

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
BERBASIS KEARIFAN LOKAL SASAK DALAM MEMUDAHKAN KEGIATAN  
BELAJAR SISWA PADA MATERI IPS KELAS IV DI SDN GANTANG**

Soning Arini<sup>1</sup>, Mansur Hakim<sup>2</sup>, Muhammad Tahir<sup>3</sup>

<sup>123</sup>PGSD FKIP Universitas Mataram

[1soningarinii@gmail.com](mailto:1soningarinii@gmail.com), [2sasakrengganis@gmail.com](mailto:2sasakrengganis@gmail.com),

[3mansurhkm32@gmail.com](mailto:3mansurhkm32@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Comic media is a learning tool that uses pictorial stories (comics) to help students understand the subject matter in a soothing way. This study aims to determine the use of comic learning media based on Sasak local wisdom in Social Science materials. This study uses a qualitative descriptive approach. The subject of the study is the fourth grade students of SD Negeri Gantang, while the object of this study is the use of comic learning media based on Sasak local wisdom. The data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. The data was analyzed by going through three stages, namely the preparation stage, the implementation stage and the processing stage. The results of this study show that the use of comic media based on Sasak local wisdom makes it very easy for students to understand social studies material regarding cultural diversity. Researchers involve students directly in learning activities so that students are active and not bored in teaching and learning activities. In social studies learning using comic media, it can attract students' interest in learning. This can be seen when comic media based on Sasak local wisdom is implemented in the classroom.*

*Keywords: Comic Media, Social Sciences, Sasak Local Wisdom*

**ABSTRAK**

Media komik merupakan alat belajar yang menggunakan cerita bergambar (komik) untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cara meyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal Sasak pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri Gantang, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal Sasak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan cara melewati tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pengolahan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik berbasis kearifan lokal Sasak sangat memudahkan siswa dalam memahami materi IPS mengenai keragaman budaya. Peneliti melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa aktif dan tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media komik dapat menarik minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada saat media

komik berbasis kearifan lokal Sasak di implementasikan di kelas.

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

### **A. Pendahuluan**

Saat Pendidikan adalah salah satu hal yang penting di dalam hidup. Pentingnya pendidikan dapat tercermin dari perannya dalam kehidupan manusia yang menjadi kunci manusia untuk dapat berkembang dan menghadapi persoalan di dunia. Hal tersebut sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 yang berbunyi: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dapat memungkinkan siswa untuk bisa mengembangkan potensi dirinya secara aktif agar mempunyai kekuatan pengendalian diri, kepribadian yang baik, akhlak mulia, spiritual keagamaan, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara".

Berdasarkan hal tersebut dapat dipahami bahwa salah satu tujuan pendidikan nasional adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia. Terutama pendidikan yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dalam lingkup sekolah ditujukan untuk peningkatan kualitas siswa. Salah satu cara meningkatkan kualitas siswa adalah melalui proses pembelajaran. Maka dari itu pembelajaran harus mampu menyediakan fasilitas belajar yang dapat membantu dan memudahkan siswa dalam proses mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya.

Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS

merupakan salah satu pembelajaran yang wajib untuk dipelajari disemua jenjang pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar. Mata pelajaran IPS yang ada di sekolah dasar menjelaskan tentang konsep ilmu sosial yang dapat membentuk siswa menjadi warga negara yang baik. Adapun tujuan mata pelajaran IPS di SD/MI yaitu mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (Afandi, 2011). Salah satu materi IPS yang dapat mengarahkan siswa mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat adalah materi kelas IV SD mengenai keragaman sosial dan budaya di provinsi setempat yang berhubungan dengan kearifan lokal.

Kearifan lokal adalah kebenaran yang telah menjadi tradisi dalam suatu daerah (Apriliani, 2024). Pada setiap daerah terdapat kearifan lokal yang dimiliki oleh masyarakat setempat. Kearifan lokal yang dimiliki oleh masyarakat mengandung budaya secara turun-temurun yang dapat dikenalkan kepada siswa melalui pembelajaran IPS. Tujuan dari pengenalan kearifan lokal kepada siswa adalah untuk memperkenalkan

unsur adat istiadat dan budaya di suatu daerah. Hal tersebut dilakukan sebagai usaha untuk mempertahankan dan melestarikan ataupun menjaga budaya yang ada. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran di sekolah dengan mengadakan pembelajaran yang menarik menggunakan bantuan media.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di SDN Gantang, diperoleh bahwa guru cenderung menjelaskan materi IPS hanya dengan bantuan buku paket yang tersedia di sekolah tanpa adanya penggunaan media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi monoton. Guru hanya mengajak siswa untuk membayangkan konsep materi dengan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari tanpa menggunakan media perantara seperti gambar-gambar khususnya pada materi keragaman budaya.

