

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL  
SUMATERA UTARA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI DAERAH KU  
DAN KEKAYAAN ALAMNYA DI KELAS IV SD**

Try Ayunda Tasya<sup>1</sup>, Nurmaidina<sup>2</sup>  
PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah Medan  
[tryayundatasya@umnaw.ac.id](mailto:tryayundatasya@umnaw.ac.id)<sup>1</sup>, [nurmairina@umnaw.ac.id](mailto:nurmairina@umnaw.ac.id)<sup>2</sup>  
Correspondence author: [tryayundatasya@umnaw.ac.id](mailto:tryayundatasya@umnaw.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research aims to: (1) produce comic media products based on the local wisdom of North Sumatra in the science and science subject of my region and its natural riches in class IV elementary school, (2) test the feasibility level of comic media based on the local wisdom of North Sumatra in the science and science subject of my region. and its natural riches in fourth grade elementary school. This research is a type of Research and Development (R&D) research with 4D research procedures by Thiagarajan which includes four stages, including: 1) Define Stage, 2) Design Stage, 3) Development Stage, 4) Disseminate Stage (Dissemination). The subjects in this research were media expert validators, material experts, learning experts and fourth grade elementary school students. The research instrument used in data collection was a questionnaire. The results of this research show that Comic Media Based on Local Wisdom of North Sumatra in the Science and Science Subject My Region and Its Natural Resources in Class IV Elementary School is "Very Feasible" with details of the feasibility percentage given by media experts of 94.28% with the criteria "Very Feasible", material experts were 95% with the criteria "Very Eligible", learning experts were 96% with the criteria "Very Eligible". Therefore, it can be concluded that Comic Media Based on Local Wisdom of North Sumatra in Science and Science Subjects, My Region Material and Its Natural Wealth in Class IV Elementary School is "Very Appropriate" to be used by students during the learning process*

*Keywords: Media, Development, Comic*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) menghasilkan produk media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara pada mata pelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya di kelas IV SD, (2) menguji tingkat kelayakan media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara pada mata pelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya di kelas IV SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* yang mencakup empat langkah antara lain : 1) Tahap *Define* (Pendefinisian), 2) Tahap *Design* (Perancangan), 3) Tahap *Development* (Pengembangan), 4) Tahap *Disseminate* (Penyebaran). Subjek pada penelitian ini adalah validator ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan peserta didik kelas IV SD. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya di Kelas IV SD "Sangat Layak" dengan rincian persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media sebesar 94,28% dengan kriteria "Sangat

Layak”, ahli materi sebesar 95% dengan kriteria “Sangat Layak”, ahli pembelajaran sebesar 96% dengan kriteria “Sangat Layak”. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya di Kelas IV SD “Sangat Layak” digunakan kepada peserta didik saat proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media, Pengembangan, Komik

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Menurut H. Horne pendidikan adalah proses yang dilakukan terus menerus dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia. Menurut Ahmad D. Marimba ia mengatakan bahwa pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan

adalah usaha sadar terencana yang dilakukan terus menerus agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya untuk terbentuknya kepribadian yang utama. Hal ini sejalan dengan Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan dari Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan di fase Sekolah Dasar (SD) adalah pendidikan yang memiliki kedudukan yang sangat penting dalam memastikan perkembangan peserta didik berjalan sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya baik

perkembangan biologis, kepribadian, pengetahuan dan kemampuan peserta didik yang diwujudkan dalam suasana belajar dan proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. Proses pembelajaran yang terjadi disekolah merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik. Demikian juga mampu mengarahkan melalui interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya. Sumber belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik yaitu media pembelajaran. Menurut Rahmi (2020) media pembelajaran merupakan sebuah bentuk fisik atau sebuah teknis dalam dunia pembelajaran yang dapat membantu pendidik mempermudah untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan atau di rumuskan dengan baik.

Media pembelajaran adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan

dari proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media juga merupakan suatu komponen pembelajaran yang dapat menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Dimana dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk mengurangi penggunaan metode ceramah dan diganti dengan penggunaan media pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran mampu membantu menyampaikan materi pembelajaran agar menjadi lebih bermakna dan menjadi lebih jelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efisien dan efektif. Menurut Megantari (2021) media pembelajaran merupakan salah satu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi suatu pembelajaran.

