

PROPOSAL

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



Proposal ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan
gelar Sarjana Pendidikan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

AMNI SURYANI

NPM.16110009

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS HAMZANWADI**

2020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
DAFTAR ISI	i
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Fokus Penelitian.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Spesifikasi Produk	6
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
BAB IILANDASAN TEORI.....	8
I. Media Pembelajaran.....	8
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	9
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	12
4. Manfaat Media Pembelajaran	13
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	14
J. Hakikat Media Komik 3 Dimensi (3D).....	17
1. Pengertian Komik.....	17
2. Komik Pembelajaran	17

3. Kelebihan Komik Pembelajaran.....	18
4. Kelemahan Komik Pembelajaran.....	19
5. Media 3 Dimensi (3D).....	20
K. Kearifan Lokal.....	21
1. Pengertian Kearifan Lokal.....	21
2. Kearifan Lokal Masyarakat lombok.....	22
L. Penelitian Relevan	22
M. Kerangka Berfikir	23
N. Pertanyaan Penelitian.....	26
O. DAFTAR PUSTAKA	28

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sudah semakin meningkat dan mendorong pendidik untuk lebih mampu dalam menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah. Selain itu, pendidik juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran.

Kata media sendiri berasal dari bahasa latin , yaitu *medium* yang secara harfiah berarti tengah atau perantara. Atwi Suparman (dalam Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, 2011:65) mendefinisikan “media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan”. Dengan kata lain, media merupakan suatu perantara untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik.

Heinich, Molenda, dan Russel (Asep Herry Hernawan, dkk, 2014: 11.22) menyatakan “media merupakan saluran komunikasi”. Yang artinya, media merupakan suatu perantara yang dapat memberikan atau menyampaikan informasi pembelajaran.

Sementara menurut Gagne (Mohamad Syarif Sumantri, 2015: 303) media adalah komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk

belajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan lebih jelas dan menarik minat peserta didik dalam belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan. Saat ini sudah banyak ditemukan jenis dan bentuk media pembelajaran yang sangat beragam, mulai dari yang sederhana sampai dengan yang berteknologi tinggi.

Para ahli telah mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan karakteristik yang dimiliki agar lebih mudah untuk dipelajari. Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno (2011: 67-68) mengklasifikasikan media menjadi empat, yakni:

1. Media berdasarkan jenisnya terbagi menjadi:
 - a. Media auditif, yaitu media yang hanya menyajikan suara.
 - b. Media visual, yaitu media memanfaatkan indra penglihatan dalam penggunaannya
 - c. Media audio-visual, yaitu media yang menampilkan gabungan antara suara dan gambar.

2. Media berdasarkan keadaanya terbagi menjadi:
 - a. Media audio-visual murni, yaitu media yang unsur suara dan gambarnya diambil dari satu sumber seperti film *audio-cassete*.
 - b. Media audio-visual tidak murni, yaitu media yang unsur suara dan gambarnya diambil dari sumber yang berbeda, seperti unsur suara yang diambil dari *tape recorder* sedangkan unsur gambar dia ambil dari *slide proyektor*.
3. Media berdasarkan daya liputnya terbagi menjadi:
 - a. Media dengan daya liput luas dan serentak, yaitu media yang tidak terbatas ruang dan waktu.
 - b. Media dengan daya liput terbatas, yaitu media yang membutuhkan ruang khusus dalam penggunaanya.
4. Media berdasarkan bahannya terbagi menjadi:
 - a. Media sederhana, yaitu media pembelajaran yang tidak sulit digunakan dengan bahan dasar yang mudah didapat dan harga yang terjangkau serta proses pembuatannya mudah.
 - b. Media kompleks, yakni media pembelajaran yang pembuatannya sukar dan bahan yang sulit didapat.

Menurut Seels & Richey (Azhar Arsyad, 2013: 32-34) media dibagi dalam empat kelompok, yakni:

1. Media teknologi cetak merupakan media yang menyajikan materi dalam bentuk tercetak, seperti buku, majalah ataupun koran.

2. Media audio-visual merupakan media yang menyajikan suara dan gambar serta membutuhkan alat bantu untuk menampilkannya.
3. Media berbasis komputer adalah media yang menyajikan materi dalam bentuk digital, sehingga memerlukan komputer untuk menyampaikan materi pelajaran.
4. Media gabungan, yakni media yang menggabungkan media cetak dan *audio-visual* yang dikendalikan oleh komputer.

Sementara Thomas (dalam Zainal Aqib, 2013: 55) mengelompokkan media menjadi tiga, yakni:

1. Pengalaman dari benda asli (*reliefe experience*).
2. pengalaman dari benda tiruan (gambar, film, model, sandiwara).
3. pengalaman dari kata-kata (bulan, majalah, kaset, program radio, piringan hitam).

Menurut pendapat beberapa para ahli tersebut dapat disimpulkan klasifikasi media ada 4, yaitu:

1. Media Cetak, media yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk cetak.
2. Media Audio, media yang menyajikan materi dalam bentuk suara.
3. Media Visual, media yang menampilkan gambar-gambar atau grafik dalam menyajikan materi pembelajaran.
4. Media Audio-visual, media yang menyajikan materi dalam bentuk gabungan antara gambar dengan suara.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai komponen yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran akan tetapi tetap tidak bisa menggantikan peran guru.

Dalam proses belajar mengajar, fungsi media menurut Nana Sudjana (Pupuh Fathurrohan dan M. Sobry Sutikno, 2011: 66) yakni:

- a. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif;
- b. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru;
- c. Media dalam pengajaran, penggunaannya bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran;
- d. Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata sebagai alat hiburan yang digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa;
- e. Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru;
- f. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Sementara, menurut Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno (2011: 67) fungsi media diantaranya:

- a. Menarik perhatian siswa.
- b. Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
- c. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- d. Mengatasi keterbatasan ruang.
- e. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
- f. Waktu pembelajaran bisa dikondisikan.
- g. Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar.
- h. Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari/ menimbulkan gairah belajar.
- i. Melayani gaya belajar anak yang beraneka ragam, serta:

- j. Meningkatkan kadar keaktifan / keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan fungsi media dalam pembelajaran adalah untuk menyajikan materi dengan lebih jelas dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan cepat dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan produktif sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran yang memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tentunya dapat memenuhi kebutuhan peserta didik.

