

PENGEMBANGAN KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SDN GUGUS I KECAMATAN SANDUBAYA

Sindi Bihavillian¹, Asrin², Vivi Rachmatul Hidayati³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Mataram
Cindybihavillian@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the feasibility of developed local wisdom-based comics. The development of this comic contains elements of local wisdom, namely traditional food and drinks. The type of research used is Research and Development (R & D) using the ADDIE development model which consists of the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this study were teachers and students of SDN 39 Cakranegara and SDN 5 Cakranegara. While the object of research is comics based on local wisdom in class IV IPAS content. Research instruments in the form of expert validation sheets, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. Based on the assessment of media expert validators in comics, the criteria are "Very Valid" with an average percentage of 93.3%. Then the assessment of expert material validators in comics was carried out in 2 stages, the initial stage got the "Valid" criterion with an average percentage of 76.9% and the final stage with the "Very Valid" criterion with an average percentage of 84.6%. The results of the small group trial received the "Very Practical" criterion with an average percentage of 91.1%, the large group test obtained the "Very Practical" criterion with an average percentage of 93.2%. Thus, from the accumulated results of the percentage of expert validation and practicality, the comics based on local wisdom developed can be said to be very feasible to be used as a learning medium for Class IV IPAS.

Keywords: Comics, Sasak Local Wisdom, IPAS

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan komik berbasis kearifan lokal yang dikembangkan. Pengembangan komik ini mengandung unsur kearifan lokal yaitu makanan dan minuman tradisional. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis, desain, development, implementation* dan *evaluation*. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa SDN 39 Cakranegara dan SDN 5 Cakranegara. Sedangkan objek penelitian adalah komik berbasis kearifan lokal pada kelas IV muatan IPAS. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respon guru, dan angket respon siswa. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media pada komik mendapatkan kriteria "Sangat Valid" dengan rerata persentase 93,3%. Kemudian penilaian dari validator ahli materi pada komik dilakukan 2 tahap, tahap awal mendapatkan kriteria "Valid" dengan rerata persentase 76,9% dan tahap akhir dengan kriteria "Sangat Valid" dengan rerata persentase 84,6%. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan kriteria "Sangat Praktis" dengan rerata persentase 91,1%, uji kelompok besar mendapatkan kriteria "Sangat Praktis" dengan rerata persentase 93,2%. Sehingga, dari akumulasi hasil presentase validasi ahli dan kepraktisan maka komik berbasis kearifan lokal yang

dikembangkan dapat dikatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS Kelas IV.

Kata Kunci: Komik, Kearifan Lokal Sasak, IPAS

A. Pendahuluan

Kurikulum pendidikan adalah hal yang penting untuk diperhatikan agar dapat mencapai pendidikan yang lebih baik, hal ini menyebabkan Indonesia melakukan pergantian kurikulum. Pergantian kurikulum di Indonesia mengalami perubahan yang signifikan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang semakin bertambah (Aryzona et al., 2023). Dan pada saat ini Indonesia telah menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dikenal dengan kurikulum pembelajaran merdeka belajar atau BSNP yang mengangkat konsep “Merdeka Belajar” dalam rangka pemulihan pembelajaran pada tahun 2022–2024 (Hasibuan et al., 2022).

Kurikulum merdeka telah menetapkan perubahan mata pembelajaran, pada kurikulum sebelumnya IPA dan IPS adalah mata

pembelajaran yang terpisah sedangkan pada kurikulum merdeka digabungkan menjadi IPAS (Anisah et al., 2023). Dengan tujuan siswa memahami lingkungan dari segi alam dan sosial dengan lebih menyeluruh (Kemendikbud, 2022).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yaitu pembelajaran yang membahas mengenai makhluk dan adaptasinya dengan lingkungan alam dan sosial. IPAS merupakan pembelajaran yang membahas mengenai makhluk hayati dan non hayati mencakup kegiatan yang dilakukan olehnya dan memahami tentang manusia sebagai makhluk sosial dengan lingkungan yang dekat (Wijayanti & Ekantini, 2023).

