



ELSE (Elementary
School Education
Journal)



This is an open access article
under the [Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0
International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

OPEN ACCESS

e-ISSN 2597-4122

(Online)

p-ISSN 2581-1800

(Print)

***Correspondence:**

Prasita Puspita

Sari

prahastiwidanik@isimupacitan.ac.id

Received: 30-06-2022

Accepted: 10-04-2023

Published: 12-04-2023

DOI

<http://dx.doi.org/10.30>

[651/else.v7i1.13834](http://dx.doi.org/10.30651/else.v7i1.13834)

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN KEARIFAN LOKAL DAN KARAKTER PADA KELAS IV SUBTEMA 3 BANGGA TERHADAP DAERAH TEMPAT TINGGALKU DI SEKOLAH DASAR

Prasita Puspita Sari¹, Rintis Rizkia Pangestika², Muflikhul Khaq³

Universitas Muhammadiyah Purworejo

prasitapusita98@gmail.com¹, rintisrizkia.pangestika@umpwr.ac.id²,

muflikhul.khaq@umpwr.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menentukan kelayakan media komik yang bermuatan kearifan lokal dan karakter di kelas IV subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku di sekolah dasar dengan menggunakan metode RnD (penelitian and pengembangan) dengan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV SD Negeri Krandegan yang berjumlah 30 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Instrumen dalam penelitian ini yaitu lembar validasi ahli media dan materi serta angket respon didik. Analisis data menggunakan skala likert untuk menentukan kualitas produk media komik yang dikembangkan. Hasil kelayakan media komik dari ahli materi dan media dengan skor 4,5 dan 4,56 kategori "sangat baik". Selanjutnya, kepraktisan diperoleh dari respon peserta didik pada tiga tahap uji coba yaitu dengan skor 4,4; 4,45; 4,54 kategori "sangat baik". Berdasarkan hasil analisis data ahli materi, ahli media dan respon peserta didik dapat disimpulkan media komik layak untuk pembelajaran.

Kata Kunci: Karakter, Kearifan Lokal, Media Komik

Abstract

This study has the aim of developing and knowing the feasibility of comics media containing local wisdom and characters in grade IV sub-theme 3 Proud of My Living Area in elementary school. This study uses the development of R&D (Research and Development), with the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The topics used on this examine have been fourth grade students of SD Negeri Krandegan, totaling 30 college students. Facts collection techniques the usage of the method of statement, interviews, questionnaires, and documentation. The contraptions in this take a look at had been validation sheets of media professionals and fabric experts as well as pupil response questionnaires. Record analysis the usage of a Likert scale to determine the excellent of the evolved comic media products. The consequences of the feasibility of comic media from material and media professionals are score 4,5 and 4,56 in the "very good" category. Furthermore, practicality is obtained from the responses of college students in the preliminary trial, restrained trial, and scale trial score 4,4; 4,45; 4,54 in the "very good" category. Based totally at the outcomes of facts analysis of media, material specialists, and pupil responses, it could be concluded that comic media are declared appropriate to be used for mastering.

Keywords: Character, Local Wisdom, Comic Media

PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu suatu perjuangan yang dilaksanakan pemerintah dalam mensejahterakan kehidupan suatu negara dengan cara mencerdaskan anak bangsa. Proses perkembangan pendidikan yang dihasilkan dari hubungan antara individu dengan lingkungan sekitar dialaminya sejak lahir sampai seumur hidupnya. Cara menumbuhkan kualitas pendidikan memerlukan banyak solusi dalam meningkatkan kurikulum, inovasi pembelajaran, atau terwujudnya sarana prasarana pendidikan untuk kegiatan pembelajaran yang optimal (Nugraha et al., 2020). Aktivitas pembelajaran di Indonesia sesuai dengan kurikulum terbaru yaitu menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 berisi pembelajaran tematik yaitu pembelajaran terpadu yang dapat memberikan pengetahuan bermakna kepada peserta didik dengan menggunakan tema dalam menautkan materi satu dengan mata pelajaran lainnya (Sari et al., 2021). Rusman (2017) berpendapat bahwa pembelajaran tematik ialah pembelajaran terpadu dengan pendekatan tematik yang memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik terdiri dari beberapa muatan pembelajaran diantaranya Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, dan SBdP. Pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 juga memuat pendidikan karakter yang membuat kepribadian peserta didik lebih baik lagi.