Hamalik (Azhar Arsyad, 2013: 19) mengemukakan bahwa

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Untuk itu, media pembelajaran harus digunakan secara tepat untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Berbagai manfaat lainnya juga dapat diperoleh dari penggunaan media dalam pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Ornstein (1990) dikutip Asep Herry Hernawan, dkk(2014: 11.23) antara lain:

- a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Meningkatkan pemahaman peserta didik
- c. Mendapatkan pengalaman belajara yang bervariasi.

- d. Memperkuat proses belajar.
- e. Mengembangkan minat peserta didik.
- f. Menjadikan pembelajaran lebih komunikatif.
- g. Mengubah dan membentuk karakter atau sikap peserta didik.

Selanjutnya, Miarso (dalam Asep Herry hernawan, dkk, 2014:11.24)mengemukakan bahwa “media dapat melampaui batas ruang kelas”. Segala sesuatu yang sifatnya berbahaya, terlalu besar atau sukar untuk dibawa ke dalam kelas dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk menggantikannya.

Jadi, dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Memotivasi belajar peserta didik.
- b. Meningkatkan pemahaman belajar peserta didik.
- c. Memberikan pengalaman belajar yang bervariasi.
- d. Mengembangkan minat peserta didik.
- e. Menjadikan pembelajaran lebih komunikatif.
- f. Dapat menggantikan benda yang tidak bisa dilihat secara langsung atau benda yang terlalu besar.

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaransangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dan memberikan beragam manfaat bagi pembelajaran. Namun, manfaat dari penggunaan media tersebut tidak dapat tercapai apabila pendidik tidak bisa memilih media yang akan digunakan dengan tepat.

Terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yaitu (Azhar Arsyad, 2013: 75-76):

- a. Memilih media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b. Media harus sejalan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- c. Media yang digunakan praktis, luwes serta tahan lama.
- d. Media yang digunakan harus dikuasai.
- e. Menyesuaikan media dengan kelompok sasaran yang tepat.
- f. Kualitas media harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, informasi yang disajikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain.

Menurut Gagne, Briggs, & wager (Asep HerryHernawan, 2014: 11.32-11.35) ada tiga faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yakni:

1. Karakteristik media

Pemahaman terhadap karakteristik media sangat perlu dikuasai pendidik untuk memilih media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

2. Karakteristik tujuan pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

3. Karakteristik siswa

Pendidik harus mampu memahami karakter peserta didik untuk memilih media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran harus sesuai dengan karakter peserta didik.

4. Rancangan pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik materi dan kegiatan pembelajaran yang disusun.

5. Ketersediaan alat pendukung

Faktor ini perlu dipertimbangkan sebelum memilih media yang digunakan. Pastikan alat pendukung yang diperlukan tersedia sebelum menentukan media yang akan digunakan.

6. Tingkat keterbacaan media

Media pembelajaran harus memenuhi syarat-syarat teknis media agar informasi atau pesan pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

7. Situasi dan Kondisi Kelas

Faktor ini juga sangat perlu diperhatikan, mulai dari jumlah peserta didik dalam kelas sampai pada pengaturan tempat duduk peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan karakteristik pemilihan media sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- c. Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- d. Praktis, jelas dan tahan lama.
- e. Memenuhi persyaratan teknis media, seperti keterbacaan, ilustrasi dan sebagainya.

B. Hakikat Media Komik3 Dimensi (3D)

1. Pengertian Komik

Kata komik padadasarnya berasal dari bahasa Inggris yaitu “*comic*” yang berarti sesuatu yang lucu dan bersifat menghibur. Menurut Nurgiyantoro dikutip Brenda Cristina Putri (2014: 18) komik merupakan “pesan-pesan komunikasi yang dibungkus dalam wujud gambar sehingga tampil sebagai suatu cerita yang ringan”.

Scott McCloud (pengajar.co.id, 2018) mengatakan “komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya”. Sementara, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (Pelayananpublik.id, 2020) komik adalah cerita bergambar yang lucu dan mudah dipahami.

Komik dapat diartikan sebagai seni berurutan (*Sequential Art*) atau gambar berurutan untuk menceritakan sesuatu [1]. Dalam istilah bahasa Indonesia komik diterjemahkan sebagai cergam atau cerita gambar. Format cergam masih memisahkan teks dan gambar, serta terkadang tanpa balon kata [2]. Dalam kata lain komik merupakan cerita yang divisualisasikan menggunakan rangkaian gambar dengan atau tanpa teks. Komik dapat muncul dalam model atau bentuk yang selalu beragam sesuai dengan target konsumennya(Kusumah, 2018).

Menurut Gumelar dalam bukunya *Comic Making* mendefinisikan bahwa komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung

diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan(Gumelar, M.S, 2011).

Komik menurut Daryanto (2013:127) didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut mengenai komik, dapat disimpulkan bahwa komik adalah sebuah cara untuk menyampaikan suatu cerita atau informasi yang disajikan dalam bentuk gambar yang disusun secara berurutan sehingga menghasilkan respon estetik, sederhana, menarik dan menghibur bagi yang membacanya serta pesan dari cerita atau informasi yang ada di dalam komik dapat tersampaikan dengan utuh kepada pembacanya.

2. Komik Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan zaman, komik saat ini banyak juga digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. menurut Waluyanto dikutip Ambaryani dan Gamaliel Septian Airlanda (2017: 20) komik sebagai media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut Hurlock (Nadia Astri Pandanwangi, Firosalia Kristin, Indri Anugraheni, 2019: 126) komik adalah media yang

dapat digunakan untuk mengembangkan kepribadian anak dan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat tentang komik pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan komik sebagai media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran serta mengembangkan kepribadian anak.

2. Kelebihan Komik Sebagai Media Pembelajaran

Sebagai media pembelajaran, komik memiliki beberapa kelebihan. Menurut Trimo (Sheny Nuraeni, 2016: 17) beberapa kelebihan komik diantaranya:

- a. Menambah perbendaharaan kata anak.
- b. Memudahkan pemahaman terhadap sesuatu yang bersifat abstrak.
- c. Mengembangkan minat baca anak.
- d. Alur ceritanya yang menampilkan nilai-nilai atau pesan-pesan bermakna.
- e. Meningkatkan imajinasi anak yang selaras dengan tujuan pendidikan, yakni mengembangkan imajinasi anak didik agar menjadi manusia yang kreatif.