Hal ini tidak hanya membuat siswa kesulitan dalam menerima informasi pelajaran, tetapi juga membuat siswa merasa bosan dan malas untuk mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Apalagi bahan ajar yang digunakan hanya memuat tulisan saja dan tidak mampu memberikan gambaran nyata terhadap konsep yang siswa terima dari penjelasan guru, sehingga membuat siswa memahami materi secara abstrak dan berakibat pada kesulitan belajar. Kesulitan belajar yang dialami oleh siswa pada pelajaran IPS akan berdampak pada hasil belajar yang rendah. Padahal pendidikan IPS memiliki peranan yang besar dalam pembangunan bangsa, adanya kualitas pendidikan IPS yang baik tentu akan

menghasilkan siswa yang dapat memajukan bangsa dan negara sebagaimana yang diharapkan oleh tujuan pendidikan nasional.

Maka dari itu, dalam proses pembelajaran guru hendaknya harus mampu menyediakan fasilitas belajar bagi siswa supaya dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Salah satu fasilitas yang dapat disediakan dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang penting dalam menunjang kelancaran proses pembelajaran dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Menurut Latul et al., (2024) media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini juga sesuai dengan penelitian Kurniawan et al., (2018) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh sebesar 66,8% dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dapat berupa apapun yang bisa menjadi perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran, salah satunya adalah komik. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Saputro dalam Fikriani & Nurva (2020) bahwa komik dapat menjadi media untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, karena penampilannya yang menarik, komik seringkali mengandung informasi pembelajaran dan bukan sebagai hiburan saja.

Dalam penelitian Mu'awanah (2024) komik merupakan media pembelajaran yang cocok digunakan untuk memberikan pemahaman yang bersifat abstrak karena komik memuat banyak gambar yang dapat memberikan contoh

konkret kepada siswa dan membantu siswa meningkatkan kemampuan representasi visualnya. Berdasarkan hal tersebut komik cocok digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran IPS yang membutuhkan contoh konkret dalam menjelaskan materi seperti keragaman budaya dan kearifan lokal di daerah tempat tinggal siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dilihat bahwa penggunaan media komik dapat menarik perhatian belajar siswa, dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dan layak digunakan dalam belajar materi IPS khususnya. Dari masalah yang telah dijelaskan dan kondisi yang terjadi di lapangan, peneliti tertarik ingin mengetahui apakah media komik dapat memudahkan kegiatan belajar siswa di SDN Gantang. Oleh karena itu, menjadi bahan pertimbangan peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kearifan Lokal Sasak dalam Memudahkan Kegiatan Belajar Siswa pada Materi IPS Kelas IV di SDN Gantang”.

## **B. Metode Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal Sasak dalam memudahkan kegiatan belajar siswa pada materi IPS kelas IV.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan instrumen observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian prosedur penelitian pada penelitian ini melalui beberapa tahapan, yaitu tahap

persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengelolaan.

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

Hasil penelitian yang diperoleh melalui hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai penggunaan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal Sasak. Sehingga terlihat bagaimana penggunaan media komik berbasis kearifan lokal Sasak, respon siswa terhadap media pembelajaran komik di SDN Gantang, serta faktor pendukung dan penghambat yang ditimbulkan dari penggunaan media pembelajaran komik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap peserta didik kelas IV SDN Gantang, maka dapat dideskripsikan pembahasan mengenai penggunaan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal Sasak pada materi IPS kelas IV di SDN Gantang adalah sebagai berikut:

### **1. Penggunaan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Materi IPS**

Pada dasarnya, media komik merupakan media penggerak yang dapat menampilkan urutan atau susunan gambar. Dengan adanya media komik, peserta didik lebih mudah mempelajari dan memahami materi pembelajaran. Suparmi, (2018) menyatakan bahwa salah satu manfaat penggunaan media komik adalah mengurangi kebosanan pada saat proses pembelajaran karena selama ini guru hanya memanfaatkan buku paket yang disediakan oleh sekolah sebagai bahan ajar.