Pendidikan karakter ialah nilai karakter yang ditanamkan kepada individu melalui suatu pendidikan yang meliputi pengetahuan, tindakan, kesadaran melalui sebuah pengajaran, pembiasaan, dan keteladanan (Kurniasih & Sani, 2017). Pendidikan karakter dapat membantu seseorang dalam beretika seperti pendapat Lickona (1992) yaitu *"Character education is a conscious attempt to help people understand, care for, and act on basic ethical values"* Pendidikan karakter di sekolah dasar menurut Kusnoto (2017) memuat lima nilai dasar yaitu: 1) Religius, kaitannya dengan agama misalnya beribadah; 2) Nasionalisme, berkaitan dengan jiwa

kebangsaan, cinta tanah air, dan cinta produk lokal; 3) Integritas, berkaitan dengan sikap jujur; 4) Mandiri, berkaitan dengan sikap tanggung jawab, percaya diri, disiplin, dan kerja keras; 5) Gotong-royong, berkaitan dengan rasa saling menolong sesama manusia dan saling kerja sama. Membangun karakter peserta didik dapat dilakukan dengan mengkolaborasikan nilai-nilai kearifan lokal yang telah menjadi ciri khas kepribadian bangsa. *"Local wisdom is part of the culture of the community and is inseparable from the language of the community itself. Local knowledge is usually communicated verbally"* bahwa kearifan lokal bagian dari budaya masyarakat (Darmadi, 2018). Selanjutnya budaya dapat dipadukan dengan pendidikan, dimana pendidikan menyongsong budaya dalam memecahkan permasalahan pembelajaran *"Students will find it easy to solve everyday problems that are generally related to the surrounding culture"* (Pangestika et al., 2020). Kearifan lokal yang dimiliki Indonesia merupakan jati diri bangsa yang berpotensi membentuk karakter individu. Nilai pendidikan karakter dan kearifan lokal dapat diimplementasikan pada media pembelajaran yaitu sebagai penunjang proses pembelajaran yang disediakan seorang pendidik.

"Since young children are more familiar with images than alphabetic text, more diverse media such as animated images will help children understand complex words more easily to support learning" media dapat mendukung dan membantu peserta didik memahami pembelajaran menjadi mudah dengan gambar (Kim & Lee, 2016). Darmawan et al., (2020) menambahkan salah satunya dengan memakai media belajar dapat memikat minat peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh proses pembelajaran seperti memperlancar proses belajar mengajar, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mendalami materi, dan memikat perhatian peserta didik. Peserta didik berusia 6-12 tahun lebih tergiur membaca buku dengan *picture* yang berwarna dan menarik, sehingga

dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dikemas dalam wujud komik. Media pembelajaran juga memfasilitas peserta didik dalam belajar, seperti pendapat Suryatin & Sugiman (2019) "*Learning in Media as a means of improving the quality of learning may also serve as a tool to help students train their problem-solving skills and build their self-confidence personality*".

Menurut hasil penelitian yang usai dilakukan di SD Negeri Krandegan pada tanggal 29 September 2021 ditemukan beberapa kendala. Adapun kendala tersebut yaitu kegiatan pembelajaran, pendidik hanya berpedoman pada buku LKS dan buku paket. Dilihat dari segi penampilan bahan ajar tersebut tampilannya kurang menarik dan bisa membuat peserta didik cepat merasa bosan. Menurut pendidik kelas IV SD Negeri Krandegan saat proses pembelajaran belum pernah menggunakan media cetak bergambar misalnya komik, karena belum tersedia di sekolah tersebut padahal media komik lebih menarik tampilannya dan lebih ringkas. Peserta didik kelas IV SD merupakan perpindahan dari kelas bawah ke kelas atas sehingga karakteristinya bisa dibilang masih labil. Analisis keinginan peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran tematik, faktor lainnya yaitu sedikit waktu pendidik dalam menjelaskan materi yang menjadikan peserta didik merasa bingung. Peserta didik saat proses pembelajaran sedikit kurang terdorong untuk menuntut ilmu terlihat bahwa peserta didik yang aktif hanya 30%, sehingga motivasi belajar peserta didik masih kurang atau rendah. Buku pendamping yang digunakan juga tidak berwarna, membuat peserta didik merasa malas dan bosan membacanya. Seiring dengan perkembangan teknologi juga membuat peserta didik malas membaca karena mereka lebih suka bermain *game*, sehingga literasi peserta didik semakin ke sini semakin menurun. Materi dalam buku tematik tergolong masih sedikit mengakibatkan peserta didik sulit dalam mengantisipasi permasalahan yang ada, agar

peserta didik lebih mendalami materi pembelajaran secara optimal dan termotivasi dalam belajar diperlukan cara yang efektif.