Sedangkan menurut Sheny Nuraeni (2016: 18-19) kelebihan media komik pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Penyajian yang sederhana
- b. Memuat pesan yang luas namun disajikan dengan ringkas dan mudah dipahami
- c. Dilengkapi bahasa verbal yang dialogis

- d. Memudahkan anak memahami isi pesan yang disampaikan karena dilengkapi gambar.
- e. Ekspresi yang ditampilkan dalam komik jelas dan menarik dapat menarik anak untuk terus membaca.

Dari beberapa penjabaran mengenai kelebihan komik pembelajaran dapat disimpulkan kelebihan komik sebagai media pembelajaran adalah memuat pesan pembelajaran yang luas namun disajikan dengan sederhana dan ringkas sehingga memudahkan anak untuk memahaminya serta dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan minat baca, membentuk kepribadian anak dan juga dapat menambah perbendaharaan kata anak.

3. Kelemahan Komik Pembelajaran

Selain memiliki kelebihan, tentunya komik sebagai media pembelajaran juga tak luput dari kekurangan dan keterbatasan. Trimo (Sheny Nuraeni, 2016: 18) mengatakan kelemahan komik sebagai berikut:

- a. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar;
- b. Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor atau kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan;
- c. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan atau tingkah lakuyang *prevented*;
- d. Banyak adegan percintaan yang menonjol.

Berikut beberapa kelemahan komik sebagai media pembelajaran:

- a. Komik dapat membuat anak malas membaca buku-buku teks yang tidak bergambar.
- b. Dapat membunuh imajinasi anak jika terlalu sering membaca komik.

- c. Ketergantungan pada komik mengakibatkan anak hanya penasaran dengan kelanjutan ceritanya tanpa memahami pesan yang ingin disampaikan.
- d. Tidak semua anak dapat belajar dengan buku yang terdapat banyak gambar-gambar.

4. Media 3 Dimensi (3D)

Media 3 dimensi adalah media yang dapat dilihat dari segala arah serta memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi (Ratna Setyaningsih, 2017). Selain itu, media 3D juga sering dikatakan media tanpa proyeksi yang disajikan secara visual 3 dimensi.

Media 3D memiliki beberapa jenis, sebagai berikut:

- a. Model Padat (*Solid model*, yaitu model yang menampilkan bagian luar objek saja, seperti boneka, bendera, anatomi manusia dan sebagainya.
- b. Model Penampang (*Cutaway model*), menampilkan bagaimana penampakan sebuah objek apabila permukaannya diangkat untuk mengetahui susunan bagian dalam.
- c. Model Kerja (*Working model*), model tiruan dari objek asli yang mempertlihatkan bagian luar dari objek asli.
- d. Model Susun (*Build-up model*), model yang terdiri dari beberapa bagian objek lengkap yang disusun dan dapat dile'as atau dipasang untuk dipelajari detailnya.

Setiap media tentu memiliki kekurangan dan kelebihan, termasuk media 3 dimensi juga memiliki kekurangannya. Menurut Moedjiono (vhasende.blogspot.com, 24, kelebihan dari media 3D, ialah :

“memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara konkrit dan menghindari verbalisme, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, serta menunjukkan alur suatu proses secara jelas”

Sementara kekurangan dari media 3D itu sendiri, adalah:

- a. Penyimpanan yang membutuhkan ruangan lebih dan perawatan yang rumit.
- b. Membutuhkan biaya yang cukup besar.
- c. Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah.

C. Kearifan Lokal

1. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal menurut Wahono (Agus Wibowo dan Gunawan, 2015: 18) merupakan “kepandaian dan strategi-strategi pengelolaan alam semesta dalam menjaga keseimbangan ekologis yang sudah berabad-abad teruji oleh berbagai bencana dan kendala serta keteledoran manusia”.

Sementara Suhartini dikutip Agus Wibowo dan Gunawan (2015: 17) mendefinisikan kearifan lokal sebagai warisan nenek moyang yang berkaitan dengan tata nilai kehidupan. Tata nilai kehidupan tidak hanya dalam bentuk religi melainkan dalam bentuk budaya dan adat istiadat juga.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan warisan nenek moyang yang berkaitan dengan tata nilai

kehidupan baik budaya maupun adat istiadat yang didapat dari usahapengelolaan alam semesta dalam menjaga keseimbangan ekologis.

2. Kearifan Lokal Masyarakat Lombok

Seperti halnya daerah lain, Lombok juga memiliki budaya yang beragam yang sudah berkembang dalam masyarakat diantaranya ialah (Arsipbudayanusantara.blogspot.com, 2014):

- a. *Gendang belek*, biasanya dimainkan pada saat pesta-pesta kerajaan.
- b. *Perisean* merupakan kesenian bela diri yang sudah ada sejak zaman kerajaan-kerajaan di Lombok.
- c. *Rebo Bontong* adalah upacara yang dilakukan untuk menolak bala yang dilakukan setiap satu tahun sekali pada hari rabu di minggu terakhir bulan safar.
- d. *Begibung* adalah tradisi makan bersama masyarakat Sasak, biasanya tradisi ini dilakukan pada acara *rowah/begawe*.

D. Penelitian Yang Relevan

- a. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Teori Bruner Pada Materi Pengenalan Pecahan Kelas III SDN 6 Pringgasela” dapat disimpulkan dari penelitian tersebut. Hasil dari tes hasil belajar siswa yang diperoleh dari uji coba terbatas, uji coba lapangan, dan uji coba operasional media pembelajaran komik yang dikembangkan menunjukkan hasil yang positif. Pada uji coba lapangan awal presentase ketuntasan klasikal mencapai 60% dengan nilai tertinggi dan terendah masing-masing 80 dan 50 dengan nilai rata-rata 66,1, sedangkan pada pada uji coba lapangan 16

orang siswa yang mengikuti tes hasil belajar, 12 diantaranya tuntas dan 4 lainnya tidak tuntas dengan nilai tertinggi dan terendah masing-masing 80 dan 55, dengan jumlah rata-rata 71,87 sedangkan ketuntasan klasikal 75% dan KKM 65. Kemudian dari hasil respon siswa terhadap media pembelajaran komik dikategorikan “sangat baik”. Dengan persentase 86,95% kategori sangat baik, 13,05% kategori baik.

