

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL SASAK PADA MATERI IPS KELAS IV DI SDN 3 SUKADANA

Widia Apriliani¹, Moh Irawan Zain², Asri Fauzi³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Mataram

¹aprilianiw108@gmail.com ²irawanzain_fkip@unram.ac.id ³asrifauzi@unram.ac.id

ABSTRACT

Comic media is one form of learning resource that can be used by teachers to convey information to students. This research aims to develop products in the form of comic media based on Sasak local wisdom and find out the validity and practicality of comic media based on Sasak local wisdom on Social Science material. This research is a type of Research and Development (R&D) research with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The place where this research was conducted was at SDN 3 Sukadana. The subjects of this study were 21 students. While the object of this research is comic media based on Sasak local wisdom on class IV social studies material. The research instruments used were media and material expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires. The data analysis technique in this study uses a Likert scale with an assessment score of 1 to 5 which includes data analysis of validity and practicality. The results of this study show very valid and very practical results to be used in learning. This is based on the validation results of media experts by 92%, material experts by 96%, student responses in small groups by 94%, student responses in large groups by 88%, and teacher responses by 92%. Therefore, it can be concluded based on the results of research that Sasak local wisdom-based comic media can already be used in learning in terms of validity and practicality.

Keywords: Comic Media, Sasak Local Wisdom, Social Science

ABSTRAK

Media komik adalah salah satu bentuk sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media komik berbasis kearifan lokal sasak dan mengetahui kevalidan serta kepraktisan media komik berbasis kearifan lokal Sasak pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Tempat dilakukannya penelitian ini yaitu di SDN 3 Sukadana. Subjek penelitian ini sebanyak 21 siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah media komik berbasis kearifan lokal sasak pada materi IPS kelas IV. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket validasi ahli media dan materi, angket respon guru dan siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan skor penilaian 1 sampai 5 yang meliputi analisis data kevalidan dan kepraktisan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan pada pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 92%, ahli materi sebesar 96%, respon siswa pada kelompok kecil sebesar 94%, respon siswa pada kelompok besar 88%, dan respon guru sebesar 92%. Oleh karena itu, dapat

disimpulkan berdasarkan hasil penelitian bahwa media komik berbasis kearifan lokal Sasak sudah dapat digunakan pada pembelajaran dilihat dari aspek kevalidan dan aspek kepraktisan.

Kata Kunci: Media Komik, Kearifan Lokal Sasak, Ilmu Pengetahuan Sosial

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha secara sadar serta terencana dalam memberikan bimbingan untuk mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan kepada peserta didik Pendidikan memiliki peranan penting dalam proses belajar siswa yakni untuk meningkatkan keterampilan, kecerdasan, dan meningkatkan semangat kebangsaan dan cinta tanah air (Yulinda et al., 2023). Adapun kurikulum yang diterapkan lebih menekankan pada pendidikan karakter pada tingkat dasar. Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada siswa dalam satu periode jenjang pendidikan dan memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan proses dan hasil pendidikan yang berkualitas (Pratycia et al., 2023). Pendidikan karakter dapat diintegrasikan pada seluruh mata pelajaran. salah satunya yaitu

pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Mata pelajaran IPS yang ada di sekolah dasar menjelaskan tentang konsep ilmu sosial yang dapat membentuk siswa menjadi warga negara yang baik. Karakteristik dari pembelajaran IPS memiliki upaya untuk mengembangkan kompetensi sebagai warga negara yang baik. Warga negara yang baik artinya warga negara yang dapat menjaga hubungan dengan masyarakat sehingga dapat terjalin persatuan dan kesatuan bangsa (Jumriani et al., 2020).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan berupa observasi dan wawancara bersama guru wali kelas IV di SDN 3 Sukadana, yang menunjukkan bahwa secara umum peserta didik kelas IV SDN 3 Sukadana kurang fokus ketika mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hal itu dikarenakan bahan ajar yang digunakan guru hanya menggunakan buku tematik yang memuat materi secara umum. Guru

tidak menggunakan media yang bervariasi khususnya pada mata pelajaran IPS tentang keragaman sosial dan budaya, akibatnya siswa cenderung pasif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran IPS yang memuat materi tentang keragaman sosial dan budaya di provinsi setempat.