Proses pembelajaran pendidik jarang menyisipkan kearifan lokal dalam materi tematik, terlihat dari hasil angket peserta didik 45% peserta didik tidak paham mengenai kearifan lokal di Purworejo. Menurut pendidik kelas IV SD Negeri Krandegan saat mengajar kesulitan dalam mengaitkan kearifan lokal yang ada di lingkungan Purworejo dalam suatu materi pelajaran karena hanya mengacu pada buku tematik, sehingga peserta didik kurang memahami keunikan atau kearifan lokal yang dimiliki daerah tempat tinggalnya. Perkembangan zaman juga membuat peserta didik lupa atau mengabaikan kebudayaannya, karena kebudayaan asing yang masuk di Indonesia seperti sekarang sudah melekat di jiwa anak-anak. Padahal suatu daerah pasti memiliki kearifan lokal yang unik dan khas namun semakin hari semakin tidak terlihat, sehingga sekolah dasar perlu menerapkan kearifan lokal dalam memberikan pengetahuan atau pemahaman pada peserta didik agar mencintai lingkungannya. Pendidikan karakter di SD Negeri Krandegan sudah diterapkan tetapi pendidikan karakter masih tergolong kurang baik. Contoh penerapan sikap karakter di sekolah dikatakan belum berhasil yaitu ada peserta didik yang datang ke sekolah masih terlambat, baju masih ada yang keluar belum di masukkan ke dalam celana untuk anak laki-laki dan tidak disiplin. Ketika peserta didik disuruh maju ada yang masih malu dan sebagian dari mereka kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, saat diberikan pekerjaan rumah peserta didik tidak bertanggung jawab terhadap kewajibannya, sebagian dari mereka tidak mengumpulkan tugasnya dengan alasan buku tertinggal. Hal tersebut sejalan dengan hasil angket peserta didik 52% peserta didik tidak paham mengenai karakter pada diri mereka sendiri.

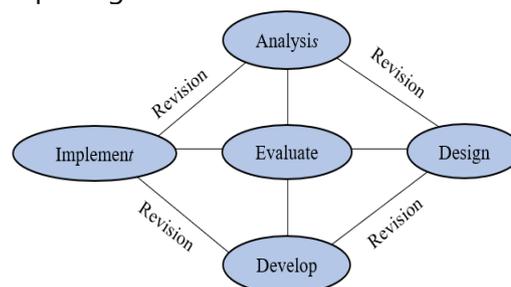
Mengacu pada persoalan di atas salah satu penyelesaian suatu masalah tersebut yaitu

menggunakan media komik cerita bergambar berisi percakapan terkait materi "*Comic media is a story presented in photographs with explanations of related conversations. The content of the published story is of some characters related to the material to enhance the student's insight after reading a conversation*" (Kristiyanto & Rahayu, 2020). Media komik dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik yang selama ini merasa jenuh dengan modul maupun buku yang relatif tebal dan mengarah lebih terikat sungguh-sungguh tanpa disisipkan dengan lelucon yang dapat merelaksasikan pikiran peserta didik. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Kharisma (2019) yang menjelaskan bahwa media komik bermuatan karakter yang dipakai dalam pembelajaran bisa menambah hasil belajar peserta didik secara efektif dan nilai karakter peserta didik seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kreatif, serta kerja keras. Komik memiliki unsur cerita di dalamnya sehingga dapat meningkatkan keterampilan literasi peserta didik. Sari (2020) menambahkan bahwa media komik bermuatan kearifan lokal dapat meningkatkan kemampuan analisis peserta didik dalam menanamkan rasa mencintai dan menghargai budaya antar suku dan budaya lain. Penggunaan media tersebut juga menjadikan peserta didik lebih antusias dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Selain itu, media komik juga menghibur peserta didik seperti pendapat Swandi et al., (2020) "*Based on elementary school material, cartoon stories are unique and interesting, not only educational but also entertaining for students. Many children love and are interested in cartoon-shaped stories. The story of many children because they are so funny*".

