

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN
LOKAL PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS III SD**

Lady Nasah Lubis¹, Dalimawaty Kadir²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

¹ladynasahlubis@umnaw.ac.id, ²dalimawatykadir@umnaw.ac.id,

ABSTRACT

This research aims to develop digital comic media comic based on local wisdom using plane materials elementary level students grade 3. The development research used ADDIE (Analysis Design Development Implementation Evaluation). The instrument used to collect the data was a questionnaire given to several expert reviewers. They are digital comic media expert validation, material expert validation, language expert validation, teacher response and student responses. The validation score obtained from material expert reviewers was 93, from digital comic media experts 83, language experts (linguist) 84, teacher's response 87 and students responses 92. The average score obtained from all experts in the evaluation phase was 87.8. Of all scores obtained from all validation, it can be said that digital comic media witch based on the local wisdom was very appropriate. Thus, for these who would like to develop plane materials it is very good to use digital comic media which based on the local wisdom. The implementation result that the elementary students grade 3 got 82 with the local wisdom approach. there is an increase in learning outcomes, where previously the average score for students on plane material was 65.6.

Keywords: digital comic, local wisdom, plane

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar (*Plane*) di kelas III SD. Penelitian pengembangan (*research and development*) menggunakan prosedur pengembangan *ADDIE (Analysis Design Development Implementation Evaluation)*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner yang diberikan kepada beberapa penelaah ahli, yaitu validasi ahli media komik digital, validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, respon guru dan respon siswa. Skor validasi yang didapatkan dari penelaah ahli materi adalah sebesar 93, dari ahli media komik digital sebesar 83, dari ahli bahasa sebesar 84, dari respon guru sebesar 87 dan respon siswa sebesar 92. Skor rata-rata yang didapatkan dari keseluruhan ahli pada tahap evaluasi, yaitu sebesar 87,8. Hasil skor-skor yang didapatkan dari keseluruhan tersebut dapat dikatakan bahwa media komik digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar yang dikembangkan "sangat layak" digunakan pada proses pembelajaran. Hasil implementasi diketahui hasil belajar siswa kelas III SD setelah menggunakan media komik digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar yaitu rata-rata 82, ada peningkatan hasil belajar, dimana sebelumnya nilai rata-rata siswa materi bangun datar adalah 65,6

Kata Kunci: Komik digital; Kearifan lokal; Bangun datar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting bagi pembangunan suatu bangsa dan negara untuk mencapai kehidupan lebih baik kedepannya. Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tidak pernah berakhir, sejalan dengan itu menurut Hasmirati, dkk (dalam Dalimawaty Kadir 2023) pendidikan dianggap sebagai aspek yang sangat penting dalam pembangunan suatu negara. Pendidikan memainkan peran penting dalam pembentukan karakter individu serta dalam meningkatkan kemampuan dan pengetahuan seseorang. Pendidikan yaitu upaya pembinaan anak sejak lahir hingga mempunyai kematangan jasmani dan rohani dalam berinteraksi dengan alam dan lingkungannya (Nurkholis,2023)

Dunia pendidikan harus bersiap menghadapi perubahan dan perkembangan yang terjadi, sehingga dapat menyiapkan keterampilan generasi penerus dalam persaingan di dunia yang lebih maju. Hal ini sesuai dengan pendapat Hidayat, dkk, (2021) teknologi berkembang di era modern ini berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Sejalan juga dengan Sukmawarti dkk, (2022) Pembelajaran diperlukan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi era Revolusi Industri 4.0 yang memerlukan keterampilan abad 21 yaitu berpikir kreatif, berpikir kritis, komunikasi dan kolaborasi.

Integrasi teknologi dalam pendidikan dapat membantu membentuk peserta didik mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan, meningkatkan literasi

digital. Guru harus lebih ekstra dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Pembelajaran saat ini menggunakan kurikulum merdeka yang dirancang oleh Kemendikbudristek (Kemendikbud, 2021) dalam rangka untuk menyederhanakan kurikulum sebelumnya yang tidak bisa memenuhi capaian kompetensi. Keunggulan dari kurikulum merdeka berfokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi peserta didik pada fasenya sehingga peserta didik dapat belajar lebih mendalam, bermakna dan menyenangkan dan tidak terburu-buru.