Pada pembelajaran IPAS ini memberikan tantangan baru bagi guru dalam proses pembelajaran. Karena dalam upaya untuk mencapai tujuan

pembelajaran IPA dan IPS di SD belum sesuai yang diharapkan. Lembaga survei Trends International Mathematics and Science Study (TIMSS) pada tahun 11 melaporkan bahwa kemampuan IPA peserta didik di Indonesia berada pada peringkat ke-40 dari 42 negara (Numiati et al., 2023). Kemudian pada pembelajaran IPS kebanyakan siswa memiliki konsentrasi yang rendah dalam belajar sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar (Pradila & Kristin, 2023).

Studi pendahuluan pada SDN Gugus I Kecamatan Sandubaya. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa. Hasil observasi bahwa suasana kelas ketika pembelajaran IPAS kurang kondusif, peserta didik terlihat bosan dan kurang termotivasi dalam pembelajaran. Lalu hasil wawancara dengan guru kelas IV adalah peserta didik kurang termotivasi karena

proses pembelajaran menggunakan buku paket IPAS dan internet, guru kurang menggunakan media pembelajaran, dan nilai IPAS peserta didik rendah. Hal ini dapat dilihat dari ulangan tengah semester IPAS kelas IV pada SDN Gugus I Kecamatan sandubaya. SDN 39 Cakranegara memperoleh nilai rata-rata 47,57, SDN 5 Cakranegara memperoleh nilai rata-rata 57,85, SDN 51 Cakranegara memperoleh nilai rata-rata 50,80, SDN 48 Cakranegara memperoleh nilai rata-rata 48,78, dan SDN 50 Cakranegara memperoleh 55,36. Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa kelas IV dengan hasil siswa kurang menyukai pembelajaran IPAS karena pada buku paket memuat banyak tulisan.

Menurut (Puspananda, 2022) untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang mudah dimengerti, memiliki arti, serta menyenangkan memerlukan

penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu guru supaya menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Ini sesuai dengan pendapat (Saputri et al., 2022) yaitu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran salah satunya menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran didefinisikan oleh *Association of Education Communication Technology* (AECT) adalah sumber belajar baik berupa data, orang, ataupun benda yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas belajar. (Sulastri et al., 2023). Disamping itu pemilihan media pembelajaran yang cocok juga berpengaruh untuk menghadapi permasalahan seperti motivasi belajar siswa yang kurang. Menurut (Putri et al., 2023) untuk mengatasi tantangan ini dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan

menarik dianggap sebagai solusi yang efektif.

Media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran komik. Relevan dengan pendapat yang dikatakan oleh (Ngazizah et al., 2022) bahwa peserta didik berada direntang usia 6-12 tahun yang pada usia ini anak lebih tertarik jika disajikan bacaan yang mengandung unsur gambar, banyak warna, terlebih lagi penyampaian materi dalam bentuk kalimat yang tertulis pada balon-balon kata yang tersedia di komik.

Komik adalah media yang sudah dikenal luas dan mudah dipahami untuk menyampaikan pembelajaran (Yohakim et al., 2022). Pembelajaran yang berbasis komik juga bisa dipadukan dengan kearifan lokal Lombok. Sebagai generasi penerus penting untuk memperkenalkan ini. Karena kearifan

lokal adalah salah satu aset yang sangat berharga dan bagian dari identitas budaya suatu daerah (I. Sari, 2021).

Sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Regezta et al., 2023) dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Perpindahan Kalor Kelas V SDN 32 Pangkalpinang” bahwa media komik ini layak digunakan sebagai media pembelajaran karena sudah valid, praktis dan efektif. Lalu pada penelitian dari (P. P. Sari et al., 2023) dengan judul “Pengembangan Media Komik Bermuatan Kearifan Lokal dan Karakter pada Kelas IV Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggal di Sekolah Dasar” dengan data hasil penelitian sudah valid dan praktis sebagai media pembelajaran. Kemudian penelitian juga pernah dilakukan oleh (Ngazizah et al., 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Komik

Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu” dengan hasil penelitian bahwa media komik praktis digunakan.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Gugus I Kecamatan Sandubaya”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah *Research and Development*. *Research and Development* atau pengembangan adalah sebuah metode yang dapat digunakan untuk meneliti, merancang, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2022). Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model pengembangan ADDIE. Model penelitian ADDIE memiliki langkah-langkah penelitian yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Husnadi et al., 2021).

Subjek penelitian yang digunakan yaitu guru dan siswa kelas IV dari SDN 39 Cakranegara dan SDN

5 Cakranegara. Dan objek penelitian yaitu komik berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi instrumen angket validasi dan angket kepraktisan produk.