Adanya uraian permasalahan di atas, maka peneliti tergiur melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Komik Bermuatan Kearifan Lokal dan Karakter Pada Kelas IV Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku di Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode RnD (Research and Development). RnD merupakan model penelitian yang dipakai dalam membuat produk tertentu serta menguji keefektifannya (Sugiyono, 2019). RnD biasanya digunakan untuk penelitian dan pengembangan produk seperti media belajar. Model pengembangan yang diterapkan yaitu model ADDIE, yaitu sebuah konsep yang digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran "ADDIE" "ADDIE stands for Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. ADDIE is a product development concept. Here we apply the ADDIE concept to build performance-based learning. Education for this ADDIE application the philosophy is that deliberate learning should be student centric, innovative, genuine, and inspiring" (Branch, 2009). Langkah-langkah model ADDIE dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Bagan Model ADDIE

Waktu dan tempat penelitian dilaksanakan pada bulan September 2021 sampai dengan April 2022 di SD Negeri Krandegan, Kecamatan Bayan, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah. Subjek dalam penelitian ini adalah dosen Universitas Muhammadiyah Purworejo sebagai ahli media, pendidik kelas IV SD Negeri Krandegan sebagai ahli materi dan peserta didik kelas IV SD Negeri Krandegan tahun ajaran 2021/2022 dengan total 30 responden. Teknik pengumpulan data penelitian media pengembangan media komik yang bermuatan kearifan lokal adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen kelayakan media komik hasil validasi adalah ahli media dan materi, serta respon peserta didik. Analisis data menggunakan data kuantitatif yaitu informasi

validitas dan kepraktisan media komik melalui pengisian angket oleh ahli media dan materi, dan respon peserta didik. Kemudian dianalisis dengan skala Likert untuk menentukan kualitas produk yang dibuat, pedoman penilaian skor menurut Sugiyono (2019) dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Perhitungan nilai rata-rata dari data yang telah didapat menggunakan rumus berikut.

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X : skor rata-rata

$\sum x$: jumlah skor

n : jumlah nilai (Sudjana, 2017)

Menentukan kriteria kelayakan media komik menggunakan tabel berikut.

Tabel 2. Konversi Nilai

Rumus	Skor	Keterangan
$X > \bar{X} + 1,8 \times s_{bi}$	> 4,2	Sangat Baik
$\bar{X} + 0,6 \times s_{bi} < X \leq \bar{X} + 1,8 \times s_{bi}$	> 3,4 – 4,2	Baik
$\bar{X} - 0,6 \times s_{bi} < X \leq \bar{X} + 0,6 \times s_{bi}$	> 2,6 – 3,4	Cukup
$X \leq \bar{X} - 1,8 \times s_{bi} < X \leq \bar{X} - 0,6 \times s_{bi}$	> 1,8 – 2,6	Kurang
$X \leq \bar{X} - 1,8 \times s_{bi}$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

(Widoyoko, 2020)

Keterangan:

\bar{X} (rerata ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

s_{bi} (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)

X = skor empiris

Penilaian kelayakan produk pengembangan media komik dalam penelitian dikatakan layak digunakan untuk pembelajaran apabila menunjukkan skor minimal "3,4" dengan kategori "baik" dari validasi ahli media dan materi serta respon peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan *research and development* pada penelitian menggunakan model ADDIE (Branch, 2004). Penjelasan hasil penelitian berdasarkan tahap pengembangan model ADDIE sebagai berikut:

1. Analyze (Analisis)

Kegiatan awal adalah menganalisis dan menyelidiki semua informasi sesuai dengan kebutuhan produk komik yang akan dikembangkan. Kegiatan analisis atau investigasi dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket siswa untuk mengetahui permasalahan yang muncul dan memperoleh informasi tentang kebutuhan pendidik atau siswa terhadap produk yang akan dikembangkan meliputi: 1) Analisis materi adalah menentukan materi yang dipakai sesuai dengan kurikulum yang ada di sekolah. Sejauh pengamatan materi subtema 3 dalam buku siswa penerbit Eksis, materi yang disampaikan antara lain: Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, IPA, IPS, dan Seni Budaya. Pemilihan materi kelas IV tema 8 subtema 3 dapat diterapkan dengan muatan kearifan lokal Purworejo seperti kesenian, legenda, dan makanan serta muatan karakter seperti mandiri, nasionalisme, religius, integritas, dan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari agar peserta didik lebih mudah menyerap materi yang dijelaskan oleh pendidik; 2) Analisis media untuk mengetahui media yang diinginkan pendidik maupun peserta didik yaitu media komik yang bermuatan kearifan lokal dan karakter. Pelaksanaan pembelajaran tematik untuk kelas IV SD Negeri Krandegan, pendidik jarang menggunakan media pembelajaran, karena pendidik hanya menggunakan LKS dan buku siswa; 3) Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendapatkan ide atau gagasan yang sebanding dengan produk yang akan diciptakan. Pendidik membutuhkan media pembelajaran bergambar berupa komik yang bermuatan kearifan lokal dan karakter. Pendidik belum bisa membuat media pembelajaran bergambar seperti komik, karena belum adanya pelatihan yang diberikan kepada pendidik. Maka dalam penelitian ini akan

dikembangkan media komik untuk menunjang proses belajar peserta didik.

2. Design (Perancangan)

Kegiatan selanjutnya adalah merancang konsep dasar produk secara detail pada tahap ini, yaitu: 1) Menentukan jenis instrumen yang dibutuhkan untuk mengembangkan produk. Instrumen yang dipakai dalam mengukur kelayakan media komik pada penelitian ini berupa angket dengan menggunakan skala Likert 5. Kuesioner ini dibuat dan ditujukan untuk ahli media yang memuat 2 aspek yaitu kesesuaian media dan keakuratan tampilan yang digambarkan dengan 14 poin penilaian. Kuesioner yang ditujukan untuk ahli materi memuat 2 aspek yaitu kesesuaian isi materi dan ketepatan bahasa yang dijabarkan dengan 14 poin penilaian. Kuesioner yang ditujukan kepada peserta didik memuat 2 aspek yaitu kemanfaatan dan daya tarik yang dijabarkan dengan 10 poin penilaian; 2) Membuat struktur komponen komik atau konsep produk dasar secara detail (prototype), tetapi rencana ini belum konkrit (abstrak). Membuat plot komik pembelajaran dengan merancang semua komponen di setiap alur cerita menjadi komik pembelajaran sebelum diterapkan pada aplikasi Publisher. Struktur komponen komik secara keseluruhan terbagi menjadi dua, yaitu halaman sampul dan halaman isi (Lubis et al., 2017); 3) Mengumpulkan data yang digunakan untuk membuat media komik. Komik pembelajaran yang akan diciptakan menggunakan berbagai referensi, antara lain buku guru dan buku siswa revisi kurikulum 2013 edisi 2017 tema 8 subtema 3. Gambar yang dibutuhkan untuk membuat komik antara lain: karakter komik dari aplikasi Zepeto, background, dan gambar yang berhubungan dengan bahan ajar. atau tentang kearifan lokal Purworejo dan nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Gambar-gambar tersebut diperoleh melalui berbagai website di internet.

3. Develop (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan media komik yang mengandung kearifan lokal dan karakter mulai dikembangkan setara dengan desain yang telah ditentukan. Selanjutnya dikembangkan produk media komik dengan menggunakan software Zepeto dan aplikasi Publisher, beserta tampilan media komik yang telah dikembangkan dengan judul "Komik Anak Berkarakter Cinta Budaya" yang dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Tampilan sebelum di validasi

Kemudian komik tersebut akan divalidasi oleh dosen ahli media untuk mendapatkan kelayakan media tersebut. Pendidik sebagai ahli materi akan memvalidasi kesesuaian materi pelajaran pada media yang dibuat. Jika komik yang dibuat belum mencapai kriteria yang sesuai, maka peneliti harus merevisinya sesuai dengan komentar atau saran dari ahli media dan ahli materi. Berikut media komik setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini.



Gambar 3. Tampilan sesudah di validasi

Berikut perhitungan skor rata-rata setiap aspek dan keseluruhan dari ahli media dan materi dapat dilihat pada tabel 3 dan tabel 4.