- b. “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas VI SD” dapat disimpulkan bahwa, hasil analisis ahli media dan ahli materi pertama sebesar 93,75% dan 97,41%, ahli media dan ahli materi kedua yaitu 93,75% dan 94,29%, ahli media dan ahli materi ketiga sebesar 72,5% dan 74,29% serta penilaian siswa sebesar 100% dan dari total skor 150 yang diisi guru kelas VI SDN Ciseureuh 01, SDN Ciseureuh 02 dan SDN Sindangjaya 01 diperoleh skor sebanyak 136. Dari skor tersebut diperoleh presentase rata-rata sebanyak 90,67% dengan kategori sangat layak digunakan pada pembelajaran, hal tersebut menunjukkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal telah berhasil dikembangkan.

E. Kerangka Berfikir

Pembelajaran pada dasarnya adalah upaya untuk mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada dasarnya, setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda, memiliki kemampuan, minat, dan berasal dari latar belakang yang berbeda tentunya.

Sebagai pendidik, sudah merupakan tugas guru membantu peserta didik dengan berbagai karakteristik yang dimiliki untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang sudah ditentukan.

Upaya yang dapat dilakukan pendidik dalam mengatasi perbedaan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, salah satunya dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran.

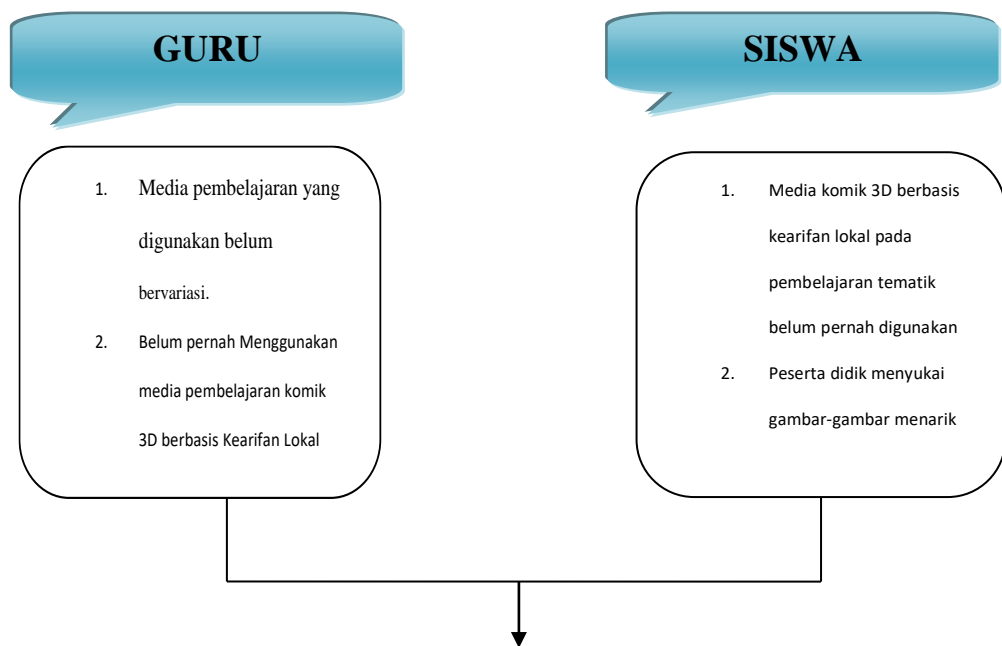
Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dan merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran pendidik dituntut untuk menyiapkan dan menggunakan media pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

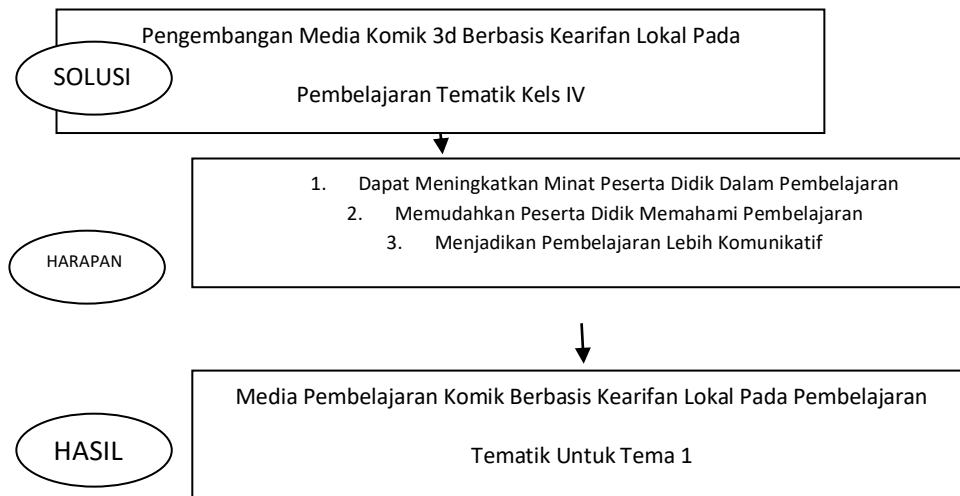
Dewasa ini, media pembelajaran sudah mengalami perkembangan dengan sangat cepat. Seiring dengan kemajuan teknologi, jenis-jenis media pembelajaran juga sudah semakin bervariasi sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi tersebut mendorong pendidik harus mampu memilih dan terampil dalam menggunakan serta membuat media pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, penggunaan media pembelajaran di Sekolah-sekolah masih Jarang diterapkan. Penggunaan media tidak sedikit hanya terbatas pada apa yang sudah disediakan oleh sekolah. Kurangnya kreativitas pendidik dalam menggunakan dan menentukan media pembelajaran mengakibatkan peserta didik menjadi jenuh saat pembelajaran berlangsung.

Media komik menjadi salah satu pilihan tepat sebagai solusi kejenuhan peserta didik dalam belajar. Komik sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan diantaranya, Jalan cerita yang disajikan memiliki pesan yang dapat membentuk karakter peserta didik dan menyajikan informasi yang lebih jelas, karena dilengkapi dengan gambar-gambar yang dapat memudahkan peserta didik memahaminya. Penggunaan media komik ini juga sangat didukung oleh karakter anak SD yang lebih tertarik dengan gambar-gambar menarik.

