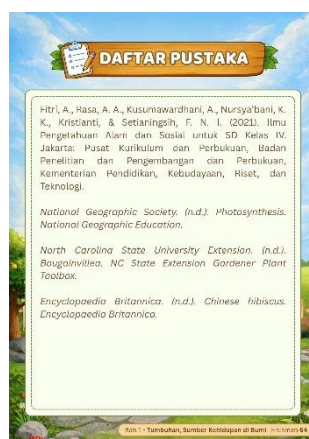
Gambar 9. Kearifan Lokal Bunga Sepatu



Gambar 10. Evaluasi Akhir



Gambar 11. Refleksi Siswa



Gambar 12. Daftar Pustaka

III. Simpulan

Penggunaan e-book IPA berbasis kearifan lokal yang dipadukan dengan metode outdoor learning berpotensi menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPA siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV. Media ini membuat pembelajaran lebih kontekstual, konkret, interaktif, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa karena mengaitkan materi tumbuhan dengan lingkungan sekolah dan kearifan lokal di sekitar mereka, sehingga konsep-konsep IPA yang

abstrak lebih mudah dipahami, motivasi belajar meningkat, dan hasil belajar diharapkan lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional berbasis buku teks.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan

dengan baik. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Ibu Fitria Eka Wulandari, S.Si., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, masukan, serta motivasi selama proses penyusunan artikel ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa, dukungan, kasih sayang, dan semangat tanpa henti. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih teman-teman terdekat saya yang telah memberikan bantuan, semangat, serta menjadi tempat berbagi selama proses penyelesaian artikel ini. Semoga segala kebaikan dan dukungan yang diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT.

References

1. R. I. Hasibuan, A. E. Hader, and L. Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, vol. 14, no. 2, p. 360, Sep. 2024, doi: 10.33087/dikdaya.v14i2.673.
2. R. Ramadhani and L. W. Safutri, "Pengembangan Media E-Comic Untuk Menumbuhkan Sikap Tanggung Jawab Pada Siswa di SD Negeri Seulah.".
3. R. Survia, P. Ganda, T. Panjaitan, S. Program, B. Pendidikan, and U. FKIP, "Pembuatan Media E-Komik Pada Sub Materi Zat Aditif."
4. Y. Wardatunnissa and A. Haris, "Pengembangan Media E-Comic Bertema Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Profil Pelajar Pancasila di SD," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, vol. 5, no. 4, pp. 2120–2130, Nov. 2025, doi: 10.53299/jppi.v5i4.2574.
5. H. Fatimah Parapat, S. Alparisi Efendi, C. Author, and S. Al Hikmah Medan, "CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education Systematic Literature Review: Implementasi Media E-Comic Berbasis Kearifan Lokal dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar dan Karakter Siswa Sekolah Dasar," [Online]. Available: <https://e-journal.my.id/cjpe>
6. N. O. Nalita, S. Suprayekti, and E. Utomo, "Pengembangan Media E-Comic Profil Berkebinekaan Global Untuk Mata Pelajaran PPKN Fase C Sekolah Dasar," *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, vol. 7, no. 1, pp. 22–35, Mar. 2024, doi: 10.21009/jpi.071.03.
7. T. Nur Halizah and L. Suryaning Astutik, "Pengembangan E-Comic Berbasis Canva dan QR Code Pelajaran PPKn Kelas III Sekolah Dasar," [Online]. Available: <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp>
8. Z. Putri Slarindya and V. D. Wicaksono, "Pengembangan Media E-Comic Pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Kelas V SD," vol. 13, no. 8, pp. 2169–2181, 2025.
9. M. Pobela et al., "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Cerita Rakyat Lahilote Berbasis Budaya Lokal di Sekolah Dasar," vol. 2, no. 6, pp. 2705–2719, 2025, [Online]. Available: <https://doi.org/10.62335>
10. F. Isnani and V. Rezanah, "Media E-Komik Berbasis Pendidikan Multikultural Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar Materi Keanekaragaman Bangsa," *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 3, no. 1, pp. 9–21, Dec. 2023, doi: 10.51574/judikdas.v3i1.1011.
11. "Lembar Persetujuan Pembimbing."
12. W. Ruder and R. Nathan, *The Businessman's Guide to Washington*. Collier Books, 1975.
13. N. V. Izzati, N. Nurhasanah, and Y. Sari, "Pengembangan E-Comic Kembara Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Pada Materi Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan," 2025.
14. N. Khotimah, T. Ratnawuri, and M. Pritandhari, "Pengembangan E-Comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah," vol. 2, no. 1, 2021.
15. "19104040006_BAB-I_IV-atau-V_Daftar-Pustaka."
16. "Fulltext_Noralisa_19711251055."
17. F. Sujatniko, M. Fathoni, and K. Kunci, "Pengembangan Media E-Komik Berbasis Website Canva Pada Materi Sistem Komputer Kelas X di SMA Negeri 1 Belitang Jaya."
18. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Comic."
19. K. Lokal et al., "Implementasi Modul Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal Pada Kelas IV di MIN 03 Kepahiang," 2024.
20. Anom and B. Aji, "Bagaimana Buku Suplemen IPA Berbasis Kearifan Lokal Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar?," vol. 5, no. 4, pp. 4400–4409.
21. E. M. Niman, "Dan Upaya Pelestarian Lingkungan Alam," no. 10, pp. 91–106, 2016.
22. M. Sholihah, C. Alfi, and M. Fatih, "Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan LKS Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Keragaman Sosial Budaya Bangsa Siswa Kelas V," vol. 5, no. 2, pp. 997–1007, 2023.