3.1 Ahli Media

Berikut ini adalah perhitungan jumlah rata-rata skor untuk tiap aspek dengan memakai rumus sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian media $X = \frac{22}{5}$
 $X = 4,4$
- 2) Kesesuaian media $X = \frac{41}{9}$
 $X = 4,56$

Mengacu pada perhitungan di atas, hasil rata-rata untuk tiap aspek dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Nomor	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Aspek	rata-rata Setiap	Kategori
1	Kesesuaian media	4,4		sangat baik
2	Ketepatan tampilan	4,56		sangat baik
Rata-rata aspek		4,48		sangat baik

3.2 Ahli Materi

Berikut ini adalah perhitungan jumlah rata-rata skor untuk setiap aspek dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian isi materi $X = \frac{55}{12}$
 $X = 4,58$
- 2) Kesesuaian isi materi $X = \frac{9}{2}$
 $X = 4,5$

Mengacu pada perhitungan di atas, hasil rata-rata untuk tiap aspek dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Nomor	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Aspek	rata-rata Setiap	Kategori
1	Kesesuaian isi materi	4,58		sangat baik
2	Ketepatan bahasa	4,5		sangat baik
Rata-rata aspek		4,54		sangat baik

Evaluasi media komik ditinjau dari media pada tabel 3 ialah Bapak Suyoto, M.Pd., sedangkan dari segi materi pada tabel 4 yaitu Ibu Sri Mulyani, S.Pd. SD. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan media, media komik layak dipergunakan untuk media belajar. Setelah komik dikatakan

layak, peneliti akan mencobanya pada peserta didik kelas IV SD Negeri Krandegan.

4. Implement (Implementasi)

Komik yang sudah layak dari segi media dan materi kemudian diimplementasikan di kelas IV SD Negeri Krandegan dengan total 30 peserta didik. Implementasi yang akan dilakukan adalah melakukan uji coba peserta didik dengan tiga tahap yaitu uji coba awal 5 anak, uji coba terbatas 10 anak, dan uji coba skala luas 15 anak. Peserta didik dapat memberikan penilaian terhadap media komik yang diciptakan dengan cara mengisi angket respon peserta didik untuk mendapatkan nilai praktis media komik yang mengandung kearifan lokal dan karakter yang telah dikembangkan. Menurut Budiyo (2017) uji coba produk dilaksanakan dengan tiga tahap, berikut ini adalah total skor rata-rata untuk setiap aspek dan jumlah dari ketiga tahapan uji coba yang dapat dilihat pada tabel 5, 6, dan 7.

4.1 Uji Coba Awal

Berikut ini adalah perhitungan jumlah rata-rata skor untuk tiap aspek dengan memakai rumus sebagai berikut:

- 1) Kemanfaatan $X = \frac{87}{20}$
 $X = 4,35$
- 2) Kemanfaatan $X = \frac{132}{30}$
 $X = 4,4$

Mengacu pada perhitungan di atas, hasil rata-rata untuk setiap aspek dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Respon Uji Coba Awal

Nomor	Aspek Penilaian	Skor rata - rata Penilaian Setiap Aspek	Kategori
1	Kemanfaatan	4,35	sangat baik
2	Kemenarikan	4,4	sangat baik
Rata-rata aspek		4,38	sangat baik

Tabel 5 merupakan tahap uji coba awal dengan 5 peserta didik dengan kategori "sangat baik". Dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik dapat diujicobakan ke tahap selanjutnya yaitu uji coba terbatas.

4.2 Uji Coba Terbatas

Berikut ini adalah perhitungan jumlah rata-rata skor untuk tiap aspek dengan memakai rumus sebagai berikut:

- 1) Kemanfaatan $X = \frac{177}{40}$
 $X = 4,43$
- 2) Kemanfaatan $X = \frac{267}{60}$
 $X = 4,45$

Mengacu pada perhitungan di atas, hasil rata-rata untuk setiap aspek dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Didik Uji Coba Terbatas

Nomor	Aspek Penilaian	Skor rata - rata Penilaian Setiap Aspek	Kategori
1	Kemanfaatan	4,43	sangat baik
2	Kemenarikan	4,45	sangat baik
Rata-rata aspek		4,44	sangat baik

Tabel 6 merupakan tahap uji coba terbatas dengan 10 peserta didik dengan kategori "sangat baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik dapat diuji ke tahap selanjutnya yaitu uji coba skala luas.