Pengembangan media komik dijadikan sebagai suatu alternatif penyajian materi pembelajaran yang lebih menarik untuk menghilangkan kejenuhan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan. Dalam pengembangan tersebut, produk yang dihasilkan akan menyisipkan nilai-nilai kebudayaan lokal khususnya Lombok Timur untuk lebih menarik minat peserta didik dalam belajar.





Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berfikir

F. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka fikir yang telah diuraikan, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik 3D berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV SDN 01 Tanjung?
2. Bagaimana penilaian ahli media pada aspek pembelajaran dan aspek isi terhadap produk media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik?
3. Bagaimana penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran dan aspek isi terhadap produk media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik?
4. Bagaimana penilaian siswa pada aspek penggunaan terhadap produk media terhadap produk media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Metode penelitian ini, akan 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 akan dikembangkan pada penelitian ini adalah berupa perangkat lunak dan keras. Perangkat lunak dapat berupa program atau website yang ditampilkan pada komputer, pada perangkat lunak produk akan memuat materi, modul, media pembelajaran, dan evaluasi yang berbasis kearifan lokal. Perangkat keras dapat berupa buku, jurnal, artikel, dan sebagainya.

Menghasilkan produk pengembangan yang efektif dan efisien memerlukan analisis kebutuhan dan uji coba produk. Selain itu, membutuhkan beberapa tahapan seperti analisis kebutuhan produk pengembangan, perancangan, uji coba kelayakan produk, dan implementasi atau pembuatan produk pengembangan. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah komik tiga dimensi (3D), menjadi komik Education dengan berbasis kearifan lokal dan memuat materi pembelajaran tematik untuk siswa kelas IV SDN 1 Tanjung.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE dari Dick dan Carry yang terdiri dari 5 (lima) tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan tahapan-tahapan pengembangan sampai tahap implementasi. Hal ini, menyesuaikan kebutuhan penelitian. Prosedur

pengembangan pada "Pengembangan Komik Tiga Dimensi (3D) Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 1 Tanjung", sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, peneliti akan mengumpulkan informasi-informasi yang menjadi dasar atau bahan dalam membuat produk, pada penelitian ini akan menghasilkan sumber belajar dalam bentuk komik tiga dimensi (3D). Informasi yang dikumpulkan oleh peneliti dalam tahap analisis yaitu analisis, kebutuhan, analisis siswa, dan analisis materi pembelajaran.

a) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan peneliti, bertujuan untuk mengidentifikasi produk pengembangan tepat pada sasaran.

b) Analisis Siswa

Analisis siswa dilakukan peneliti, bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik, faktor pendorong, dan faktor penghambat siswa dalam proses pembelajaran.

c) Analisis Materi Pembelajaran

Analisis materi pembelajaran dilakukan peneliti, bertujuan untuk menyesuaikan kurikulum yang diterapkan atau berlaku di sekolah.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap desain ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan untuk mempermudah desain pengembangan produk. Desain pengembangan produk pada penelitian, sebagai berikut:

a) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam proses perancangan pengembangan produk diperlukan, agar dapat mengetahui kebutuhan sesuai hasil analisis kebutuhan di tahap analisis yang terdiri dari soal-soal latihan yang sesuai dengan materi yang disampaikan dan alur cerita. Alur cerita akan mempengaruhi jalan cerita pada komik tiga dimensi (3D).

b) *Flowchart*

Flowchart adalah bagan atau diagram untuk menampilkan langkah-langkah rancangan dalam proses pengembangan produk. *Flowchart* akan mempermudah peneliti dalam mendesain produk pengembangan.

c) *Storyboard*

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan alur cerita. *Storyboard* digunakan peneliti untuk mempermudah dalam menyampaikan ide dan materi pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti, akan membuat komik tiga dimensi (3D) sesuai dengan hasil tahapan analisis dan desain yang telah disusun. Proses pembuatan komik tiga dimensi (3D), sebagai berikut:

a) Pembuatan Komik 3D berbasis Kearifan Lokal

1) Pembuatan Slide

Membuat slide untuk menentukan tampilan awal komik tiga dimensi (3D) yang terdiri dari 1) sampul komik, 2) halaman, 3) Kompetensi Inti (KI), 4) Kompetensi Dasar (KD), 5) tujuan pembelajaran, dan 6) profil. Selanjutnya, menentukan tampilan akhir komik tiga dimensi (3D) dengan halaman akhir.

2) *Modelling*

Membuat *modelling* yang adalah proses pembuatan objek tiga dimensi (3D) dalam satu adegan di komputer.

3) *Layout and Animation*

Layout and animation memasukkan, menempatkan atau memposisikan objek dan membuat objek 3D bergerak.

4) *Rendering*

Rendering adalah tahap mengolah seluruh data pada proses sebelumnya ke dalam suatu hasil akhir.

5) *Testing*

Pada tahap ini, bertujuan untuk mengetahui produk yang dikembangkan sesuai dengan harapan dan dapat mencapai tujuan yang dicapai.

6) *Publishing*

Setelah melakukan serangkaian tahapan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah membuat komik tiga dimensi (3D) berbasis kearifan lokal dalam bentuk website.