Menurut Girsang (2023) media pembelajaran juga dapat dipahami sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dengan adanya media dalam pembelajaran dapat merangsang pikiran peserta didik untuk belajar. Media digunakan

untuk mengatasi permasalahan terhadap peserta didik yang sulit memahami mata pelajaran dengan cara mengembangkan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang dapat dilakukan salah satunya adalah pengembangan media komik. selama pembelajaran berlangsung karena belum adanya media pembelajaran yang inovatif, serta kurangnya inovasi dalam menggunakan media pembelajaran. Padahal media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran karena materi yang disampaikan berhubungan dekat dengan kehidupannya serta sebagai penerus bangsa peserta didik dapat menjaga dan melestarikan kearifan lokal yang sudah ada terutama yang ada di Sumatera Utara.

Berdasarkan masalah tersebut, maka diperlukan adanya pengembangan media berbasis kearifan lokal. Salah satunya yaitu media komik. Menurut Ridha (2017) komik merupakan salah satu media pembelajaran yang bermanfaat, yang dapat membuat proses belajar lebih menarik. Proses dan media pembelajaran yang menarik tentunya dapat menarik perhatian peserta didik,

sehingga peserta didik merasa tidak bosan. Adapun manfaat dari media komik yaitu juga dapat membuat para pembaca khususnya peserta didik terlibat secara emosional sehingga membuat peserta didik ingin untuk terus membacanya hingga selesai. Selain itu juga media komik dapat membantu guru dalam mencapai tujuan intruksional, karena gambar pada komik termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran. Adapun kelebihan media komik dibandingkan media pembelajaran lainnya yaitu penggunaan media komik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan kondusif.

Menurut Isnaini Wigunani (2021) kearifan lokal adalah berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Dipilihnya pengembangan media komik berbasis

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 104201 Kolam, peneliti menemukan permasalahan terkait penggunaan media pembelajaran. Observasi dilaksanakan di kelas IV pada saat peserta didik belajar pada mata pelajaran IPAS materi daerahku dan

kekayaan alamnya. Hasil observasi menunjukkan bahwa penyajian materi yang belum berbasis kearifan lokal atau dekat dengan kehidupan peserta didik, kurangnya penggunaan media pembelajaran karena hanya menggunakan media buku saja dalam pembelajaran, sehingga perhatian peserta didik juga berkurang dan peserta didik merasa bosan kearifan lokal yaitu karena media komik berbasis kearifan lokal dapat menciptakan seseorang merasa optimis dan akan tercipta pendidikan yang bermakna bagi kehidupan manusia dan mampu mengangkat nilai-nilai kearifan lokal yang dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan proses pengembangan diri untuk memperkuat identitas dan jati diri bangsa yang telah dimiliki dan dapat menarik perhatian peserta didik serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Menurut Novalia (2023) kearifan lokal yang dipelajari dalam pembelajaran akan membentuk peserta didik yang mengenal budayanya sendiri sesuai dengan tempat tinggal peserta didik. Kearifan lokal yang digunakan dalam mengembangkan media komik pada penelitian ini adalah kearifan lokal

Sumatera Utara. Dengan mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara maka diharapkan media ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang akan dipelajarinya karena media ini memberikan contoh nyata yang ada di daerah sekitar tempat tinggal peserta didik yaitu Sumatera Utara serta peserta didik juga akan merasakan proses pembelajaran yang lebih menarik. Hal inilah yang membuat peneliti memilih untuk mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal untuk dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan pada sekolah yang telah diobservasi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya di Kelas IV SD".

## **B. Metode Penelitian**

Pada penelitian media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan

*Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2017) penelitian *Research and Development (R&D)* merupakan serangkaian proses atau langkah-langkah dalam proses mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sehingga dapat ditinjau ulang. *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk membuat dan menguji keefektifannya.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dalam proses pembelajaran. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah berupa media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara pada mata pelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya di kelas IV SD.