Sehingga peserta didik tidak tertarik pada pembelajaran yang sedang berlangsung, hal tersebut menyebabkan siswa sulit memahami materi pembelajaran. Sesuai dengan

hasil pengamatan peneliti pada menggunakan media pembelajaran komik di SDN Gantang, suasana belajar yang tercipta sangat menyenangkan karena peserta didik bersemangat dalam belajar, peserta didik sangat tertarik untuk mempelajari materi yang ada pada media komik karena media komik dilengkapi banyak gambar yang menarik. Di samping itu, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran dan tidak merasa kesulitan dalam memahami materi karena penyampaian materi dalam media komik disajikan dengan kata-kata yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Gantang, diperoleh data bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Guru hanya menggunakan buku paket yang telah disediakan oleh sekolah, sehingga pembelajaran tidak berjalan efektif. Oleh karena itu peneliti menganalisis.

#### **a) Tahap Persiapan**

Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal terkait kondisi yang terjadi di SD Negeri Gantang khususnya kondisi pembelajaran pada kelas IV. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh, didapatkan data bahwa kondisi lingkungan fisik, sosial, serta sarana dan prasarana telah memadai. Namun dalam proses pembelajaran di kelas, pembelajaran cenderung monoton, guru menjelaskan materi khususnya pada pelajaran IPS hanya menggunakan bantuan buku paket yang tersedia di sekolah tanpa adanya penggunaan media pembelajaran.

Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal terkait kondisi yang terjadi di SD Negeri

Gantang khususnya kondisi pembelajaran pada kelas IV. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh, didapatkan bahwa pembelajaran cenderung monoton, guru menjelaskan materi khususnya pada pelajaran IPS hanya menggunakan bantuan buku paket yang tersedia di sekolah tanpa adanya penggunaan media pembelajaran. Pratiwi, (2018) menyatakan bahwa pembelajaran yang monoton menyebabkan proses pembelajaran siswa di kelas kurang maksimal.

Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran komik, yang dimana media pembelajaran komik merupakan media yang cocok untuk di implementasikan pada kelas IV mengenai keragaman budaya. Penggunaan media komik memudahkan guru dan siswa dalam belajar, komik tidak hanya berisi tulisan, namun disertai gambar yang membuat anak lebih tertarik belajar dan memudahkan siswa dalam pemahaman materi yang masih bersifat abstrak sehingga siswa memiliki gambaran yang kongkret melalui media komik (Ngazizah et al., 2022).

#### **b) Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan, peneliti membuat catatan lapangan yang mendetail tentang setiap kegiatan yang diamati dan respon siswa terhadap media komik serta melakukan wawancara terkait penggunaan media komik kepada siswa kelas IV SDN Gantang. Peneliti membuka pelajaran dengan memberikan salam dan kaimat motivasi kepada siswa, lalu membagikan media komik dan

menjelaskan media komik kepada siswa, selanjutnya dilakukan kegiatan diskusi dan menanyakan materi seputar keragaman budaya kepada siswa.

Ketika diberikan sebuah pertanyaan, siswa sangat antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Lalu siswa diberikan tes yang berisi sepuluh soal. Setelah itu dilakukan wawancara kepada siswa terkait respon mereka setelah belajar menggunakan media komik.

Dalam penelitian ini, sangat penting untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran guna untuk mengetahui bagaimana pengaruh media komik dalam pembelajaran. seperti halnya menurut teori Waston (dalam Kusuma & Aisyah, 2012) yang menyatakan bahwa respon adalah suatu reaksi objektif dari individu terhadap situasi sebagai perangsang yang wujudnya dapat bermacam-macam. Respon juga dapat diartikan sebagai tanggapan yang dapat diperoleh individu setelah pengamatan selesai dilakukan.

### **c) Tahap Pengolahan**

Pada tahap ini, data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik triangulasi dan penarikan kesimpulan. Pertama menganalisis hasil observasi partisipatif dan tes observasi, lalu menganalisis hasil wawancara terkait apakah media komik yang dilakukan bisa memudahkan siswa dalam belajar.

## **1. Observasi**

Secara umum observasi adalah metode atau cara untuk menghimpun data atau keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan

sebagai pengamatan. Sudjiono, (dalam Made, 2016) menyatakan bahwa observasi merupakan cara menghimpun data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipatif dan tes observasi. Berikut akan dijelaskan secara rinci:

### **1) Observasi partisipatif**

Pada observasi partisipatif, peneliti terlibat secara langsung dan aktif dalam objek yang diamati. Mania, (2008) menyatakan bahwa dalam observasi partisipatif, peneliti menjadi bagian integral dari situasi yang ditelitinya, disini peneliti terlibat secara langsung sehingga dapat merasakan, menghayati serta mengalami sendiri seperti apa yang dialami oleh objek penelitiannya, dengan demikian hasil pengamatan akan lebih berarti dan lebih objektif sebab dapat dilaporkan sebagaimana dengan kenyataan yang ada. Adapun aspek yang diamati yaitu mulai dari penggunaan media komik berbasis kearifan lokal Sasak, keterlibatan peserta didik, dan metode pengajaran.

