

**ARTIKEL**  
**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK 3 DIMENSI BERBASIS KEARIFAN**  
**LOKAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV DI SDN 1**  
**TANJUNG**



**Oleh :**

**AMNI SURYANI**

**NPM. 16110009**

Artikel ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk  
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)**

**UNIVERSITAS HAMZANWADI**

**2023**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK 3 DIMENSI BERBASIS KEARIFAN**  
**LOKAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV DI SDN 1**  
**TANJUNG**



**AMNI SURYANI**

**NPM. 16110009**

**Pembimbing 1**

  
**Muhammad Husni, M.Pd**  
**NIDN. 0802038801**

**Pembimbing 2**

  
**Yul Alfian Hadi, M.Pd**  
**NIDN.0826038601**

**ABSTRAK**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK 3 DIMENSI BERBASIS KEARIFAN  
LOKAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV DI SDN 1  
TANJUNG**

Amni Suryan<sup>1</sup>, Muhammad Husni<sup>2</sup>, Yul Alfian Hadi<sup>3</sup>

Program Studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi

[Amnisuryani2016@student.hamzanwadi.ac.id](mailto:Amnisuryani2016@student.hamzanwadi.ac.id)

Skripsi ini didalamnya menguraikan tentang pengembangan media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV untuk mengembangkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran. Pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu mengambil model ADDIE dari Dick dan Carry yang terdiri dari 5 tahapan diantaranya: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi namun peneliti hanya melakukan sampai pada tahap implementasi menyesuaikan kebutuhan penelitian prosedur pengembangan. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Komik Tiga Dimensi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV. Berdasarkan hasil validasi terhadap media pembelajaran rata-rata 80,00% untuk ahli materi dan 81,17% untuk ahli media, yang artinya kriteria media sangat valid. Hasil dari respon guru diperoleh nilai 82,85% dan untuk respon siswa mendapatkan nilai 88,65%, artinya media termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian keefektifan produk mendapatkan nilai sebesar 97,5% yang dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pengembangan komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV di SDN 1 Tanjung telah dinyatakan sangat valid dan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, komik tiga dimensi, kearifan lokal

## **ABSTRACT**

### **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK 3 DIMENSI BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV DI SDN 1 TANJUNG**

*This thesis describes the development of three-dimensional comic media based on local wisdom in class IV thematic learning to develop students' learning activeness in learning. The development used in this study is to take the ADDIE model from Dick and Carry which consists of 5 stages including: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation but researchers only do up to the implementation stage to adjust the research needs of development procedures. This study produced a Three-Dimensional Comic learning media based on local wisdom in Class IV Thematic Learning. Based on the results of validation of learning media, the average is 80.00% for material experts and 81.17% for media experts, which means the media criteria are very valid. The results of the teacher's response obtained a value of 82.85% and for the student's response obtained a value of 88.65%, meaning that the media is included in the very feasible category. The product effectiveness assessment received a score of 97.5% which was categorized as very feasible. Based on the results of this assessment, it can be concluded that the development of three-dimensional comic media based on local wisdom in thematic learning class IV at SDN 1 Tanjung has been declared very valid and can increase the learning activeness of students.*

**Keywords:** *learning media, three-dimensional comics, local wisdom*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar serta anak dengan pendidik. Gagne dan Briggs (dalam Mulyono, 2012: 7) mendefinisikan “pembelajaran sebagai suatu rangkaian kegiatan yang sengaja dirancang untuk mempengaruhi peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan mudah”. Pembelajaran pada dasarnya adalah upaya untuk mengarahkan peserta didik pada proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, menyenangkan dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Pembelajaran tidak terbatas hanya pada proses yang dilakukan guru saja, melainkan pada seluruh kegiatan yang berpengaruh langsung pada proses pembelajaran.