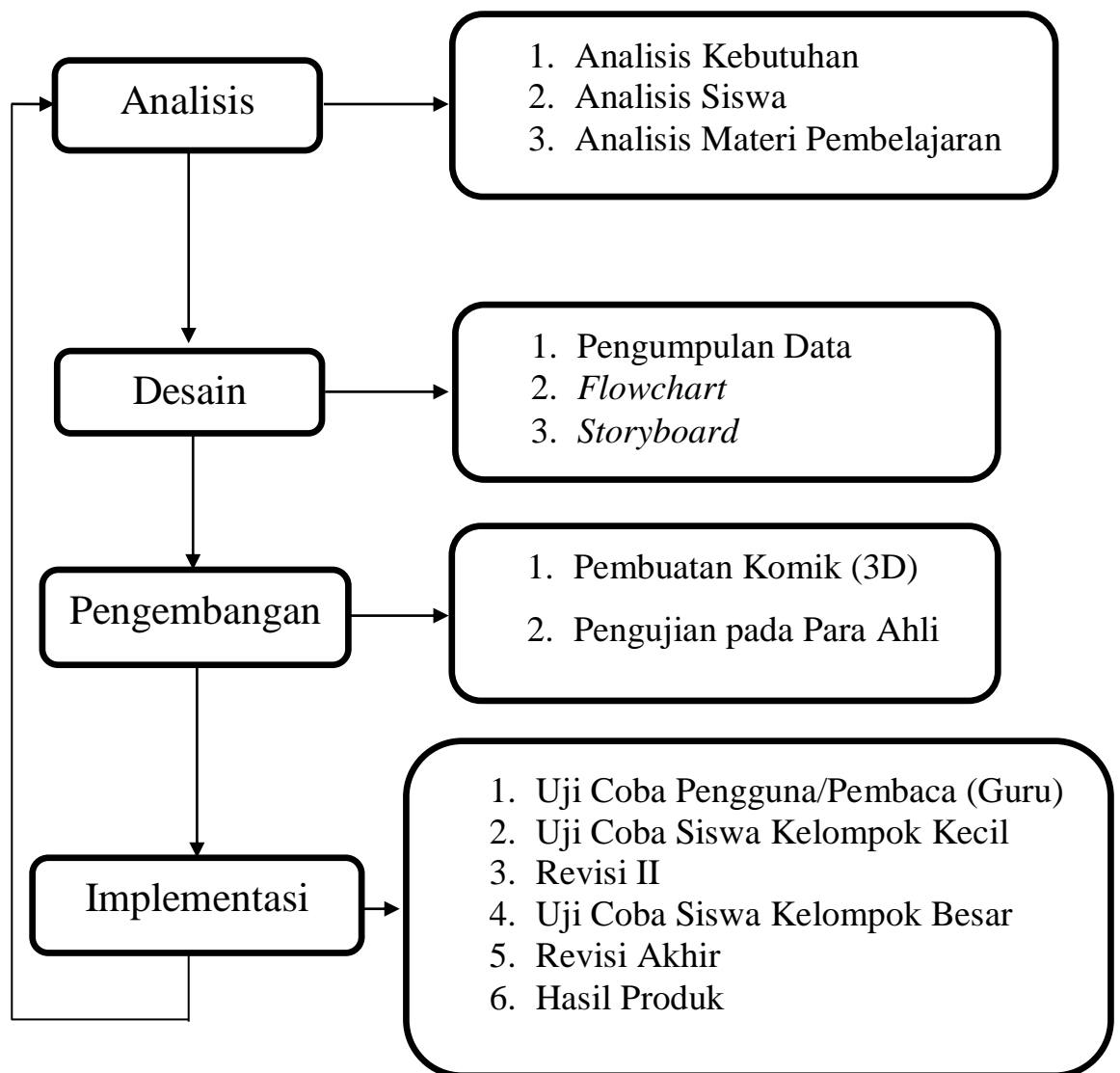
b) *Pengujian Para Ahli*

Setelah produk pengembangan telah dibuat sesuai dengan desain, maka langkah selanjutnya adalah pengujian produk pada para ahli. Produk pengembangan diuji oleh ahli bahasa (dosen), ahli materi pembelajaran (dosen), dan ahli sumber belajar (dosen). Pengujian komik akan dilakukan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Selanjutnya, memvalidasi hasil uji produk pengembangan untuk mengetahui layak atau tidaknya produk pengembangan, serta mendapatkan informasi yang berupa komentar dan saran yang dapat menjadi bahan dalam revisi produk I. Setelah merevisi produk I, maka peneliti akan melakukan pengujian kembali pada ahli bahasa (dosen), ahli materi pembelajaran (dosen), dan ahli sumber belajar (dosen), serta melakukan validasi produk pengembangan II. Setelah merevisi dan memvalidasi kelayakan produk, maka produk pengembangan di uji coba pada pembaca.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implemtasi dapat dilakukan, jika telah melalui serangkaian pengujian dari para ahli dan uji coba pada para guru kelas IV SDN 1 Tanjung dengan memenuhi kriteria baik. Pada tahap implementasi adalah tahap uji coba pada pembaca yaitu pada para guru kelas IV SDN 1 Tanjung dan siswa kelas IV SDN 1 Tanjung dalam uji coba pada kelompok kecil dengan jumlah 5-6 orang. Guru dan siswa akan diberikan instrumen yang telah disusun dan dibuat pada tahap

sebelumnya. Jika, hasil dari uji coba pada para guru dan siswa kelas IV SDN 1 Tanjung dalam kelompok kecil, memperoleh hasil yang baik atau layak. Langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan produk pengembangan ke dalam kelompok besar yaitu para siswa kelas IV SDN 1 Tanjung dengan jumlah ,, , siswa. Apabila, mendapatkan komentar dan saran dari guru dan siswa dalam uji coba, maka dapat menjadi bahan pertimbangan untuk memperbaiki produk pengembangan menjadi lebih baik.



Gambar 3.1 Bagan Penelitian dan Pengembangan Komik (3D) berbasis Kearifan Lokal

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah responden, yaitu seseorang yang memberikan respon atas suatu perlakuan yang diberikan kepadanya dan memberikan informasi tentang data yang diinginkan peneliti yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan (Fitrah dan Luthfiyah, 2017: 152). Subjek penelitian pada penelitian ini, terdiri dari subjek uji coba desain pada para ahli dan subjek uji coba produk. Penjelasan lebih detail, sebagai berikut:

1. Subjek Uji Coba Pada Para Ahli

Subjek uji coba pada para ahli adalah individu yang memiliki keahlian dalam hal bahasa, materi, dan sumber media pembelajaran. Subjek uji coba pada para ahli terdiri dari ahli bahasa, ahli materi pembelajaran, dan ahli sumber belajar. Ahli bahasa, ahli materi pembelajaran, dan ahli sumber belajar adalah dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar

2. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba produk atau uji coba awal akan dilakukan dengan sebagian guru dan siswa kelas IV SDN 1 Tanjung. Subjek yang akan digunakan pada uji coba produk adalah 5-6 orang.

D. Jenis Data

Jenis data sangat berkaitan dengan sumber data maupun pemilihan metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti. Hal ini, dikarenakan jenis data dan sumber data adalah bahan atau dasar dalam menentukan penemetode penelitian dipengaruhi oleh jenis dan sumber yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik penelitian. Pada penelitian ini, jenis data yang digunakan ada 2 (dua) jenis, sebagai berikut:

1. Data Subjektif

Data subjektif adalah jenis data yang bersumber pada pendapat, opini, pengalaman individu atau sekelompok individu yang menjadi subjek penelitian (responden). Data subjektif dapat dikatakan, jenis

data yang bersumber dari responden secara langsung, baik secara individu maupun kelompok.