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data kevalidan dan kepraktisan. Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui Tingkat kevalidan dan kepraktisan:

$$p = \frac{\sum x}{SMI} \times 100 \%$$

Keterangan :

$\sum x$: Jumlah skor.

SMI : Skor maksimal ideal

(Sugiyono, 2022, hal. 95)

1. Uji Kevalidan

Untuk menyimpulkan tingkat kevalidan komik berbasis kearifan lokal ini digunakan penilaian berdasarkan 5 *skala likert*.

Tabel 1 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert

No	Tingkat Pencapaian		Kualifikasi	Keterangan
	(%)			
1	(81 – 100) %		Sangat baik	Sangat valid
2	(61 – 80) %		Baik	Valid
3	(41 – 60) %		Cukup baik	kurang valid
4	(21 – 40) %		Kurang baik	tidak valid
5	(< 20) %		Sangat kurang baik	sangat tidak valid

2. Uji Kepraktisan

Agar dapat menentukan Tingkat kepraktisan komik berbasis kearifan lokal dapat diukur melalui penilaian kepraktisan dengan 5 *skala likert*:

Tabel 2 Penilaian Praktis Berdasarkan Skala Likert

No	Nilai	Kriteria
1	$80\% < x \leq 100\%$	Sangat praktis
2	$60\% < x \leq 80\%$	Praktis
3	$40\% < x \leq 60\%$	Cukup praktis
4	$20\% < x \leq 40\%$	Kurang praktis
5	$0\% < x \leq 20\%$	Tidak praktis

Riduwan (2009) (dalam Annisa et al, 2020)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan suatu proses *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan) dan melakukan analisis tugas (task analyze) (Kunto et al., 2021). Analisis kebutuhan sekolah didapatkan dari proses wawancara dan observasi. Pada proses wawancara dan observasi peneliti menemukan fakta bahwa pada pembelajaran IPAS siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran, rendahnya nilai IPAS siswa, dan

media penunjang pembelajaran IPAS berupa gambar untuk memperjelas hal yang tidak terdapat pada bahan ajar. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif diperlukan alat bantu dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Aliifah et al., 2023) alat bantu yang mampu membantu guru agar lebih mudah dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa dan, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar adalah menggunakan media pembelajaran.

Analisis siswa dilakukan dengan wawancara kepada siswa kelas IV sehingga peneliti mendapatkan data berupa siswa tidak menyukai membaca modul IPAS karena pada modul termuat banyak tulisan dan sedikit gambar dan siswa memiliki rentang usia 9-11 tahun. Siswa kelas IV menyukai bacaan yang memiliki banyak gambar dan sedikit tulisan sehingga media pembelajaran yang cocok adalah komik berbasis kearifan

lokal. Hal ini sesuai pendapat (Ngazizah et al., 2022) bahwa peserta didik berada direntang usia 6-12 tahun yang pada usia ini anak lebih tertarik jika disajikan bacaan yang mengandung unsur gambar, banyak warna, terlebih lagi penyampaian materi dalam bentuk kalimat yang tertulis pada balon-balon kata yang tersedia di komik.

Analisis kurikulum dilakukan dengan wawancara guru kelas IV sehingga peneliti mendapatkan data bahwa SDN 39 dan SDN 5 Cakranegara menggunakan kurikulum merdeka. Menurut (Hasibuan et al., 2022) dalam rangka pemulihan pembelajaran pada tahun 2022–2024 diperlukan kebebasan dalam pembelajaran, langkah awal yang dilakukan guru sebagai tenaga pendidik diarahkan untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif kepada siswa.

Berdasarkan analisis tersebut peneliti mengembangkan komik berbasis kearifan lokal. Komik efektif dimanfaatkan sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran, ini sesuai pendapat (Oktaviana et al., 2022) yaitu penggunaan media komik dalam pembelajaran sangat inovatif dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, asik dan menyenangkan.