Sherly dkk, (2020) menyatakan kurikulum merdeka berarti memberikan kebebasan kepada sekolah, guru, dan peserta didik untuk bebas berinovasi, belajar dan berkreasi secara mandiri, dimana kebebasan tersebut dimulai dari guru sebagai penggeraknya. Keterampilan dan kreativitas guru sangat penting untuk menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta mudah bagi peserta didik untuk memahami konsep materi pembelajaran.

Rangkuti & Sukmawarti (2022) menyatakan proses pembelajaran yang baik dimulai dengan perencanaan yang bijak. Dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru saja, tetapi peserta didik juga berinteraksi dengan sumber belajar yang digunakan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Pembelajaran merupakan hubungan antara siswa dan guru serta penggunaan perangkat pembelajaran

untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai ketetapannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan sebelum penelitian guru kelas III mengajarkan mata pelajaran matematika materi bangun datar, guru sudah menggunakan media tetapi belum menggunakan media digital. Guru juga menggunakan bahan ajar yaitu *teks book* seperti buku pegangan guru serta buku pegangan siswa. Pembelajaran yang dilakukan guru terlihat hasil belajar siswa sudah cukup baik rata-rata siswa mencapai 66,5 dengan KKM 70 namun peserta didik merasa bosan, jenuh dan tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Perlu adanya proses pengembangan media yang bertujuan untuk membangun dan memotivasi semangat belajar peserta didik agar lebih mudah memahami materi dan tidak merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Salah satu cara digunakan pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar (Junaidi, 2019), dimana hasil penelitian dari (Ayuni, Suarjana, Trisna 2023) yaitu media komik digital berbasis kearifan lokal sangat valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Perlu adanya proses pengembangan media yang bertujuan untuk membangun dan memotivasi semangat belajar peserta didik agar lebih mudah memahami materi dan tidak merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Hamka dan Effendi, 2018). Tafonao (2018) berpendapat bahwa peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak

dapat dipisahkan. Hasan (dalam Dalimawaty Kadir, 2023) dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi semakin relevan dan penting untuk diterapkan dalam dunia pendidikan. Junaidi, (2019) menyatakan salah satu cara digunakan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar.

Komik digital dipilih karena komik dapat memvisualisasikan konsep matematika yang abstrak dengan sebuah ilustrasi model atau gambar yang dapat memberikan kejelasan terhadap konsep. Peserta didik lebih tertarik dengan komik digital karena merupakan media pembelajaran kemajuan teknologi saat ini.

Komik digital memvisualisasikan konsep matematika yang abstrak dengan sebuah ilustrasi model atau gambar yang dapat memberikan kejelasan terhadap konsep pelajaran matematika tersebut. Beberapa pendapat lain mengenai komik digital disebutkan di bawah ini:

Narestuti dkk. (2021), menyatakan Komik digital merupakan alat yang memudahkan siswa memahami gambar secara keseluruhan, mengungkapkan pemikirannya dengan baik dan menyampaikan isi cerita secara runtut untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Komik digital menurut Sukmanasa, dkk (2017) adalah komik berbentuk format digital berbasis android, dimana dapat membuat pembaca bisa mengikuti dan menikmati alur cerita yang disajikan dan penggunaannya bisa dilakukan secara online. Raneza & Widowati (2020), berpendapat bahwa komik digital adalah komik sederhana

pada media elektronik tertentu, komik digital juga dapat disebut sebagai komik yang dapat diakses melalui *website, webcomics, online comics* atau *internet comics*. Berdasarkan latar belakang di atas media Komik digital dipilih.

Media berbasis kearifan lokal makanan khas Sumatera dipilih, karena dengan kearifan lokal ini peserta didik sudah mengenal bentuk makanan khas daerah Sumatera sehingga bila dikaitkan dengan ciri-ciri bangun datar peserta didik lebih mudah mengingat ciri-ciri bangun datar.