Menurut fakta yang terjadi di lapangan, tujuan pembelajaran ideal masih jauh dari yang diharapkan. Pembelajaran masih berfokus pada pendidik dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik menjadi cepat bosan dan tidak fokus pada pembelajaran yang menyebabkan materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan maksimal kepada peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 1 Tanjung, peserta didik kurang fokus pada kegiatan pembelajaran dan mudah bosan terlebih pada waktu siang hari, proses pembelajaran juga menjadi kurang aktif. Berdasarkan informasi yang diberikan bahwa di sekolah sudah

menggunakan media dalam proses pembelajaran, akan tetapi belum maksimal dan masih kurang bervariasi, oleh karena itu peserta didik menjadi kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan pendidik terlebih pada materi yang bersifat abstrak, hal ini juga mengakibatkan peserta didik menjadi cepat bosan pada saat proses pembelajaran.

Untuk menerapkan pembelajaran ideal secara maksimal dan meningkatkan mutu pembelajaran yang lebih baik dibutuhkan penyajian materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga motivasi dan fokus peserta didik dalam proses pembelajaran lebih meningkat. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif, diantaranya yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media komik.

Komik merupakan media yang sedang banyak digemari saat ini, tidak hanya kalangan dewasa, komik juga digemari oleh anak-anak. Bahkan saat ini, sudah banyak buku-buku pelajaran yang menampilkan ilustrasi atau cerita komik. “Komik merupakan kartun yang menggambarkan suatu karakter cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan pada pembaca”. (Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, 2017:37). Penggunaan media komik dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik menerima pelajaran dengan mudah, karena komik tidak hanya menarik tetapi juga menghibur dan menyajikan ilustrasi yang memudahkan peserta didik memahami materi-materi yang disampaikan, khususnya materi yang bersifat abstrak bisa dituangkan dalam media komik

serta menjadikan peserta didik tidak mudah bosan pada saat pembelajaran berlangsung, terlebih lagi jika tampilan komik dalam bentuk tiga dimensi yang akan menjadikan komik menjadi lebih menarik. Media komik juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan mudah, seperti nilai-nilai lingkungan sekitar (kearifan lokal).

Berdasarkan latar belakang tersebut, telah disampaikan pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang menuntut peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan penyampaian pembelajaran yang efektif dari guru. Namun kenyataan di lapangan masih berbeda dari tujuan pembelajaran, dimana peserta didik masih kurang tertarik atau berminat dengan materi pembelajaran dan kurangnya kemampuan guru dalam merancang atau mengembangkan media pembelajaran. Dengan permasalahan tersebut, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dengan judul ***“Pengembangan Media Komik Tiga Dimensi (3D) Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV di SDN I Tanjung”***.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan bertujuan untuk 1) menjembatani kesenjangan antara sesuatu yang terjadi dalam penelitian pendidikan dengan praktik pendidikan; dan 2) menghasilkan produk penelitian yang dapat digunakan untuk mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif (Prasetia, 2022: 46). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini

adalah berupa perangkat keras. Perangkat keras dapat berupa buku, jurnal, artikel, dan sebagainya. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Tanjung pada tanggal 13 dan 14 juli 2023

Subjek penelitian dalam penelitian ini terdiri dari subjek uji coba para ahli dan subjek uji coba produk. Dalam subjek uji coba para ahli terdapat ahli materi dan ahli media pembelajaran yang dimana merupakan dosen pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Hamzanwadi sementara, subjek uji coba produk dilakukan oleh guru kelas dan siswa kelas IV SDN 1 Tanjung yang berjumlah 40 orang siswa yang terdiri 17 laki-laki dan 23 perempuan.

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model ADDIE dari Dick dan Carry yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada penelitian ini peneliti hanya melakukan tahapan pengembangan sampai pada tahap implementasi, menyesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah (1) observasi yang di mana akan menganalisis kegiatan pembelajaran, kebutuhan media pembelajaran dan kebutuhan siswa. (2) lembar angket digunakan peneliti untuk mendapatkan data pada tahap uji coba instrumen dan uji coba produk. (3) evaluasi dilakukan untuk mengetahui prestasi belajar siswa melalui pretest dan pos-test dengan alternatif jawaban berupa pilihan ganda yang dilakukan setelah siswa menerima materi pembelajaran menggunakan produk pengembangan. (4) dokumentasi diperoleh dari data-data berupa foto, rekaman, buku dan sebagainya yang berkaitan dengan penelitian.