Media merupakan sebuah alat yang digunakan sebagai pengantar pesan atau informasi yang akan disampaikan pada proses pembelajaran. Menurut Hasan et al., (2021); Athifah et al., (2022) yang menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim dan penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat peserta didik yang dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar. Media berfungsi sebagai penyampai suatu informasi yang berasal dari guru kepada siswa Sehingga pemilihan media merupakan sebuah keputusan yang sangat menarik dan dapat menentukan ketepatan jenis media yang akan digunakan, yang selanjutnya mempengaruhi efektivitas

dan efisiensi dalam proses pembelajaran (Abidin, 2017).

Alternatif untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Peserta didik bisa menyerap ilmu yang diberikan oleh guru dan dapat menunjang keberhasilan belajar dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran, contohnya media komik berbasis kearifan lokal Sasak.

Media komik sangat mendukung dalam proses pembelajaran khususnya untuk siswa yang masih duduk di jenjang sekolah dasar. Menurut Muhaimin et al., (2023); Kristin, Firosalia dan Mulia, (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran komik adalah salah satu media yang efektif dan efisien, media pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa yang untuk memahami materi pembelajaran dan meningkatkan fokus siswa dalam belajar.

Adapun hasil penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan mengenai pengembangan media komik berbasis kearifan lokal pernah dilakukan oleh Ratna Sariningsih

dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas VI SD”. Hasil penelitiannya adalah konteks kearifan lokal yang di sajikan sangat relevan pada materi persatuan dalam perbedaan. Hasil validasi ahli media dan materi dapat dikategorikan sangat layak, serta tanggapan siswa terhadap media komik membuat kualitas media dapat dikategorikan sangat layak.

Berdasarkan yang telah dipaparkan tersebut, peneliti mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal Sasak mengenai materi keragaman sosial dan budaya. Alur ceritanya membahas mengenai keragaman sosial dan budaya yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Sasak.

Kearifan lokal Sasak merupakan suatu konsep kehidupan yang telah disiapkan oleh nenek moyang Suku Sasak dengan tujuan mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat. Adapun media komik berbasis kearifan lokal dikembangkan dengan harapan dapat membantu proses belajar mengajar (Suwarti et al., 2020).

Dalam proses pembelajaran yang menggunakan media komik berbasis kearifan lokal Sasak diharapkan mampu memotivasi, memahami keragaman sosial dan budaya khususnya yang ada di Suku Sasak. Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan pendahuluan di atas, maka tujuan yang dapat diperoleh pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menghasilkan proses pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Sasak di kelas 4 sekolah dasar yang valid dan praktis.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research & Development* (R&D) atau penelitian pengembangan yang menciptakan suatu produk dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, design, development, implementation, dan evaluation*). Kelima tahapan tersebut dilalui dengan sistematis, kerangka kerja yang digunakan terstruktur untuk suatu pengembangan dan dilengkapi dengan adanya evaluasi dan revisi pada setiap tahapannya. (Asmayanti et al., 2020; Astutik et al., 2021)).

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 3 Sukadana sebanyak 21 orang. Sedangkan untuk objek penelitian ini adalah media komik berbasis kearifan lokal Sasak pada materi IPS mengenai keragaman sosial dan budaya. Kemudian untuk Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket validasi (ahli materi dan ahli media). Sedangkan, teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan skor penilaian yaitu 1-5.

Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis data kevalidan dan kepraktisan. Analisis data kevalidan memiliki rumus proses kevalidan dan analisis data kepraktisan memiliki rumus proses kepraktisan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk hasil dari penelitian ini berupa media komik berbasis kearifan lokal Sasak pada materi IPS mengenai materi keragaman sosial dan budaya di kelas IV sekolah dasar. Adapun hasil pengembangan media komik pada setiap tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis

Pada tahap ini, kegiatan utama yang dilakukan yaitu menganalisis mengenai permasalahan yang ditemukan di sekolah yaitu analisis kebutuhan, siswa, dan materi. Analisis pertama yaitu analisis kebutuhan. Pada analisis kebutuhan, didapatkan bahwa guru hanya menggunakan buku tematik di sekolah yang memuat materi secara umum saja. Sehingga dibutuhkan adanya pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Sasak. Menurut Hasan et al., (2021) yang menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim dan penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat peserta didik sehingga terjadi proses pembelajaran. Lebih lanjut dijelaskan oleh Ruth Lautfer (dalam Tafonao, 2018); (Yunanda Pradiani et al., 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu mengajar bagi guru yang berfungsi untuk memperjelas makna, menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa, dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Lalu analisis siswa, diketahui bahwa siswa kelas IV kurang fokus

dan kurang bisa memahami materi pembelajaran dengan baik pada pembelajaran IPS mengenai keragaman sosial dan budaya yang disampaikan oleh guru, apalagi materi tersebut dikaitkan dengan kearifan lokal yang ada di Suku Sasak. Sehingga ketika guru menyampaikan materi tersebut, siswa masih kebingungan, cenderung pasif, ketika mendengar penjelasan dari guru mengenai materi keragaman sosial dan budaya yang dikaitkan dengan kearifan lokal yang ada di daerah sendiri. Oleh karena itu, Sekolah berfungsi sebagai wadah pembentukan pengetahuan, sikap dan keterampilan pada siswa. Agung Wibowo et al., (2022) menyatakan bahwa sekolah dasar memiliki fungsi untuk memberikan pengetahuan konsep-konsep dasar, penanaman sikap serta karakter yang baik, dan keterampilan dasar yang akan dikembangkan kejenjang berikutnya.

Sedangkan analisis yang ketiga yaitu analisis materi, diketahui bahwa materi mengenai keragaman sosial dan budaya yang masuk pada muatan IPS itu wajib dan harus diketahui oleh siswa agar siswa dapat mengenal dan mengetahui keragaman sosial dan

budaya yang ada di daerahnya sendiri.

Oleh karena itu, sesuai dengan analisis maka perlu tersedia media pembelajaran yang cocok digunakan pada materi keragaman sosial dan budaya karena dapat memenuhi kebutuhan, siswa, dan materi. Dengan menggunakan media komik berbasis kearifan lokal Sasak ini dapat membuat siswa lebih paham serta dapat membuat siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran, menjadi lebih aktif, serta bermakna dan menarik.

2. Desain

Pada tahap ini dilakukan perancangan pengembangan media pembelajaran berupa media komik. Media komik dirancang untuk materi keragaman sosial dan budaya berbasis kearifan lokal Sasak di kelas IV sekolah dasar. Komik bisa diartikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang berhubungan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan dan menarik bagi pembaca (Nugraheni, 2017). Menurut Nafala, (2022) yang menyatakan bahwa media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dan dapat menggantikan posisi guru pada kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Desain dari

media komik berbasis kearifan lokal Sasak tentang keragaman sosial dan budaya di kelas IV sekolah dasar ini menggunakan kertas art paper untuk sampul media komik di depan dan belakang dan menggunakan kertas HVS pada bagian isi dari media komik dengan ukuran kertas A4 (210 x 297 mm), pada cover menampilkan gambar rumah adat suku sasak kemudian terdapat gambar pakaian adat suku sasak.

Media komik terdiri dari beberapa komponen yaitu mencakup cover, pendahuluan, dan isi. Berikut hal-hal yang termuat dalam media komik:

a. Desain Media Komik pada bagian Cover

Desain media komik pada bagian cover yaitu komik berisi rumah tradisional “Bale Lumbung” dan “Bale Tani, pakaian adat yang terdiri dari “Lambung” dan “Pegon”, upacara adat yaitu “peresean”. Cover di desain berwarna dan menunjukkan ciri khas Suku Sasak di Provinsi Nusa Tenggara Barat dengan keterangan judul besar komik edukasi berbasis kearifan lokal Suku Sasak. Kemudian pada cover juga menampilkan karakter anak-anak yang menggunakan pakaian tradisional Suku Sasak yang dapat menarik perhatian siswa.