Kearifan lokal sebagai gagasan-gagasan setempat (lokal) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya (Zuhdan K. Prasetyo, 2013). Sedangkan menurut Njatrijan (2018) adalah segala bentuk kebijaksanaan yang didasari oleh nilai-nilai kebaikan yang dipercaya, diterapkan dan senantiasa dijaga keberlangsungannya secara turun-temurun oleh sekelompok orang dalam wilayah tertentu atau lingkungan yang menjadi tempat tinggalnya. Saidah dan Damariswara, (2019) kearifan lokal adalah kebijaksanaan dan pengetahuan asli warga di daerah itu yang bersumber dari leluhur tradisi budaya buat mengendalikan tatanan kehidupan warga.

B. Metode Penelitian

Desain Penelitian

Peneliti melakukan pengembangan (*research and development*) produk pembelajaran yang layak untuk digunakan dan dimanfaatkan sesuai yang dibutuhkan.

Desain penelitian dalam penelitian ini adalah pengembangan

atau *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE. Model ADDIE memiliki lima tahap yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian dari pengembangan media pembelajaran komik digital ini adalah ahli media, ahli materi, guru kelas, siswa kelas III SD Negeri 066668 Medan Johor. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Komik Digital berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar yang diciptakan untuk mempermudah guru dalam kegiatan belajar pada kelas III SD Negeri No. 066668 Medan Johor.

Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian sesuai dengan model pengembangan ADDIE yaitu:

1. *Analisis*
2. *Design*
3. *Development*
4. *Implementation*
5. *Evaluation*

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen dan teknik pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar yaitu dengan melakukan angket.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini data yang dihasilkan yaitu kuantitatif. Data kuantitatif dapat diperoleh dengan hasil pengisian angket yang dilakukan oleh para ahli yaitu dosen ahli media dan ahli materi serta guru sebagai praktisi pembelajaran Sekolah Dasar.

Hasil uji validitas ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan. Berikut hasil penilaian oleh para ahli diberikan skor penelitian dengan ketentuan yaitu :

Tabel 1
Kriteria Penilaian Kelayakan Ahli

Persentase	Keterangan	Angka
<21%	Sangat Tidak Layak	1
21 – 40%	Tidak Layak	2
41 – 60%	Cukup Layak	3
61 – 80%	Layak	4
81-100%	Sangat Layak	5

Sumber : Arikunto,2009 (dalam Emawati,2017)

Setelah diperoleh skor-skor yang telah diisi oleh validator ahli media, ahli materi dan guru kelas III SD serta uji coba pada siswa, selanjutnya dilakukan penghitungan skor kelayakan media yang dikembangkan.

Adapun rumus statistik deskriptif menurut Khairunisah dan Hasannah :2022 sebagai berikut:

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

$$p = \frac{\text{presentase kevalidan}}{\text{rerata skor yang diperoleh}} = \frac{\text{skor yang diharapkan}}{\text{skor jawaban}}$$

Keterangan :

- p = Presentase Skor
- $\sum x$ = Skor yang Diperoleh
- $\sum xi$ = Skor yang Diharapkan

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil yang diperoleh dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan

dengan teori pendukung yang digunakan adalah sebagai berikut:

Hasil Penelitian

Tahap Analisis (*Analysis*)

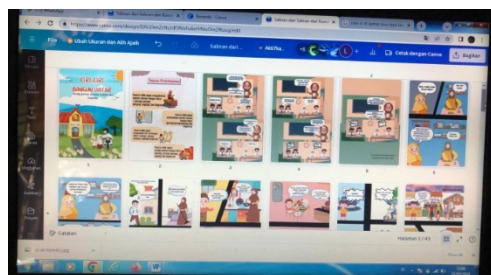
Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis terkait kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dalam menentukan kompetensi yang dimiliki oleh siswa. Pada tahapan ini dilakukan kegiatan menganalisis terhadap kebutuhan media pembelajaran dan analisis siswa (situasi) di kelas III yaitu: analisis kebutuhan media pembelajaran, analisis siswa (situasi), analisis kurikulum.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap kedua dalam penelitian untuk merancang materi, dan media pembelajaran. Desain media pembelajaran bangun datar yang dikembangkan oleh peneliti dirincikan secara spesifik sebagai berikut:

1. Menyusun Materi
2. Pembuatan Cover
3. Menyusun karakter dengan materi

Pada tahap ini penelitian menghubungkan karakter yang sudah di *download* dengan materi yang telah dibuat.