3. Design (Desain)

Pada tahap ini dilakukan perancangan produk berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan. Adapun tahap perancangannya adalah:

a. Perancangan Story Board

Tahap desain ini dirancang *story board*. *Story board* adalah pedoman untuk memudahkan pengembangan cerita dan dialog pada komik (Wicaksono et al., 2020). Dalam penelitian ini *Story Board* digunakan

b. Pembuatan Ilustrasi

Pembuatan ilustrasi komik menggunakan elemen yang terdapat pada canva dan peneliti juga

menggambar komponen lainnya menggunakan aplikasi *Ibis Paint X for Android*.

c. Desain Komik

Peneliti mendesain komik menggunakan canva. Canva adalah program mendesain online yang banyak digunakan oleh masyarakat di dunia pendidikan dan non-pendidikan (Al Hidayah et al., 2024). Desain komik ini berdasarkan format penyusunan komik yaitu mulai dari cover depan, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, pengenalan karakter, tampilan isi komik, daftar pustaka, profil pengembang, dan cover belakang.

2. Development (Pengembangan)

a. Pencetakan Komik

Pencetakan komik ini berdasarkan spesifikasi komik. Adapun spesifikasi komik dipaparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Spesifikasi Komik Berbasis Kearifan Lokal

Ukuran kertas	: 25 x 20 cm
Jenis kertas	: Cover komik <i>art paper</i> 190 gram dan isi komik HVS 80 gram
Jumlah halaman	: 21 Halaman

Teknik penjiilidan : Jilid Spiral

b. Validasi Komik oleh Ahli Media

Tujuan validasi media adalah untuk mengetahui dan merevisi kesalahan yang terdapat pada media pembelajaran yang dikembangkan (Sulthony et al., 2016). Dibawah ini hasil validasi komik berbasis kearifan lokal oleh ahli media:

Tabel 4. Hasil Validasi oleh Ahli Media

No	Indikator	Skor
1	Keterpaduan Komik	15
2	Bahasa	19
3	Desain dan Cetakan Komik	36
Skor Total		70
Skor Ideal		75
Presentase (%)		93,3%
Kategori		Sangat Valid

Untuk mencapai kevalidan tersebut komik berbasis kearifan lokal telah mengalami beberapa perbaikan dari saran dan komentar ahli media yaitu pada bagian cover depan pemandangannya terlalu kosong sehingga perlu ditambahkan gunung rinjani dan rumah adat sasak, pada halaman 9 terdapat kalimat “Ke dalam dapur” dikoreksi menjadi “ Ke dapur”, halaman 12 terdapat kesalahan penulisan kata yaitu “Mengembun” diperbaiki menjadi “Mengembun”, dan halaman 13 terdapat peristiwa menyublim disarankan untuk menggunakan contoh peristiwa kapur

barus. Terdapat juga komentar dari ahli media terkait dengan tokoh pada komik yang terlihat monoton sehingga peneliti memodifikasi elemen karakter yang terdapat pada canva menggunakan bantuan *ibis paint X for android*.

c. Validasi Komik oleh Ahli Materi

Tujuan validasi materi adalah untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa (Wira, 2021). Validasi ahli materi pada komik berbasis kearifan lokal dilakukan sebanyak 2 tahap. Adapun hasil validasi ahli materi terhadap komik adalah:

Tabel 5. Hasil Validasi Awal oleh Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1	Kelayakan Materi	20
2	Kemuktahiran Materi	16
3	Mendorong keingintahuan	6
4	Materi Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak	16
Skor Total		50
Skor Ideal		65
Presentase (%)		76,9%
Kategori		Valid

Adapun hasil validasi kedua untuk menyempurnakan komik berbasis kearifan lokal oleh ahli materi dapat dipaparkan secara ringkas pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil Validasi Akhir oleh Ahli

Materi		
No	Indikator	Skor
1	Kelayakan Materi	22
2	Kemuktahiran Materi	9
3	Mendorong keingintahuan	8
4	Materi Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak	16
Skor Total		55
Skor Ideal		65
Presentase (%)		84,6%
Kategori		Sangat Valid

Supaya mencapai kriteria “sangat valid” itu terdapat beberapa perbaikan dari ahli materi yaitu pada komik halaman 4 penjelasan zat lebih diperluas, halaman 3 pengenalan karakter diperbaiki menjadi pengenalan tokoh dan tokoh wanitanya menggunakan hijab, dan proses kapilaritas pada halaman 7 lebih diperjelas.