2. Data Dokumenter

Data dokumenter adalah jenis data yang bersumber dari jurnal, buku, surat, website, atau dalam bentuk laporan lainnya. Data dokumenter digunakan oleh peneliti, sebagai referensi atau bahan dalam analisis data. Penelitian ini akan menggunakan lembar observasi, lembar angket, dan lembar tes untuk siswa/i.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan salah satu hal yang sangat diperlukan dalam penelitian. Hal ini, dikarenakan instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, menganalisis data, dan mengukur data yang berkaitan dengan penelitian (Kurniawan, 2021: 1). Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data tersistematis dan disengaja, melibatkan alat indra pada berbagai kegiatan yang sedang terjadi, baik secara langsung maupun tidak langsung (Samarsono, dkk., 2020: 122). Pada, teknik pengumpulan observasi peneliti akan menganalisis 1) proses pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir, 2) kebutuhan media pembelajaran, dan 3) kebutuhan siswa kelas IV SDN 1 Tanjung. Peneliti akan menggunakan lembar observasi semi terbuka dan peneliti akan mengisi lembar observasi saat uji coba di sekolah.

2. Lembar Angket

Lembar angket adalah teknik pengumpulan data, berisi list pertanyaan yang perlu dijawab secara tertulis oleh subyek/responden (Samarsono, dkk., 2020: 122). Pada teknik pengumpulan lembar angket ini, digunakan peneliti untuk mendapatkan data pada tahap uji

coba instrumen dan produk. Lembar angket akan dilakukan secara semi terbuka dengan alternatif jawaban berdasarkan skala Likert. Alternatif jawaban berdasarkan skala Likert, sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skala
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup	3
Kurang Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

3. Evaluasi

Evaluasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Tanjung. Instrumen penelitian akan memuat beberapa soal evaluasi. Soal evaluasi akan dilakukan secara *pre-test* dan *post-test* dengan alternatif jawaban berupa pilihan ganda. *Pre-test* dilakukan sebelum siswa menerima materi pembelajaran melalui produk pengembangan. *Post-test* dilakukan setelah siswa menerima materi pembelajaran melalui produk pengembangan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara tidak langsung dan menjadi data pendukung. Data informasi yang dikumpulkan melalui teknik pengumpulan dokumentasi adalah jurnal, buku, artikel, foto, rekaman, majalah, dan sebagainya yang berkaitan dengan penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Data-data informasi yang telah didapatkan atau dikumpulkan, maka langkah selanjutnya adalah menguji dan menganalisis data-data informasi tersebut. Hal ini, untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Pengujian dan penganalisis data informasi, sebagai berikut:

1. Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif akan menggunakan teknik analisis deskriptif. Data kualitatif bersumber dari data informasi yang diperoleh melalui observasi, masukan, dan saran-saran dari para ahli, guru, dan siswa kelas IV SDN 1 Tanjung. Data-data informasi yang telah didapatkan atau dikumpulkan, peneliti akan mengelompokkan berdasarkan tema permasalahan dan peneliti akan memberikan kode disetiap kelompok data informasi. Setelah itu, peneliti akan mengkaji ulang data informasi yang telah dikelompokkan. Jika, terdapat data informasi yang sama, maka peneliti akan menggabungkan data informasi tersebut atau salah satu data tidak terpakai. Namun, jika terdapat data informasi yang tidak relevan dengan penelitian, maka peneliti tidak akan menyajikan data informasi tersebut.

Langkah selanjutnya, peneliti akan merangkum seluruh data tersebut dan mengembangkannya secara deskriptif serta komprehensif, sehingga menemukan gejala-gejala penelitian. Kemudian daripada itu, peneliti akan mengkaji data informasi dengan kepustakaan dan teori yang relevan atau telah ada. Maka, data informasi kualitatif akan mudah dipahami oleh pembaca.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data selanjutnya adalah analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif sama dengan analisis data kualitatif, yaitu menggunakan teknik analisis deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari lembar angket dan lembar evaluasi (*pre-test* dan *post-test*). Analisis data kuantitatif, sebagai berikut:

a) Uji Instrumen Penelitian

1) Uji Validitas

Uji validitas adalah alat untuk mengukur sah atau tidaknya setiap pertanyaan/pernyataan yang digunakan dalam penelitian (Darma, 2021:7). Uji validitas akan

menggunakan rumus *Pearson Product Moment*, sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} + \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{hitung} = Koefisien Korelasi
 $\sum Xi$ = Jumlah Skor Item
 $\sum Yi$ = Jumlah Skor Total (Item)
 N = Jumlah Responden (Setiana dan Nuraeni, 2018: 87)

Tabel 3.1 Penggolongan Kevalidan Instrumen Penelitian

Interval Nilai	Kategori Kevalidan
1.00 - 0.81	Sangat Baik
0.61 - 0.80	Baik
0.41 - 0.60	Cukup
0.21 - 0.40	Kurang Baik
< 0.2	Sangat Tidak Baik

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur variabel yang digunakan melalui pertanyaan/pernyataan yang digunakan (Darma, 2021:17). Uji reliabilitas akan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan kriteria uji, jika *Alpha Cronbach* > 0.6, sebagai berikut:

$$r_n = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_n = reliabilitas instrumen
 k = butir soal yang valid
 $\sum S_i^2$ = jumlah varians butir
 S_t^2 = varians total (Setiana dan Nuraeni, 2018: 87)

Tabel 3.2 Penggolongan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Interval Nilai	Kategori Kevalidan
----------------	--------------------

1.00 - 0.81	Sangat Baik
0.61 - 0.80	Baik
0.41 - 0.60	Cukup
0.21 - 0.40	Kurang Baik
< 0.2	Sangat Tidak Baik

b) Uji Kelayakan Produk

Analisis data pada penelitian dan pengembangan ini adalah analisis kelayakan komik tiga dimensi (3D) berbasis kearifan lokal. Data yang didapatkan atau diperoleh dari para ahli, respon guru, dan siswa kelas IV SDN 1 Tanjung. Penilaian produk pengembangan dilakukan dengan memberikan saran dan masukan dari menggunakan para ahli, respon guru, dan siswa kelas IV SDN 1 Tanjung. Selain itu, penilaian produk pengembangan dilakukan dengan menggunakan skala Likert. Maka, uji kelayakan produk akan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$Presentase (100\%) = \frac{Skor\ yang\ Diperoleh}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