Analisis untuk mengetahui keefektifan yang dilakukan pada pengembangan ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif yang sama-sama menggunakan teknik analisis deskriptif. Data kualitatif didapatkan melalui data observasi, masukan dan saran dari para ahli, guru dan siswa kelas IV SDN 1 Tanjung. Sementara, data kuantitatif diperoleh dari lembar angket dan lembar evaluasi (pretest dan post-test)

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang berfokus pada penelitian dan pengembangan sebuah produk media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV di SDN 1 Tanjung menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* untuk menggambar komik. Hasil dari produk berupa media pembelajaran komik tiga dimensi ini telah divalidasi oleh dosen ahli dalam segi materi dan desain. Setelah dinyatakan valid maka dilakukan uji coba kelompok kecil dengan 6 orang peserta didik kelas IV SDN 1 Tanjung. Setelah dilakukannya uji coba produk skala kecil maka akan dilakukan revisi sesuai masukan dan saran dari validator yang selanjutnya media akan diimplementasikan pada pembelajaran di kelas IV SDN 1 Tanjung.

### Tahap Uji Kelayakan/ Validasi Ahli

#### a. Validasi ahli materi

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor yg diperoleh	Skor yang diharapkan
1.	Aspek Pembelajaran	8	34	40
2	Aspek Materi	7	26	35
Total		15	60	75

Tabel. 1 hasil validasi oleh ahli materi

Tabel di atas menunjukkan hasil validasi dari ahli materi bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 60 dari 75 yang diharapkan, sehingga persentase hasil dari penilaian validator ahli materi sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$P = \frac{60}{75} \times 100$$

$$P = 80 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan di atas, maka hasil oleh validator ahli materi pada media pembelajaran komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV mencapai skor persentase sebesar 80,00% dan termasuk dalam kategori layak.

b. Validasi ahli media

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor yg diperoleh	Skor yang diharapkan
1.	Aspek Tampilan	13	52	65
2	Aspek Media	2	10	10
3	Aspek Pembelajaran	2	7	10
Total		15	69	85

Tabel. 1 hasil validasi oleh ahli media

Tabel di atas menunjukkan hasil validasi dari ahli maedia bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 69 dari 85 yang diharapkan, sehingga persentase hasil dari penilaian validator ahli media sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$P = \frac{69}{85} \times 100$$

$$P = 81,17\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan yang dilakukan di atas dapat disimpulkan, ahli media menilai penyajian media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV termasuk dalam kriteria sangat layak.

c. Hasil angket tanggapan guru

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>						
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran					V
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kebutuhan siswa				v	
3	Kesesuaian materi yang disajikan media dengan bahan ajar				v	
4	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan karakteristik siswa				V	
<b>Aspek Kebahasaan</b>						
5	Kejelasan informasi dalam media					V
6	Bahasa yang digunakan dalam media					V
<b>Aspek Materi</b>						
7	Kemudahan dalam memahami konsep			v		
8	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media				V	
9	Kejelasan topik pembelajaran					V
10	Cakupan materi yang terdapat dalam media			v		
<b>Aspek Media</b>						
11	Penggunaan <i>font</i> (jenis dan ukuran ) jelas pada media			v		

	komik 3D					
12	Ketepatan <i>layout</i> dan tata letak yang dimiliki media				V	
13	Ilustrasi, grafis, gambar, dan foto yang menarik				v	
14	Media komik aman dan nyaman digunakan					V
<b>Jumlah</b>						<b>58</b>
<b>Persentase</b>						<b>82,85%</b>

Tabel 4.3 Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Untuk

#### Respon Guru

Persentase hasil penilaian media pembelajaran komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV untuk respon guru diperoleh sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$P = \frac{58}{70} \times 100$$

$$P = 82,85$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka penilaian media pembelajaran komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV dari respon guru terhadap media pembelajaran dengan hasil 82,85% maka termasuk dengan kriteria sangat baik.

- d. Hasil angket respon siswa



Gambar 1: Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa

Berdasarkan diagram diatas persentase terendah yaitu 75% dan persentase tertinggi yaitu 100%. Aspek yang mendapatkan skor 75% menjadi bahan pertimbangan dalam merevisi media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV sebelum digunakan untuk uji coba pemakaian.