3. Implementation (Penerapan)

Tahap implementasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk menerapkan produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti (Ananda et al., 2023). Pada tahap ini peneliti akan menyebarluaskan produk yang sudah dikembangkan yaitu produk

komik berbasis kearifan lokal. Penentuan jumlah responden pada penelitian ini didasarkan pendapat (Mulyatiningsih, 2015) bahwa uji coba kelompok kecil ini melibatkan sekitar 6-12 orang responden dan uji kelompok besar melibatkan 30-100 responden. Peneliti melakukan penelitian kelompok kecil pada 6 responden SDN 39 Cakranegara, dan kelompok besar pada 38 responden dengan komposisi 2 guru dan 36 siswa SDN 5 Cakranegara dan SDN 39 Cakranegara.

1. Uji Kelompok Kecil

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil

Responden	Jumlah	Presentase	Kriteria
Siswa	6	91,1%	Sangat Praktis

Dalam mencapai kriteria sangat praktis ini, komik mendapatkan saran dari siswa yaitu pada bagian akhir komik dituliskan kesimpulan.

2. Uji Kelompok Besar

Pada uji coba kelompok besar proses pembelajaran dilakukan langsung oleh guru dengan

berbantuan media komik berbasis kearifan lokal melalui tahapan pembelajaran sesuai modul ajar masing-masing sekolah. Setelah proses pembelajaran selesai, guru dan siswa memberikan penilaian terhadap komik berbasis kearifan lokal pada lembar angket respon guru dan siswa. Berikut dipaparkan hasil angket respon kelompok besar:

Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Guru

Responden	Jumlah	Presentase	Kriteria
Guru	2	96%	Sangat Praktis

Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar

Responden	Jumlah	Presentase	Kriteria
Siswa	36	93,1%	Sangat Praktis

Suatu media dapat dikategorikan praktis apabila hasil respon guru dan peserta didik mencapai kategori praktis bahkan sangat praktis (Margita et al., 2023). Berdasarkan tabel diatas peneliti mendapatkan data berupa presentase angket respon guru 96% dan angket respon siswa 93,1% dengan rata-rata total keseluruhan

adalah 93,2%. Sehingga dengan hasil rata-rata tersebut berada di rentang nilai $80\% < x \leq 100\%$ komik berbasis kearifan lokal "Sangat Praktis" digunakan sebagai media pembelajaran IPAS Kelas IV.

4. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah membuat suatu kesimpulan terhadap hasil penelitian (Rustandi & Risyamayanti, 2021). Tahap evaluasi adalah dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya produk yang telah diujicobakan dan peneliti dapat memperbaiki produk sesuai dengan saran (Febriyandani & Kowiyah, 2021). Pada tahap ini peneliti telah mendapatkan data dari validator, guru, dan siswa ketika sudah melaksanakan uji kevalidan dan kepraktisan. Uji validitas dan kepraktisan ini berupa nilai dan saran yang digunakan sebagai perbaikan untuk komik supaya layak diterapkan sebagai media pembelajaran IPAS

kelas IV. Dan berdasarkan data tersebut komik berbasis kearifan lokal valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas IV.

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Prosedur pembuatan komik berbasis kearifan lokal ini dilakukan melalui tahap ADDIE yaitu tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Hasil *analysis* bahwa siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran karena bahan ajar memuat banyak tulisan dan sedikit gambar. Pada tahap *design* peneliti merancang komik berbasis kearifan lokal dengan menggunakan canva dan *ibis paint x for android*. Pada tahap *development* peneliti melakukan percetakan komik dengan spesifikasi ukuran kertas 25 x 20 cm, jenis kertas cover *art paper*

190 gr dan isi HVS 80 gram, jilid spiral, dan berisikan 21 halaman.

2. Komik berbasis kearifan lokal dinyatakan layak karena sudah valid dan praktis dengan melalui tahap *Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Komik berbasis kearifan lokal dinyatakan layak diterapkan sebagai media pembelajaran IPAS kelas IV karena sudah valid sesuai dengan hasil penilaian ahli media dan ahli materi yang memperoleh persentase 93,3% dan 84,6% dengan kategori "sangat valid". Kemudian Komik berbasis kearifan lokal praktis diterapkan sebagai media pembelajaran IPAS kelas IV karena hasil uji coba kelompok kecil terhadap 6 siswa yang memperoleh persentase 91,1% dengan kategori "sangat praktis" dan hasil uji coba kelompok besar terhadap 38 responden dengan proporsi 2 guru dan 36 siswa