### **2) Tes Observasi**

Pada observasi ini, peserta didik diberikan tes yang berisi soal-soal pilihan ganda sebanyak sepuluh soal berkaitan dengan materi keragaman budaya. tes observasi adalah pengujian yang bertujuan mengumpulkan fakta, data, skor, atau nilai kata. Arikunto (dalam Syawaly & Hayun, 2020) menyatakan bahwa tes merupakan serentetan latihan atau pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan, intelegensi, atau bakat yang dimiliki oleh individu tau

kelompok. Adapun respon siswa sangat baik. Interaksi yang terjadi selama diskusi berjalan dengan baik dimana peserta didik sangat bersemangat dalam mempelajari materi dan menjawab pertanyaan seputar keragaman sosial dan budaya.

## **2. Wawancara**

Pada tahap ini, dilakukan kegiatan wawancara kepada siswa terkait media komik yang telah digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Esterbeg (dalam Messy, 2022) wawancara merupakan pertemuan antara dua orang untuk saling bertukar ide dan informasi melalui kegiatan tanya jawab sehingga dapat diperoleh makna dan jawaban atas pertanyaan dalam suatu topik tertentu.

Hal ini sejalan dengan tujuan dilakukannya wawancara dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media komik yang telah digunakan dan untuk mengetahui apakah media komik yang digunakan dapat memudahkan siswa dalam belajar atau tidak.

## **3. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Penggunaan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Materi IPS**

Dalam fungsi dan manfaat penggunaan media pembelajaran dikemukakan oleh Sudjana (dalam Permadi & Muhajir, 2019) bahwa penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi pembelajaran siswa dalam pengajaran yang diharapkan mampu mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media komik berbasis kearifan lokal Sasak tentu saja memiliki faktor pendukung

dan faktor penghambat dalam penggunaannya. Berikut akan diuraikan secara rinci mengenai faktor pendukung dan faktor penghambat penggunaan media komik berbasis kearifan lokal Sasak:

### **a) Faktor Pendukung Penggunaan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Materi IPS**

Faktor pendukung yang dapat mempengaruhi penerapan media komik berbasis kearifan lokal Sasak pada materi IPS kelas IV di SDN Gantang sangat beragam. pertama yaitu semangat belajar yang tinggi dari siswa, hal ini dapat menjadi faktor penting yang akan meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Kedua, adanya ketertarikan/minat siswa menggunakan media komik dalam pembelajaran.

Hal itu akan membuat mereka lebih terbuka dan responsive terhadap materi yang telah disajikan. Ketiga, kondisi siswa yang baik dan mudah terkontrol juga sangat mendukung efektivitas dalam proses pembelajaran, karena hal tersebut dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Keempat, suasana kelas yang nyaman dan mendukung memberikan dampak positif terhadap pembelajaran.

### **b) Faktor Penghambat Penggunaan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Materi IPS**

Faktor penghambat dalam penerapan media komik berbasis kearifan lokal Sasak pada materi IPS kelas IV di SDN Gantang mencakup beberapa hal yaitu diantaranya sebagai berikut. pertama, beberapa siswa kurang konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu terdapat beberapa siswa yang masih asik bermain atau ngobrol dengan teman lainnya, sehingga mengganggu

fokus dan perhatian mereka terhadap materi pembelajaran.

Kedua, adanya perbedaan motivasi belajar siswa sehingga menyebabkan malas belajar dan membaca. Kedua, prestasi belajar yang dimiliki siswa juga menjadi penyebabnya, karena siswa yang berprestasi cenderung rajin dalam belajar dan membaca. Sementara siswa yang kurang berprestasi unguin akan lebih malas atau kurang antusias dalam belajar.

Terakhir, adanya perbedaan sikap yang ditunjukkan oleh siswa, beberapa siswa ada yang merasa percaya diri, ada yang masih malu dan sebagainya, hal tersebut juga berpengaruh didalamnya.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil temuan penelitian tentang penerapan budaya literasi di SDN Gantang dapat disimpulkan sebagai berikut:

##### **1. Penggunaan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Materi IPS Kelas IV SDN Gantang**

Pelaksanaan dalam penggunaan media komik memiliki beberapa langkah diantaranya yaitu Tahap Persiapan, Tahap Pelaksanaan, Tahap Pengolahan. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan catatan awal terkait kondisi yang ada di sekolah dan didapatkan data bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan hanya mengandalkan buku paket yang telah disediakan oleh sekolah ketika mengajar. Akibatnya siswa kurang memahami materi pembelajaran dan cenderung bosan serta tidak bersemangat ketika mengikuti pelajaran di kelas, oleh karena itu peneliti tertarik untuk menganalisis media komik sebagai media

pembelajaran yang dapat diterapkan di SDN Gantang.