Gambar 1 Materi Komik

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan divalidasi oleh dosen

Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah Medan dan juga guru dari sekolah SD tempat penelitian

Setiap dosen ahli akan memberikan komentar dan saran mengenai media pembelajaran materi tema kewajiban dan hakku. Kemudian diletakkan kolom keterangan untuk memberikan komentar/saran mengenai media pembelajaran bangun datar

Adapun analisis data hasil validasi ahli materi dan ahli media sebagai berikut:

Analisis data hasil validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian. Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli materi mencapai 93%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100 maka media komik digital dikategorikan sangat layak.

Analisis data hasil validasi ahli media. Penilaian uji validasi produk berupa media komik digital oleh ahli media. Berdasarkan hasil perhitungan dari ahli media mencapai 83%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media komik digital dikategorikan "sangat layak".

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi ini memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media komik digital materi bangun datar yang dikembangkan. Uji coba dilakukan pada siswa kelas III SD yang berjumlah 20 siswa.

Pada tahap implementasi ini dilaksanakan setelah media komik digital yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak diuji cobakan kepada guru dan siswa.

Adapun analisis data hasil dari tanggapan guru, respon siswa serta hasil tes siswa sebagai berikut:

Analisis data hasil tanggapan guru terhadap media komik digital melalui kusioner yang diberikan kepada guru yang mengajar di kelas III. Berikut adalah penyajian data dan hasil analisis respon guru dapat dilihat pada tabel 1

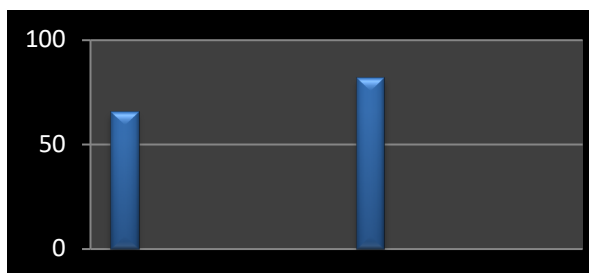
Tabel 1 Tanggapan Guru Terhadap Media Komik Digital

N o.	Pertanyaan	$\sum R$	N	P	Keterangan
Isi Materi Pada Media					
1.	Materi sesuai dengan setiap kompetensi dasar	5	5	100%	Sangat setuju
2.	Materi yang disusun relevan untuk siswa kelas III semester II	4	5	100%	Sangat setuju
3.	Secara substansi materi pada media sudah benar	4	5	100%	Sangat setuju
4.	Latihan dan evaluasi sesuai dengan kompetensi pembelajaran dan	4	5	100%	Sangat setuju

	dinyatakan dengan jelas				
Sajian Dalam Media					
5.	Tujuan pembelajaran dinyatakan dengan jelas	5	5	100%	Sangat setuju
6.	Urutan penyajian materi dalam media sudah baik	5	5	100%	Sangat setuju
7.	Penyajian contoh soal sesuai dengan materi	4	5	100%	Sangat setuju
Manfaat Media Komik Digital Bagi Guru					
8.	Media Komik Digital dapat mengefisienkan waktu	4	5	80%	Setuju
9.	Media Komik Digital memudahkan guru dalam menyampaikan materi	4	5	80%	Setuju
10.	Media Komik Digital dapat mengaktifkan siswa	4	5	100%	Sangat setuju
11.	Media Komik	4	5	100%	Sangat setuju

	Digital dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik				
Peluang Implementasi Media Komik Digital					
1	Media Komik Digital dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan bagi guru dan siswa	5	5	100%	Sangat setuju
2.	Evaluasi dalam media Komik Digital dapat digunakan siswa untuk mengukur penguasaannya terhadap materi pembelajaran	5	5	100%	Sangat setuju
Jumlah		57			
Presentase		87%			
Keterangan Akhir		Sangat setuju			

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari respon guru keseluruhan mencapai 87%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media komik digital dikategorikan "sangat setuju".