Pada penelitian ini menggunakan model 4D yang merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Menurut Thiagarajan kerangka model pengembangan 4D yaitu, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Menggunakan model 4D menjadi pilihan yang tepat karena model ini setiap langkahnya lebih

singkat dan memiliki tahapan yang jelas (Sugiyono, 2019).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara. Hasil dari penelitian pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara ini menggunakan prosedur penelitian 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Ada 4 tahapan yang dimiliki oleh model 4D ini yaitu (*Define, Design, Development, and Disseminate*). Penelitian pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara ini berawal dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 104201 Kolam. Dimana peneliti menemukan kebutuhan peserta didik yang membutuhkan penyajian materi berbasis kearifan lokal atau dekat dengan kehidupan peserta didik, hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Supriyono (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berbasis kearifan lokal dirasa sudah tepat dalam mengcover kebutuhan peserta didik. Dengan menggabungkan pembelajaran dan kearifan lokal, peserta didik secara tidak langsung

dilatih untuk lebih peka terhadap lingkungannya. Pembelajaran berbasis kearifan lokal juga mampu menanamkan konsep untuk menjaga kebhinekaan dan membantu peserta didik menghadapi tantangan yang semakin berkembang.

Selanjutnya yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran, kurangnya perhatian peserta didik dalam pembelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya, peserta didik merasa bosan selama pembelajaran berlangsung serta kurangnya inovasi dalam menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara pada mata pelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya di kelas IV SD. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurjannah (2024) yang menyatakan bahwa kearifan lokal dirancang dengan mengintegrasikan berbagai bentuk kearifan lokal ke dalam mata pelajaran untuk memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal di daerah setempat. Nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat pada pembelajaran dapat menjadi sebuah

pijakan untuk pengembangan sebuah pembelajaran.

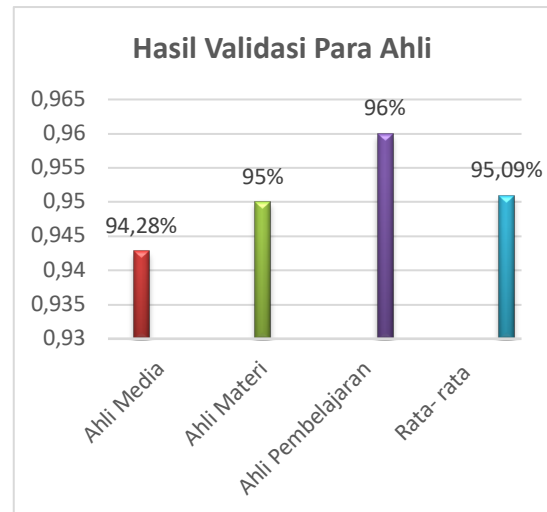
Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sibarani (2024) yang menyatakan bahwa salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk menunjang keefektifan proses pembelajaran di kelas IV SD yaitu dengan menggunakan media komik. Media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara ini dapat membantu guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi terkait kearifan lokal Sumatera Utara kepada peserta didik.

Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Girsang (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran juga dapat dipahami sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dengan adanya media dalam pembelajaran dapat merangsang pikiran peserta didik untuk belajar. Media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara ini dibuat dengan gambar warna-warni, materinya dibuat sesuai dengan kearifan lokal Sumatera Utara, tokoh dalam komik dibuat dengan tokoh anak laki-laki dan perempuan yang memakai baju adat

batak dan jawa serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Harahap (2023) yang menyatakan bahwa salah satu yang dapat menjembatani antara budaya dan pendidikan adalah dengan menanamkan pendidikan karakter disekolah yang berbasis kearifan budaya lokal, dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran.

Hasil penilaian oleh ahli media terhadap media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara pada materi daerahku dan kekayaan alamnya yang telah dikembangkan oleh peneliti terdiri dari dua aspek yaitu aspek kelayakan kegrafikan dan aspek kelayakan bahasa dengan hasil presentase sebesar 94,28% dan bisa dinyatakan dalam kriteria "Sangat Valid" serta layak untuk dilanjutkan. Namun terdapat sedikit saran dari dosen ahli media yaitu Ibu Dr. Cut Latifah Zahari, M.Pd agar media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara ini semakin baik, yaitu terkait penggunaan balon kata yang standar dan mencantumkan sumber pada salah satu gambar dalam media komik yang peneliti lupa mencantumkannya.