4.3 Uji Coba Skala Luas

Berikut ini adalah perhitungan jumlah rata-rata skor untuk setiap aspek dengan memakai rumus sebagai berikut:

- 1) Kemanfaatan $X = \frac{269}{60}$
 $X = 4,48$
- 2) Kemanfaatan $X = \frac{409}{90}$
 $X = 4,54$

Mengacu pada perhitungan di atas, hasil rata-rata untuk setiap aspek dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Respon Uji Coba Skala Luas

Nomor	Aspek Penilaian	Skor rata - rata Penilaian Setiap Aspek	Kategori
1	Kemanfaatan	4,48	sangat baik
2	Kemenarikan	4,54	sangat baik
Rata-rata aspek		4,51	sangat baik

Tabel 7 merupakan tahap uji coba skala luas dengan 15 peserta didik dengan kategori "sangat baik". Berdasarkan hal tersebut

disimpulkan bahwa uji coba ketiga menghasilkan produk akhir yang layak dipakai sebagai media belajar dalam kegiatan pembelajaran.

5. Evaluate (Evaluasi)

Tahap evaluasi, kegiatan yang akan dilakukan didasarkan pada data yang didapatkan dari validasi ahli media dan materi serta respon peserta didik. Evaluasi ini dilakukan agar kebutuhan dan kekurangan yang belum terpenuhi pada komik yang dikembangkan dapat diperbaiki dan ditambah. Berdasarkan data uji kelayakan produk oleh ahli media dan materi serta respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media komik bermuatan kearifan lokal dan karakter di kelas IV subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku di sekolah dasar rmasuk dalam kategori baik dan layak digunakan oleh peserta didik dan pendidik sebagai media belajar. Penggunaan media komik diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran disertai penanaman nilai kearifan lokal dan pendidikan karakter serta mempermudah peserta didik dalam menyerap materi pelajaran saat belajar di sekolah ataupun mandiri di rumah. Hal tersebut diperkuat oleh [Kharisma \(2019\)](#) yang menjelaskan bahwa media komik dengan muatan karakter sangat efektif dipakai saat pembelajaran karena dapat menambah hasil belajar serta nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kreativitas, dan kerja keras. Komik juga dapat menumbuhkan kemampuan membaca peserta didik karena didalamnya terdapat cerita. [Sari \(2020\)](#) menambahkan bahwa media komik yang bermuatan kearifan lokal dapat meningkatkan kemampuan analisis peserta didik dalam menumbuhkan rasa cinta budaya ataupun menghargai budaya lain. Penggunaan media tersebut juga menjadikan peserta didik lebih semangat belajar dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu mengembangkan dan mengetahui kelayakan media komik bermuatan kearifan lokal dan karakter pada kelas IV subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku di sekolah dasar dikembangkan melalui model pengembangan ADDIE telah menghasilkan "Komik Anak Cinta Budaya" yang layak. produk yang digunakan sebagai media atau bahan ajar dalam pembelajaran bagi peserta didik maupun pendidik kelas IV SD Negeri Krandegan. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka disarankan untuk peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media komik dengan materi lain yang masih berkaitan dengan kearifan lokal dan karakter. Pengembangan media komik lainya juga tidak hanya bermuatan kearifan lokal Purworejo saja dan lima nilai karakter sehingga lebih menarik peserta didik untuk belajar.