Tabel 3.3 Presentase Kelayakan Produk

Interval Nilai	Kategori Kelayakan Produk
100% – 81%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% – 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Baik
< 20%	Sangat Tidak Baik

c) Uji Efektifan Produk

Uji efektivitas produk pengembangan akan menggunakan hasil dari *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* akan diberikan kepada setelah mendapatkan atau menerima materi dari guru tanpa produk pengembangan. *Post-test*, akan diberikan pada siswa, saat siswa telah mendapatkan atau menerima materi melalui produk pengembangan. Jika hasil perhitungan (*pre-test* > *post-*

test), maka produk pengembangan telah efektif. Namun, jika hasil perhitungan (*pre-test* < *post-test*), maka produk pengembangan belum efektif dan memerlukan revisi atau perbaikan ulang. Pengujian efektifan produk pengembangan akan menggunakan rumus, sebagai berikut:

1) Mean (Rata-rata)

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

Skor Posttest = Rata-rata skor *post-test*

Skor Pretest = Rata-rata skor *pre-Test*

Skor Ideal = Skor Ideal (Ramdhani, dkk., 2020: 164)

Tabel 3.4 Rerata Skor

Interval Nilai	Rerata Skor
100% – 81%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% – 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Baik
< 20%	Sangat Tidak Baik

Selain itu, peneliti akan menganalisis ketuntasan belajar siswa. Hal ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa dan hambatan belajar siswa. pengujian ketuntasan belajar siswa akan menggunakan rumus, sebagai berikut:

2) Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

$$\text{Presentase (100\%)} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Jumlah Skor Siswa

N = Jumlah Siswa (Hikmah, 2016: 81)

Tabel 3.5 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Interval Nilai	Kriteria
100% – 81%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% – 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Baik
< 20%	Sangat Tidak Baik

d) Uji Hipotesis

Uji Hipotesis digunakan peneliti untuk mengetahui kebenaran dari praduga atau jawaban sementara sebelumnya dengan data informasi yang telah didapatkan atau diperoleh. Uji hipotesis akan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$\frac{R^2(k - 1)}{(1 - R^2)(n - k)}$$

Keterangan:

R^2 = Koefisien Determinasi

K = Jumlah variabel bebas

N = Jumlah sampel

Kriteria uji tersebut:

$F_{hitung} > F_{tabel} (k-1, n-k)$, maka tolak H_0

$F_{hitung} < F_{tabel} (k-1, n-k)$, maka terima H_0 (Hidayat, 2021: 12)

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. (2013). *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. (2013). *media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Darma, Budi. 2021. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linear Sederhana, Regresi Linear Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Medan: GuePedia.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ema Rosita Susepti. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Teori Bruner Pada Materi Pengenalan Pecahan Kelas III SDN 6 Pringgasela. *Disertasi Tidak dipublikasikan*. Pancor: Universitas Hamzanwadi.
- Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. (2011). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Fitrah. Muh., Luthfiyah. 2017. *Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT. Indeks.
- Hernawan, Asep Herry, dkk. (2014). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hidayat, Aziz Alimul. 2021. *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas Reliabilitas*. Surabaya: Health Books Publishing.
- Hikmah, Nurul. 2016. Peningkatan Hasil belajar Matematik Tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat melalui Alat Peraga Mistar Bilangan Pada Siswa Kelas IV SDN 005 Samarinda Ulu. *Jurnal Pendas Mahakam*. Vol. 1 (1): 80-85.
- Kurniawan, Heru. 2021. *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Kusmayandi. (2016). *Tradisi Begibung Masyarakat Suku Sasak*. Diakses melalui http://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/yandil2/tradisi-begibung-masyarakat-suku-sasak_5704618bd52048b4569_tanggal_20_Juni_2020.

- Kusumah, Setia Surya (2018). Visualisasi Budaya Sunda Dalam Komik Mad Huri Dan Si Bogel Pada Majalah Manglé. Universitas Komputer Indonesia.
- Nadia Asri Pandanwangi, Firosalia Kristin, dan Indri Anugraheni. 2019. Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa pada Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Cakrawala Penda*. Vol 5, No, 2, hal. 126
- Novita Anggraini. (2014). *Mengenal dan Memahami Budaya Indonesia*. Diakses Melalui <http://arsipbudayanusantara.blogspot.com/2014/01/macam-macam-tradisi-dan-budaya-lombok.html> tanggal 20 Juni 2020.
- Pelayanan Publik.id. 2020. *Apa itu Komik? Pengertian, Ciri, dan Jenisnya*. Diakses dari <http://www.google.com/amp/s/pelayananpubli.id/2020/02/apa-itu-komik-pengertian-ciri-dan-jenisnya/amp/> 27 juni 2020
- Prasetia, Indra. 2022. *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik*. UMSU: Medan.
- 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.
- Ratna Sariningsih, ferina Agustini dan Joko Sulianto. (2017). Pengembangan Media Komik berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas VI SD. Diunduh melalui <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/PGSD2017/paper/view/2713/2643> tanggal 19 Juni 2020.
- Rida Dela Aprilia. (2018). *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Archaeobacteria dan Eubacteria*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan 2017 dan pengelolaan Jurnal Ilmiah. Universitas PGRI Semarang, 9 Desember 2017. Diunduh di <http://repositoy.radenintan.ac.id/5734> tanggal 28 Maret 2020.
- Setiana, H. Anang., Rina Nuraeni. 2018. *Riset Keperawatan*. Jawa Barat: LovRinz Publishing.
- Sumarsono, Puji., Dkk. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammdiyah Malang.
- Sheny Nuraeni. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Melalui Komik Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP. Pasundan: Universitas Pasundan. Diunduh melalui <http://repository.unpas.ac.id/13289/> 25 Juni 2020

Sumantri, Mohamad Syarif. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Wibowo, Agus dan Gunawan. (2015). *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Konsep Strategi dan Implementasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wurianto, E (2009). *Komik Sebagai Media Pembelajaran*. Diakses melalui <http://guruindo.blogspot.com/2009/06/komik-sebagai-media-pembelajaran.html> tanggal 18 Juni 2020.