Gambar 1. Desain cover media komik

b. Desain Media Komik pada bagian Pendahuluan

Pada pendahuluan berisikan penjelasan mengenai media komik yang menjelaskan tentang pengertian media pembelajaran komik, berisikan panduan penggunaan media komik yang menjelaskan mengenai aturan cara membaca media komik, berisikan pengenalan tokoh dengan menyebutkan semua nama tokoh yang ada di dalam media komik, serta ilustrasi tokoh yang menampilkan gambar tokoh yang ada pada media komik. Sehingga dengan adanya pendahuluan ini, dapat membantu siswa dalam memahami pengertian media komik dalam pembelajaran, dapat mengetahui aturan menggunakan media komik.



Gambar 2 Desain Media Komik pada bagian Pendahuluan



Alur/Isi Cerita Komik

3. Pengembangan

c. Desain Media Komik pada Alur/isi Cerita Komik

Pada bagian ini berisikan balon-balon kata yang menyajikan alur cerita pada media komik. Pada media komik ini membahas materi mengenai keragaman sosial dan budaya sehingga alur ceritanya berawal dari dalam kelas dimana guru menjelaskan materi Ilmu Pengetahuan Sosial mengenai keragaman sosial dan budaya, guru menjelaskan materi keragaman sosial dan budaya secara umum lalu mengaitkannya dengan kearifan lokal Sasak yaitu seperti pakaian adat, rumah adat, dan upacara adat. Pada bagian ini juga disajikan gambar sesuai dengan kearifan lokal yang sedang dibahas oleh siswa dan tentunya banyak siswa yang bertanya mengenai materi tersebut. Dalam alur cerita disajikan dengan menggunakan kalimat yang sederhana sehingga mudah untuk dipahami siswa.

Tahap pengembangan merupakan tahap ketiga dalam penelitian ini dimana peneliti melakukan pengembangan produk dengan mewujudkan konsep desain yang sudah dirancang kemudian melakukan uji validasi desain media dan materi yang dilakukan oleh dosen ahli media dan ahli materi bidang IPS sesuai dengan muatan yang mengandung materi keragaman sosial dan budaya di satuan pendidikan dasar. Menurut Panjaitan et al., (2020) yang menyatakan bahwa tujuan dilakukan validasi adalah agar dapat menghasilkan media yang valid untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Lebih lanjut dikatakan oleh Surahman & Surjono, (2017); Mardiyanti et al., (2022) yang menyatakan bahwa validasi ahli media bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan media yang dikembangkan sebelum digunakan

pada tahap pengembangan selanjutnya, untuk itu saran dan masukan sangat dibutuhkan, sedangkan validasi materi bertujuan untuk mengukur dan menilai derajat keabsahan materi yang dikembangkan. Berikut tahap pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Sasak:

1. Validasi dan Revisi Produk

Media komik berbasis kearifan lokal Sasak mengenai materi keragaman sosial dan budaya yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi untuk mendapatkan kritik dan saran dengan tujuan untuk mengetahui apakah media komik yang dikembangkan layak atau tidak digunakan di sekolah. Tahap validasi dilakukan oleh dua dosen yaitu masing-masing sebagai validator media dan materi .

a) Validasi dan Revisi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan media komik berbasis kearifan lokal Sasak yang telah dikembangkan. Produk media yang telah dikembangkan ini divalidasi oleh ahli media. Validasi media dilakukan dengan melakukan

pengisian angket yang memiliki skala 1 sampai 5 dengan beberapa aspek penilaian yaitu tampilan media, isi dan penyajian media. Ahli media memberikan penilaian terhadap media komik berbasis kearifan lokal Sasak.