Saran

Pada saat melakukan penelitian peneliti sadar masih banyak kekurangan jauh dari kata sempurna karena masih adanya keterbatasan yang dialami oleh peneliti yaitu proses pembelajaran yang baru dilaksanakan menggunakan media komik.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Sartono, E. K. E. (2022). The development of multicultural education comics to embed tolerance character for 4th grade of elementary school. *Jurnal Prima Edukasia*, 10(1), 66-81.
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia, 53(9).
- Budiyono. (2017). Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan. Surakarta: UNS Press.
- Darmadi, H. (2018). Educational Management Based On Local Wisdom (Descriptive Analytical Studies Of Culture Of Local Wisdom In West Kalimantan). *JETL (Journal of Education, Teaching, and Learning)*, 3(1).
- Darmawan, C. A., Khaq, M., & Ngazizah, N. (2021). Pengembangan Media Flipchart Berbasis Komik Pada Pembelajaran PKN Materi Indahya Keragaman Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (1), 36-44.
- Kharisma, A. (2019). Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Untuk Muatan Pembelajaran IPS Materi Keragaman Ekonomi Indonesia Kelas IV B SDN Pudakpayung 02 Semarang. Skripsi, Universitas Negeri Semarang.
- Kim, S & Lee, Y. (2016). iStory Book: An Interactive Media Supporting Dialogic Reading for Children's Reading Comprehension". *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 11(11), 383-392.
- Kristiyanto, D & Rahayu, T. S. (2020). Developmen of Comic Media On Learning There 7 Subthema 4 In Third Grade Elementary Schools. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 530-536.
- Kurniasih, I & Sani, B. (2017). Pendidikan Karakter Internalisasi dan Metode Pembelajaran Disekolah. Bandung: PT Rosdakarya.
- Kusnoto, Y. (2018). Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(2), 247-256.
- Lickonna. T. (1992). Education for Character, How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility. New York: Bantam Books.
- Lubis, M. A., Sari, M., & Yunita, I. (2017). Kualitas Bahan Ajar Komik dalam Tingkat Pemahaman Belajar Peserta Didik. 45-50.
- Nugraha, S., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276.

- Pangestika, R. R., Yansaputra, G., & Setyanto, S. (2020). The Effectiveness of Using Interactive Multimedia with Lokal Purworejo Culture on Learning Outcomes of Class V Elementary School Students. Conference, Internation Education, Elementary Indonesia, Universitas Indonesia, 3, 629-632.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sari, A. W. (2021). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kebudayaan Daerah Lampung Kelas V MI/SD. Skripsi, Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sari, P. P., Ngazizah, N., & Linda, R. F.C. (2021). Kaitan Antara Media Berbasis Kearifan Lokal dan Kemampuan Literasi Sains Siswa. In Seminar Nasional Pendidikan Dasar Vol. 3.
- Sudjana. (2017). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*.
- Suryatin, S & Sugiman, S. (2019). Comic Book For Improving The Elementary School Students' Mathematical Problem Solving Skills and Self-Confidence. *Jurnal Prima Edukasia*, 7(1), 58-72.
- Swandi, I. W., Wibawa, A. P., Pradana, G. Y. K., & Suarkad, I. N. (2020). The Digital Comic Tantri Kamandaka: A Discovery For National Character Education. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 13(3), 718-732.
- Widoyoko, S. E. P. (2020). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djamarah, Bahri, S., & Zain, A. (2000). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Haryanti, & Prahastiwi, D. (2021). Perubahan Dan Perkembangan Organisasi, Stress Sertahubungannya Dengan Kinerja Guru Paud. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 5(2). <https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/tajdid/index>
- Ismuratno, I., Prahastiwi, D., & Hamdani, K. (2021). Implementasi Strategi Pemasaran Jasa Pendidikan Di Lembaga Sekolah Dasar Islam Insan Cendekia Pacitan. *Jurnal Ilmiah "Kreatif"*, 19(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/kreatif.v19i1.685>
- Moleong, L. J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Prahastiwi, D. 2011. Hubungan antara Jenjang Pendidikan Keluarga dan Intensitas Interaksi Sosial Terhadap Pembangunan Fisik Desa Sendang Kecamatan Donorojo Kabupaten Pacitan [Skripsi]. [Surakarta (Indonesia)]: Universitas Sebelas Maret.
- Siddik, J. (2009). *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan Islam*. Cita Pustaka.
- Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. PT Bumi Aksara.
- Surono, Prahastiwi, E. D., & Suprayitno, K. (2022). Konsep Pendidikan Generasi Anak Shalih (Analisis Buku Mendidik Anak Bersama Nabi Karya Muhammad Nur Abdul Suwaid). *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 2(5). <https://doi.org/10.58578/alsys.v2i5.530>
- Tafsir, A. (1995). *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Rosdakarya.
- Ubaid, M. (2014). *9 Langkah Mudah Menghafal Al-Qur'an*. PT. Aqwam Media Profetika.
- Uhbiyati, N. (1999). *Ilmu Pendidikan Islam*. Pustaka Setia.