Gambar 2 Hasil Tes Siswa

Hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi bangun datar sesudah menggunakan media komik digital materi bangun datar dapat di lihat terjadi peningkatan yang cukup signifikan.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir dari prosedur pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk melihat kelayakan dari bahan ajar yang dikembangkan. Berikut ini adalah data rekapitulasi dari penilaian media komik digital:

Tabel 3 Rekapitulasi

Penilaian

Validator	Skor Kelayakan	Kategori
Ahli Materi	93	Sangat Layak
Ahli Media	83	Sangat Layak
Ahli Bahasa	84	Sangat Layak
Respon Guru	87	Sangat Setuju
Respon Siswa	92	Sangat Setuju
Rata-rata	87,8	Sangat Layak & Setuju

Tabel di atas terlihat bahwa media Komik Digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar yang dikembangkan “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran

matematika di kelas III. Hal itu terlihat dari hasil penilaian validator ahli materi mendapatkan skor kelayakan sebesar 93 dengan kategori “Sangat Layak”, dari hasil penilaian validator ahli media mendapatkan skor kelayakan sebesar 83 dengan kategori “Sangat Layak”, dari hasil penilaian validator ahli bahasa mendapatkan skor kelayakan sebesar 84 dengan kategori “Sangat Layak”, dari hasil penilaian respon guru sebesar 87 dengan kategori “Sangat Setuju” dan hasil dari respon siswa mendapatkan skor kelayakan sebesar 92 dengan kategori “Sangat Setuju”. Adapun rata-rata skor kelayakan yang didapatkan, yaitu sebesar 87,8. Skor tersebut dapat dikatakan bahwa media komik digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar yang dikembangkan sudah “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran matematika di kelas III SD.

Pembahasan

Setelah peneliti mendapatkan hasil dari tahap analisis, peneliti melanjutkan prosedur ADDIE yang digunakan pada tahap *Design* (Perancangan). Pada tahap ini peneliti mulai mendesain cover media komik digital berbasis kearifan lokal yang dikembangkan. Selanjutnya peneliti menyusun materi bangun datar dari berbagai sumber. Setelah itu gambar yang telah didesain dan materi yang telah disusun digabungkan menjadi satu menggunakan aplikasi *Canva*. Serta menghubungkan karakter yang sudah di download dengan materi yang telah dibuat.

Setelah media komik digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar yang dikembangkan selesai, langkah selanjutnya adalah menyerahkan media komik digital

yang dikembangkan pada beberapa validasi ahli, yaitu validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respon guru dan respon siswa. Penilaian pertama dari Validasi ahli materi didapatkan skor sebesar 93. Menyesuaikan dari skor kevalidan angket penilaian, skor tersebut mengatakan bahwa media komik digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar yang dikembangkan “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran.

Penilaian selanjutnya adalah dari validasi ahli media komik digital. Skor penilaian yang didapatkan, yaitu 83. Menyesuaikan dari skor kevalidan angket penilaian, skor tersebut mengatakan bahwa komik digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar yang dikembangkan “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran.

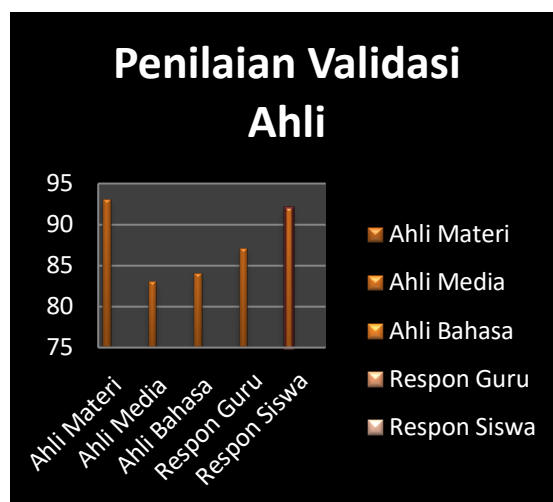
Penilaian selanjutnya adalah dari validasi ahli bahasa komik digital. Skor penilaian yang didapatkan, yaitu 84. Menyesuaikan dari skor kevalidan angket penilaian, skor tersebut mengatakan bahwa bahasa komik digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar yang dikembangkan “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran.