Adapun pada tahap pelaksanaan, peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan memberikan kalimat motivasi terlebih dahulu. Selanjutnya peneliti membagikan media komik dan menjelaskan materi mengenai keragaman budaya, setelah itu dilakukan kegiatan diskusi bersama siswa. Adapun respon siswa yairu, selama mengikuti pembelajaran menggunakan media komik, siswa sangat antusias dalam belajar dan semangat ketika diberikan beberapa pertanyaan mengenai keragaman budaya.

Pada tahap ketiga yaitu tahap pengolahan. Peneliti mengolah data yang didapatkan dari tahap sebelumnya yaitu pada tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Pada tahap ketiga ini peneliti menganalisis data menggunakan teknik triangulasi yang melibatkan observasi partisipatif, observasi dengan tes dan wawancara serta dokumentasi.

##### **2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Penggunaan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sasak**

Faktor pendukung penggunaan media komik adalah dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar dan dapat digunakan sendiri oleh siswa. Adapun isi dari media komik disajikan dengan sederhana sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

Pada media komik juga terdapat gambar-gambar yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran di kelas. Adapun faktor penghambatnya yaitu, karena siswa merasa dimudahkan dalam memahami materi pada media komik dan



kalimatnya singkat dan sederhana bisa membuat siswa bosan membaca buku yang kalimatnya panjang.

#### **Saran**

Saran bagi peneliti, guru, siswa, sekolah berdasarkan hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, semoga tetap dan lebih banyak lagi memberikan dukungan kepada guru maupun peneliti lain dalam rangka melaksanakan penelitian untuk mengatasi proses pembelajaran.
2. Bagi guru, semoga hasil penelitian ini dapat menambah variasi media dalam kegiatan pembelajaran di kelas mengenai keragaman budaya.
3. Bagi siswa, semoga dengan penerapan hasil penelitian ini di sekolah siswa dapat lebih mengenal keragaman budaya yang ada di daerahnya serta memahami dirinya sebagai bagian dari masyarakat yang berbudaya dengan kekayaan ragamnya dan dengan itu dapat menjaga keragaman budaya yang dimiliki daerahnya dengan cara-cara yang positif dengan tidak menyalahi aturan agama, norma, dan undang-undang yang berlaku.
4. Bagi peneliti, dengan penelitian yang sudah dilaksanakan diharapkan mampu menambah wawasan dan pengalaman.
5. Bagi peneliti selanjutnya, semoga hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau bahan rujukan dalam penelitian yang sedang dilakukan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Afandi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1, 85–98.

Apriliani, W. (2024). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sasak pada Materi IPS Kelas IV di SDN

3 Sukadana. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (1).

Fikriani, T., & Nurva, M. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa Kelas VII SMP. 3(1), 11–24.

Kusuma, F. W., & Aisyah, M. N. (2012). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 2 Wonosari Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2), 43–63. <https://doi.org/10.21831/jpai.v10i2.912>

Latul, T. F., Suarman, & Riadi, R. . (2024). Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS. *JIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.

Made, I. (2016). Kearifan Lokal Masyarakat Desa Mbawa dalam Mewujudkan Toleransi Beragama. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(2), 261–277.

Mania, S. (2008). Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2), 220–233.

Messy, A. R. (2022). Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 10 Metro.

Mu'awanah, S. (2024). Pengembangan Modul Berbasis Komik pada Pelajaran Matematika Materi Pecahan untuk Siswa Kelas IV di SDN 3 Sukadana.

- Pendas.  
Ngazizah<sup>1</sup>, N., Rahmawati<sup>2</sup>, R., & Dwi Lestari Oktaviani<sup>3</sup>. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 33(1), 1–12.
- Permadi, A., & Muhajir. (2019). Faktor Pendukung Dan Penghambat Media Pembelajaran Seni Budaya Di Smpn 1 Tegalsari Banyuwangi. *Jurnal Pendidikan Seni*, 3, 203–210
- Pratiwi, L. (2018). Media Video: Solusi Pembelajaran IPS Bagi Siswa Sekolah Dasar. *PROSIDING Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi*, 1–14.
- Suparmi, S. (2018). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), 62–68. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v1i1.5196>
- Syawaly, A. M., & Hayun, M. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Instruksional*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.1.10-16>