Selanjutnya penilaian terhadap materi dalam media komik berbasis



kearifan lokal Sumatera Utara oleh dosen ahli media yaitu Bapak Dr. Samsul Bahri, M.Si. Untuk hasil validasi yang diperoleh dari ahli media sebesar 95% sehingga termasuk dalam kriteria "Sangat Valid". Penilaian tersebut dari aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian dan aspek kelayakan bahasa. Adapun dosen ahli materi menyimpulkan bahwa materi pada media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara ini sudah baik dan memenuhi kriteria layak.

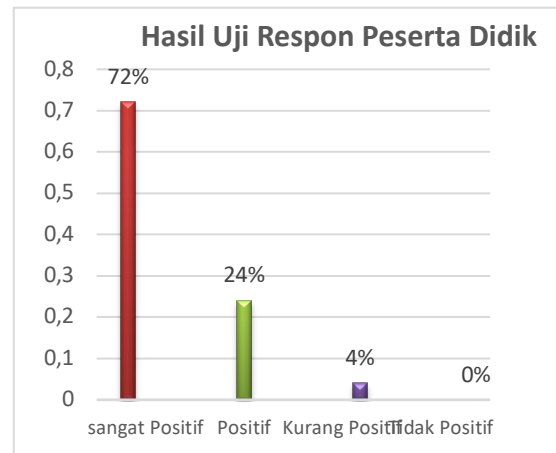
Kegiatan yang dilakukan selanjutnya adalah validasi ahli pembelajaran oleh guru ahli yaitu Ibu Rusniatik, S.Pd. Hasil dari validasi ahli pembelajaran sebesar 96% dan dinyatakan dalam kriteria 'Sangat Valid'. Penilaian tersebut dilihat dari aspek kelayakan isi, aspek kelayakan



penyajian dan aspek penggunaan media. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ngazizah (2022) yang menyatakan bahwa komik yang telah dinilai oleh ahli dirasa cukup layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media komik mencakup materi pembelajaran yang disajikan dengan disertakan gambar untuk membantu peserta didik dalam memvisualisasikan sebuah materi pembelajaran serta terdapat penjelasan materi yang singkat namun juga mudah dipahami. Terdapat pula kompetensi dasar yang akan dicapai dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media komik berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dapat dilihat dari persentase diagram berikut:

**Gambar 4. 1 Diagram Hasil Validasi Para Ahli**

Setelah melakukan validasi kepada para ahli selanjutnya akan dilaksanakan uji respon pada peserta didik kelas IV A. Uji respon ini memiliki tujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti yang nantinya akan digunakan oleh guru kelasnya dalam proses pembelajaran.



Uji respon ini dilakukan terhadap 25 orang peserta didik. Dalam pelaksanaan uji respon peserta didik diperoleh skor rata-rata sebesar 72% dan bisa dinyatakan dalam kriteria “Sangat Positif” yang artinya media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara memiliki tampilan yang menarik sehingga peserta didik lebih tertarik dalam mempelajari materi daerahku dan kekayaan alamnya, dan media ini juga memudahkan peserta didik dalam memahami dan meningkatkan pengetahuannya terhadap materi serta terdapat gambar-gambar, warna, jenis huruf yang dapat mempermudah peserta didik membaca materi sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Pada keterlaksanaannya, media ini juga memudahkan peserta didik dalam mendukung belajar mandiri dimana saja. Hal ini juga sejalan dengan

penelitian yang dilakukan oleh Hasanah (2023) yang menyatakan bahwa pentingnya penerapan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman dan menambah pengetahuan peserta didik untuk mengenal kearifan lokal di daerahnya, dan membekali sikap dan perilaku yang sejajar dengan nilai atau aturan yang berlaku di daerah sekitar tempat tinggal peserta didik. Berdasarkan hasil uji respon peserta didik dapat dilihat dari persentase diagram berikut:

**Gambar 4. 2 Diagram Hasil Uji  
Respon Peserta Didik**

Selanjutnya kegiatan penyebaranluasan produk hasil penelitian dan pengembangan. Kegiatan penyebaran ini dilakukan secara terbatas hanya pada forum guru di sekolah tempat dilakukan penelitian dan produk media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara sudah diserahkan langsung kepada kepala sekolah sebagai perwakilan serta produk media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara ini juga sudah digunakan oleh guru kelas IV. Berdasarkan hasil

penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara pada mata pelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya di kelas IV SD dapat dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara pada mata pelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya di kelas IV SD, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil akhir penelitian ini berupa produk media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara pada mata pelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya di kelas IV SD yang bermanfaat membantu guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara ini menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan. Langkah-langkah pengembangannya adalah sebagai berikut: (1) Tahap *Define* (Pendefinisian), dengan melakukan analisis kebutuhan dan analisis Kurikulum. (2) Tahap *Design*

(Perancangan), dengan menyusun materi pembelajaran, pemilihan media dan perancangan awal. (3) Tahap *Development* (Pengembangan), dengan melakukan validasi kepada para ahli dan uji coba produk dengan uji respon peserta didik. (4) Tahap *Disseminate* (Penyebaran), dengan melakukan penyebaran produk secara terbatas hanya pada sekolah tempat dilakukannya penelitian dan produk juga sudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Hasil kelayakan dari media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh satu dosen ahli media diperoleh skor rata-rata 94,28% dengan kriteria "Sangat Valid" dari segi aspek kelayakan kegrafikan dan aspek kelayakan bahasa. Hasil validasi oleh satu dosen ahli materi diperoleh skor rata-rata 95% dengan kriteria "Sangat Valid" dari segi aspek kelayakan isi, penyajian dan bahasa. Hasil validasi oleh satu guru ahli pembelajaran diperoleh skor rata-rata 96% dengan kriteria "Sangat Valid" dari segi aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian. Sehingga diperoleh total skor rata-rata penilaian dari para ahli adalah 95,09% dengan kriteria "Sangat Valid". Dari respon peserta

didik diperoleh skor rata-rata sebesar 72% dengan kriteria "Sangat Positif" dari segi aspek ketertarikan, kemudahan pemahaman dan keterlaksanaan yang artinya media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara memiliki tampilan yang menarik sehingga peserta didik lebih tertarik dalam mempelajari materi daerahku dan kekayaan alamnya, dan media ini juga memudahkan peserta didik dalam memahami dan meningkatkan pengetahuannya terhadap materi serta terdapat gambar-gambar, warna, jenis huruf yang dapat mempermudah peserta didik membaca materi sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Pada keterlaksanaannya, media ini juga memudahkan peserta didik dalam mendukung belajar mandiri dimana saja. Media komik berbasis kearifan lokal Sumatera Utara ini dikembangkan dengan kualitas yang baik dan layak digunakan sebagai media untuk pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku:**

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

## **Jurnal**

- Girsang, N. V. T., & Silalahi, B. R. (2023). Pengembangan Media Komik Menggunakan Model Picture And Picture Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(4), 532-545.
- Harahap, A. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Geometri Berbasis Budaya Daerah Mandailing Di Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 5(2), 715-725.
- Hasanah, F. (2023). Pengembangan bahan ajar buku tematik tema merawat hewan dan tumbuhan berbasis kearifan lokal sumatera. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(2), 230-238.
- Isnaini Wigunani, N. (2023). Pengembangan Buku Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Sumatra Utara Tema Daerah Tempat Tinggalku Untuk Kelas IV SD. *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 80-89.
- Megantari, K. A., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Belajar sumber daya alam melalui media komik digital. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 139-149.
- 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.
- Novalia, S., & Ramadan, Z. H. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL RIAU PADA MATERI PERSATUAN DAN KESATUAN UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6060-6072.
- Nurjannah, N. Pengembangan LKPD Tematik Model Picture And Picture berbasis Budaya Lokal Tema 7 Materi Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV SD.
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik gaya belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355-363.
- Ridha, A., Pradana, T. D., & Mayarestya, N. P. (2017). Pengaruh media komik terhadap pengetahuan kesehatan mata pada anak. *Jurnal Vokasi Kesehatan*, 3(2), 61-66.
- Sibarani, S. A., & Silalahi, B. R. (2024). Pengembangan Media Komik Cerita Anak Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 11-23.
- Sugiyono, P. D. (2019). metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67.

Supriyono, S., & Lestari, N. (2023). Pengembangan Media Poster Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara Pada Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 5104-5117.