Penilaian selanjutnya media komik digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar dilakukan oleh respon guru. Hasil respon guru tersebut didapatkan skor sebesar 87. Hasil skor tersebut dapat dikatakan bahwa media komik digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar yang dikembangkan “Sangat Setuju” untuk digunakan pada proses pembelajaran tanpa adanya revisi.

Penilaian terakhir dilakukan oleh siswa kelas III SD yang berjumlah 20 siswa. dari penilaian keseluruhan siswa didapatkan skor

kevalidan sebesar 92. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media komik digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar yang dikembangkan “Sangat Setuju” digunakan pada proses pembelajaran tanpa adanya revisi.

Persentase hasil penilaian dapat dilihat pada Gambar 3 berikut ini:



Gambar 3 Hasil Penilaian Validasi Ahli

Tahap selanjutnya yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu tahap *Implementation* (Penerapan). Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap media komik digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar yang dikembangkan. Skor keseluruhan nilai siswa sebelum menggunakan media komik digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar, yaitu sebesar 65,5 dengan KKM 70. Adapun skor yang keseluruhan nilai siswa setelah menggunakan media komik digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar, yaitu sebesar 82. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media komik digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar yang dikembangkan sangat layak digunakan pada proses

pembelajaran.

Tahap terakhir dari prosedur ADDIE yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu tahap *Evaluation* (Evaluasi). Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi keseluruhan dari pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui keseluruhan penilaian dari para validator ahli. Adapun rata-rata skor yang didapatkan dari keseluruhan ahli, yaitu sebesar 87,8. Skor tersebut dapat dikatakan media komik digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar yang dikembangkan “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Hasil pengembangan yang telah dilakukan menggunakan prosedur ADDIE yang dilakukan sampai pada tahap evaluasi disimpulkan beberapa hal, antar lain:

1. Media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar yang dikembangkan sudah sangat layak digunakan pada pembelajaran di kelas III SD.
2. Implementasi media komik digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar yang dikembangkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD. Skor keseluruhan nilai siswa setelah menggunakan media komik digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar, yaitu sebesar 82. Pada tahap evaluasi rata-rata skor yang didapatkan dari keseluruhan ahli, yaitu sebesar 87,8. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media komik digital berbasis kearifan lokal materi bangun datar yang dikembangkan “Sangat Layak” digunakan pada proses

pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran blended learning berbasis edmodo pada mata kuliah fisika dasar di program studi pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19-33.
- Hoerudin, C. W. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 1-10.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Khairunisah, C., & Hasannah, H. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Berbasis Kearifan Lokal Provinsi Sumatera Utara.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317.

- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi Oleh: *Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Puwerkerto*. 1(1), 24-44.
- Njatrijani, Rinitami. 2018. *Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang*. Gema Keadilan Edisi Jurnal. Vol. 5 Edisi 1.
- Raneza, F., & Widowati, H. (2020). Analisis Urgensi Pengembangan Komik Digital Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman. *Biolova*, 1(1), 13–18.
- Saidah, K., Aka, K. A., & Damariswara, R. (2020). *Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dan Implementasinya Dalam Pendidikan Sekolah Dasar*. LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171-185.
- Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaK Mas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal:202-207.
- Sungkar, M. S., Kadir, D., Palayukan, H., Megavitry, R., & Punggeti, R. N. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Bagi Guru. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 2856-2861.
- Yunita, F., & Sukmawarti, S. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bernuansa Budaya Jawa Pada Materi Geometri Untuk Meningkatkan Critical Thinking Siswa SD. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(11), 7985-7994.
- Zuhdan K. Prasetyo. 2013. Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal. *Prosiding, Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika*. Surakarta. FKIP UNS.