### Tahap Uji Keefektifan Produk

a. Hasil belajar siswa

Tindakan	Rata-rata	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Jumlah siswa tuntas	Ketuntasan belajar
Pretest	60,575	93	17	16	40%
Postest	83,15	100	63	39	97,5%

Tabel 4.6 Hasil Belajar Pretest dan Posttest

b. Hasil observasi kegiatan pembelajaran siswa.

1. Observasi awal

No	Indikator	Jumlah Skor	Persentase
1.	Kegiatan awal	138	86,25%
2	Menyimak materi menggunakan media komik tiga dimensi	127	79,37%

	berbasis kearifan lokal.		
3	Memainkan kuis antar kelompok	133	83.13%
4	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dipahami	132	83.12%
5	Melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran	128	80%

Tabel 4.7. Aktivitas Siswa Pertemuan 1

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama mendapatkan skor 138 dengan persentase 86,25% termasuk dalam kriteria sangat tinggi.

## 2. Observasi pertemuan ke-dua

No	Indikator	Jumlah Skor	Persentase
1.	Kegiatan awal	140	87,5%
2	Menyimak materi menggunakan media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal.	131	81,87%
3	Memainkan kuis antar kelompok	135	84.37%
4	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dipahami	142	88.75%
5	Melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran	136	85%

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada pertemuan kedua aktivitas siswa mendapatkan skor 140 dengan persentase 87,5% termasuk dalam kriteria sangat tinggi.

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar berupa media pembelajaran komik tiga dimensi pada pembelajaran tematik kelas IV dengan kriteria valid dan praktis terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, media pembelajaran ini di desain dengan menggunakan aplikasi Clip Studio Paint dan dirancang menjadi bentuk pop up book. pada bagian ini terdapat pembahasan hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media pembelajaran ini disusun berdasarkan kebutuhan guru dan siswa di SD Negeri 1 Tanjung. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa komik layak digunakan di sekolah dasar.

Materi pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal yaitu materi keberagaman budaya bangsa

Hasil Validasi Kelayakan Media Komik Tiga Dimensi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai kelayakan komponen isi, dan ahli media menilai kelayakan komponen penyajian. Penilaian kelayakan media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal dilakukan dalam satu kali tahapan. Ahli media memberikan masukan dalam penilaian tersebut.

Hasil Penilaian Angket Tanggapan Guru Hasil pengamatan menunjukkan bahwa guru memberikan tanggapan positif (ya) pada 14 aspek penilaian dan memberikan tanggapan negatif pada satu aspek. Media yang telah diperbaiki berdasarkan hasil tanggapan dari guru

kemudian digunakan untuk tahap selanjutnya yaitu uji coba pemakaian. Menurut hasil tanggapan dari guru, media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada uji coba produk termasuk kriteria sangat baik.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV dikembangkan, menurut penilaian ahli materi dan ahli media memenuhi kriteria layak pada komponen isi, kebahasaan dan penyajian.
2. Penggunaan media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran tematik materi indahny kebersamaan kriteria sangat tinggi di kelas IV SD Negeri 1 Tanjung

### **Saran**

Berdasarkan simpulan tersebut penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam mengembangkan komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV dibutuhkan perencanaan yang matang diantaranya: (1) perencanaan komponen isi yang disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan, (2) komponen bahasa yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan (3) komponen penyajian yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna.
2. Media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik pada subtema lainnya, karena dapat meningkatkan aktivitas siswa dengan memperbaiki langkah-langkah pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darma, Budi. 2021. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linear Sederhana, Regresi Linear Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Medan: GuePedia.
- Fitrah. Muh., Luthfiah. 2017. *Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT. Indeks
- Hidayat, Aziz Alimul. 2021. *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas Reliabilitas*. Surabaya: Health Books Publishing.
- Prasetia, Indra. 2022. *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik*. UMSU: Medan.
- Putra, Nusa. 2015. *Research and Development*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persad
- Ramdhani, Eka Putra., Dkk. 2020. Efektivitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation Pada Materi Ikatan Kimia. *Jurnal of Research and Technology*. Vol. 6(1): 162-167.