Tabel 1. Hasil Ahli Media

No	Aspek	Skor
1	Tampilan Media	32
2	Isi dan Penyajian Media	14
Rata-Rata		46
Presentase		92%
Kriteria		Sangat Valid

Sesuai dengan hasil presentase pencapaian kevalidan media komik berbasis kearifan lokal Sasak mengenai materi keragaman sosial dan budaya yang telah divalidasi, diketahui tingkat kevalidan media sebesar 92% dengan kategori sangat valid tetapi dengan revisi sesuai kritik dan saran ahli media. Sebelum media direvisi, media komik sangat padat dengan gambar dan teks, pada bagian petunjuk juga balon katanya menempel dengan balon kata yang lain. setelah di revisi memiliki perbedaan yaitu pada bagian balon kata yang dipisah dengan balon kata lainnya dan isi serta gambar dari media komik disusun dengan sangat sederhana.

b) Validasi dan Revisi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan materi media komik berbasis kearifan lokal Sasak pada materi keragaman sosial dan yang telah dikembangkan. Validasi materi dilakukan dengan mengisi angket yang memiliki skala 1-5 dengan beberapa aspek penilaian yaitu aspek tujuan, isi materi, tampilan, Bahasa, dan motivasi. ahli materi memberikan penilaian terhadap media komik berbasis kearifan lokal Sasak.

Tabel 2. Uji Ahli Materi

No	Aspek	Skor
1	Tujuan	10
2	Isi Materi	15
3	Tampilan	8
4	Bahasa	5
5	Motivasi	10
Rata-Rata		48
Presentase		96%
Kriteria		Sangat Valid

Sesuai dengan hasil persentase tingkat pencapaian kevalidan materi materi pada media komik berbasis kearifan lokal Sasak tentang materi keragaman sosial dan budaya yang telah di validasi, diketahui bahwa tingkat kevalidan materi sebesar 96% yang menunjukkan bahwa materi termasuk kategori sangat layak digunakan tetapi dengan revisi sesuai saran dari ahli media yaitu dengan menambahkan

siswa dan memperbaiki backround pada panel media komik.

4. Implementasi

Pada tahap ini, menerapkan rancangan model produk pada situasi yang nyata dan silakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model berikutnya (Fauzi et al., 2020). Media yang telah dikembangkan dan direvisi yaitu media komik berbasis kearifan lokal Sasak dilakukan uji coba lapangan pengembangan hasil produk media komik di kelas untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Menurut Paramita & Agustini (dalam Irawan & Hakim, 2021) yang menyatakan bahwa produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika hasil penilaian responden praktikalitas berada pada kategori "baik". Angket respon siswa digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media yang dikembangkan yaitu mengacu pada skala likert dengan 4 pilihan yaitu 4,3,2, dan 1. Uji coba produk dilakukan dengan 2 tahapan yaitu tahap pertama 8 orang peserta didik untuk kelompok kecil dan 12 orang peserta didik untuk kelompok besar di kelas IV SDN 3 Sukadana. Uji coba produk dilakukan dengan pengisian angket yang memiliki skala 1 sampai 5

dengan beberapa aspek materi dan media.

Tabel 3. Hasil Uji Coba

Tahapan	Presentase	Kriteria
Uji coba kelompok kecil	94%	Sangat Praktis
uji coba kelompok besar	88%	Praktis

Berdasarkan hasil uji coba media pada siswa kelas IV SDN 3 Sukadana diketahui hasil persentase respon peserta didik tahap 1 dan 2 terhadap media komik yaitu mendapat hasil persentase 94% dengan kriteria sangat praktis untuk tahap 1 dan pada tahap 2 mendapatkan hasil persentase 88% dengan kriteria praktis.

Sehingga layak untuk digunakan. Ketika menggunakan media komik terdapat kelebihan yaitu siswa menjadi lebih aktif, rasa ingin belajar menjadi meningkat karena ketika memberikan materi dapat terbantu dengan menggunakan media dan bisa memberikan pengalaman langsung.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi ini dilakukan setelah tahap implementasi selesai dilaksanakan. Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dimana dilakukan perbaikan (revisi) setelah

menerima saran, komentar, dan masukan dari siswa, guru, dan ketiga validator (Kurnia et al., 2019). Pada penelitian ini evaluasi dilakukan berdasarkan hasil uji coba kepraktisan produk. Kepraktisan produk ditentukan berdasarkan hasil angket respon siswa dan guru setelah menggunakan produk dalam uji coba, berdasarkan hasil dari pengisian angket apabila ada saran dan masukan dari guru dan siswa maka dapat menjadi dasar bagi perbaikan media namun hasil penilaian guru dan siswa menunjukkan penggunaan produk media komik berbasis kearifan lokal Sasak sangat praktis digunakan tanpa perlu revisi atau perbaikan.