memperoleh persentase 93,2% dengan kategori “sangat praktis”.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hidayah, H., Hidayatullah, H. M., Asnidar, A., & Nasir, N. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)*, 2(2). <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.335>
- Aliifah, N. J., Ramli, M., & Yunita, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Webtoon Terintegrasi STEM pada Mata Pelajaran Kimia Materi Gaya Antarmolekul. *SPIN-Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia*, 5(1), 112–126. <https://doi.org/10.20414/spin.v5i1.7020>
- Ananda, N. M., Aka, K. A., & Kurnia, I. (2023). Pengembangan Media Komik Cerita Anak Berbantuan LKPD untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 953–960. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4771>
- Anisah, A. S., Widyastuti, R., Mubarakah, G., & Istiqomah, I. (2023). Pemetaan Materi IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka (Studi Kasus di Sekolah Penggerak SDN 04 Sukanegla Kabupaten Garut). *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 196–211. <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i1.1190>
- Aryzona, E. F., Asrin, A., & Syazali, M. (2023). Analisis Kompetensi Guru dan Desain Pembelajaran dalam Melaksanakan Kegiatan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Merdeka SD Negeri 1 Jantuk Tahun Pelajaran 2022-2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 424–432. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1156>
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>
- Hasibuan, A. R. H., Aufa, Khairunnisa, L., Siregar, W. A., & Adha, H. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak SDN 104231 Sugiharjo Kecamatan Batang Kuis. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 7411–7419.
- Husnadi, S. I., Ilhamdi, M. L., & Khair, B. N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku (Kearifan Lokal Lombok) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 191–197. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2353>
- Kemendikbud. (2022). Hal-hal Esensial Kurikulum Merdeka di Jenjang SD. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/hal-hal-esensialkurikulum-merdeka-dijenang-sd>
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum,

- R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Margita, E., Sukmawati, R. A., & Adini, M. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Pengetahuan Dasar Pemetaan Dengan Metode Tutorial. *Computing and Education Technology Journal*, 3(1), 55. <https://doi.org/10.20527/cetj.v3i1.8404>
- Mulyatiningsih, E. (2015). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Uny Press
- Ngazizah, N., Rahmawati, R., & Oktaviani, D. L. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 8(2), 147-154.
- Numiati, Samritin, & Irsan. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Audio Visual di Kelas IV SD Negeri 70 Buton. *Prosa: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 233–239. <https://doi.org/https://doi.org/10.35326/prosa.v8i4.4024> PROSA
- Oktaviana, V., Noor, R., & Muhfahroyin, M. (2022). Pengembangan Komik Biologi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Peredaran Darah. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 7(1), 66. <https://doi.org/10.24127/jlpp.v7i1.2093>
- Pradila, M. P., & Kristin, F. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1947–1953. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5759>
- Puspananda, D. R. (2022). Studi Literatur: Komik Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 9(1), 51–60. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v9i1.1682>
- Putri, E. N., Asrin, A., & Nurmawanti, I. (2023). Media Koin Bermuatan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 2022–2027. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5973>
- Regezta, D. A., Hakim, L., & Noviati. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Perpindahan Kalor Kelas V SDN 32 Pangkalpinang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 5093–5103. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8601>
- Rustandi, A., & Rismayanti (2021). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/JIK/article/view/2546/1556>
- Saputri, R. M., Asrin, A., & Ilhamdi, M. L. (2022). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru dengan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa

- Kelas IV Gugus V Mataram Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 197–203.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.435>
- Sari, I. (2021). *Mempertahankan Kearifan Lokal Melalui Pendidikan: Kajian Filsafat Pendidikan dalam Konteks Masyarakat Mamasa*. 1(1), 91–95.
- 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/https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/else.v7i1.13834>
- Sugiyono. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sulastri, D., Intiana, S. R. H., & Erfan, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kosakata (PAKOTA) pada Kemampuan Membaca Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5130>
- Sulthony, M. M., Saputro, A. W., Musahadah, Z. S., Alfariz, A. M., & Suryaningrum, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Pangan Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PELITA*, 10(1), 54-65.
- Wicaksono, A. G., Jumanto, J., & Irmade, O. (2020). Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 215.
<https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384>
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 2100–2112.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>
- Wira, A. (2021). Validitas dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Journal of Education Informatic Technology and Science*, (3(1), 01-10.
- Yohakim, O., Bunga, M. H. D., & Puang, D. M. El. (2022). *sebesar 10,633. Selanjutnya karena t. 4(2), 23–29.*