Berdasarkan hasil uji coba media yang dikembangkan bahwa terdapat hasil pengisian angket dengan skal 1 sampai 5.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek	Skor
1	Tampilan Media	14
2	Penggunaan Media	23
3	Kepraktisan Media	9
Rata-rata		46
Presentase kriteria		92%
		Sangat Praktis

Sesuai dengan hasil presentase tingkat pencapaian kepraktisan media komik berbasis kearifan lokal Sasak tentang

keragaman sosial dan budaya sesuai angket respon guru, diketahui bahwa tingkat kepraktisan media sebesar 92% yang menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat praktis digunakan dan terdapat kritikan dari guru yaitu penyampaian materi sudah tepat serta media yang digunakan sudah sesuai.

D. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media komik berbasis kearifian lokal Sasak tentang keragaman sosial dan budaya di kelas IV SDN 3 Sukadana dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media komik menggunakan model ADDIE. Media yang dikembangkan berupa media komik berbasis kearifian lokal Sasak. Pada media komik terdapat pendahuluan yang menjelaskan tentang komik itu sendiri dan petunjuk penggunaannya.
2. Media dikembangkan telah melalui berbagai tahapan penelitian sehingga mendapatkan hasil pada aspek valid dan praktis.

a. Aspek Valid

Berdasarkan hasil validasi media memperoleh nilai

92% dengan kategori sangat valid dan validasi materi memperoleh 96% dengan kategori sangat valid setelah melalui proses revisi.

b. Aspek Praktis

Berdasarkan respon siswa setelah menggunakan media komik memperoleh nilai sebesar 94% dengan kategori sangat praktis untuk tahap 1 dan 88% dengan kategori praktis untuk tahap 2. Kemudian respon guru memperoleh nilai sebesar 92% dengan kategori sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2017). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9–20.
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riska Bahasa XIV*, 259–267. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Astutik, A. F., Rusijono, & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and*

- Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(3), 543–554.
- Athifah, N., Irawan Zain, M., & Ermiana, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2063>
- Fauzi, A., Winata, W., & Ansharullah, A. (2020). Pengembangan Karakter Kepedulian Melalui Kurikulum “Sentra” Dengan Menggunakan Model Addie. *Instruksional*, 2(1), 64. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.1.64-69>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Jumriani, S., Hadi³, N. T. F. W., Mutiani⁴, & Abbas⁵, E. W. (2020). Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Kristin, Firosalia dan Mulia, Y. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Journal on Teacher Education*, 4(4), 293–302.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 522.
- Mardiyanti, M., Zain, M. I., & Dewi, N. K. (2022). Pengembangan Media Kartu Kata Berbasis Lingkungan Sekitar Pada Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Tema 3 Kegiatanku Sub Tema 1 Kegiatan di Pagi Hari SDN 1 Dopang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 702–709. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.635>
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>
- Nafala, N.M. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri,

- N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Pradiani, N. P. W. Y., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1456–1469. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1503>
- Pratyca, A., Dharma Putra, A., Salsabila, A. G. M., Adha, F. I., & Fuadin, A. (2023). Analisis Perbedaan Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 58–64. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1974>
- Suwarti, S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2), 140–151. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i2.11553>
- Surahman, E., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan adaptive mobile learning pada mata pelajaran biologi SMA sebagai upaya mendukung proses blended learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 26. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.9723>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wibowo, A, Simaremare, A, & Yus, A. (2022). Analisis Permasalahan Belajar Pendidikan Dasar. *Journal of Social Interactions and Humanities*, 1(1), 37–50. <https://doi.org/10.55927/jsih.v1i1.454>
- Yulinda, N., Witono, A. H., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Miniatur Tiga Dimensi Berbahan Dasar Kertas untuk Pemahaman Diri Siswa Tentang Mitigasi Bencana di Kelas 6 Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 2023, 5.SpecialIssue: 159-167.