

SKRIPSI

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



Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
program studi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD)

**AMNI SURYANI
16110009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
UNIVERSITAS HAMZANWADI
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : AMNI SURYANI

NPM : 16110009

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Komik Tiga Dimensi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV di SDN 1 Tanjung” adalah hasil karya saya sendiri dan belum pernah dijadikan syarat atau sebagai bagian dari syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi. Serta tidak memuat hasil karya orang lain, kecuali bagian-bagian yang dijadikan sebagai sumber.

Selong, November 2021



menyatakan,

AMNI SURYANI
NPM. 16110009

HALAMAN PERSETUJUAN

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

AMNI SURYANI

16110009

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
program studi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD)
menyetujui untuk diajukan pada ujian skripsi

Pembimbing I,

Pembimbing II


MUHAMMAD HUSNI, M.Pd
NIDN. 0802038801


YUL ALFIAN HADI, M.Pd
NIDN. 0826038601

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)


MUHAMMAD HUSNI, M.Pd
NIDN. 08020038801

LEMBAR PENGESAHAN

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

AMNI SURYANI
16110009

Skripsi ini dipertanggungjawabkan di Depan Dewan Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Pendidikan Hamzanwadi
Pada tanggal : 31 Oktober 2023

DEWAN PENGUJI

Nama	Tanggal	Tanda Tangan
<u>Muhammad Husni, M.Pd</u> NIDN. 0802038801 (Ketua Penguji)	8 / 11 / 2023	
<u>Yul Alfian Hadi, M.Pd</u> NIDN.0826038601 (Anggota 1)	8 / 11 / 2023	
<u>Abdul Aziz, M.Pd</u> NIDN. 0804049601 (Anggota 2)	8 / 11 / 2023	

Pancor, 2023
Mengetahu dan Mengesahkan
Dekan FIP Universitas Hamzanwadi


Muhammad Sururudin, M.Pd
NIDN .0815097401

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan 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

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Kedua orang tua saya yang senantiasa tak henti-hentinya memberi dukungan dan semangat yang disertai ocehan-ocehan kecil tanda penyemangat serta do'a yang tak pernah ada putusnya. Semoga ibu dan bapak selalu diberikan kesehatan dan umur yang panjang, aamiin.

- ❖ Adik saya yang secara tidak langsung selalu memberi s

- ❖ emangat untuk menyelesaikan skripsi saya, terima kasih untuk semangat yang selalu diberikan.

- ❖ Guru-guru baik SD, SMP, SMA dan dosen-dosen saya yang telah dengan sabarnya memberikan ilmu, semangat, dan bimbingan kepada saya sehingga saya bisa sampai pada titik ini. Terima kasih, semoga Allah S.W.T senantiasa membalas segala kebaikan Bapak/Ibu Guru/Dosen.

- ❖ Sahabat, teman dan orang-orang terdekat yang selalu memberi semangat dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi saya.

- ❖ Sehun dan seluruh member EXO yang secara tidak langsung selalu menjadi semangat untuk menyelesaikan tugas akhir saya.

MOTTO

“Orang yang hebat adalah orang yang memiliki kemampuan menyembunyikan kesusahan, sehingga orang lain mengira bahwa ia selalu senang.”

(Imam Syafi’I)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt, atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik 3 Dimensi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV di SDN 1 Tanjung” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari jalan kegelapan menuju jalan yang diridhoi Allah Swt.

Penulis menyadari dengan sepenuhnya, bahwa skripsi ini dapat tersusun berkat bantuan dan dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Hj. Sitti Rohmi Djalilah, M.Pd selaku Rektor Universitas Hamzanwadi yang telah banyak berjasa dan bertanggung jawab sehingga Universitas Hamzanwadi sampai saat ini semakin maju.
2. Dr. Abdullah Muzakar, M.Si selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Hamzanwadi.
3. Muhammad Sururudin, M.Pd selaku Dekan FIP Universitas Hamzanwadi yang telah mendukung terlaksananya kegiatan-kegiatan kampus demi kemajuan menjadi lebih baik.
4. Muhammad Husni, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus sebagai pembimbing utama yang telah berkenan x meluangkan waktu dan penuh ketulusan memberikan bimbingan dan arahan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Yul Alfian Hadi, M.Pd selaku pembimbing II yang telah dengan sabar dan penuh kerendahan hati membantu dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Kedua orangtua dan semua keluarga yang telah banyak memberikan dukungan atau motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.

7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, baik dari segi moril maupun materi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya, penulis berharap saran dan kritik yang bersifat konstruktif dari pembaca untuk penyempurnaan penulisan ini. Penulis mengucapkan banyak terima kasih semoga Allah SWT selalu melimpahkan karunia, hidayah, dan ilmu yang bermanfaat bagi kita semua. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin ya rabbal alamiin.

Pancor, 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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 II LANDASAN TEORI.....	8
A. 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
B. Hakikat Media Komik 3 Dimensi (3D).....	17
1. Pengertian Komik.....	17
2. Pengertian Komik Tiga Dimensi.....	18
3. Komik Pembelajaran	19
4. Kelebihan Komik Pembelajaran.....	20
5. Kelemahan Komik Pembelajaran.....	21
6. Media 3 Dimensi (3D).....	21
C. Kearifan Lokal.....	23
1. Pengertian Kearifan Lokal	23
2. Kearifan Lokal Masyarakat lombok.....	23
D. Penelitian Relevan	24
E. Kerangka Berfikir	25
F. Pertanyaan Penelitian.....	27
BAB III BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Model Pengembangan.....	29

B. Prosedur Pengembangan	29
C. Subjek Penelitian	34
D. Jenis Data	34
E. Instrumen Pengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data.....	36
DAFTAR PUSTAKA	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan kerangka berfikir.....	28
Gambar 2 Bagan penelitian dan pengembangan komik 3D berbasis kearifan lokal	36
Gambar 3 Komik pengembangan	47
Gambar 4 Grafik hasil validasi ahli materi dan media pembelajaran.....	53
Gambar 5 Diagram hasil angket tanggapan siswa	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penggolongan kevalidan instrumen penelitian	41
Tabel 2 Penggolongan Reliabilitas instrumen penelitian.....	42
Tabel 3 Presentasi kelayakan data	43
Tabel 4 Rerata skor.....	44
Tabel 5 Hasil belajar siswa.....	44
Tabel 6 Hasil validasi ahli materi	50
Tabel 7 Hasil validasi ahli media.....	52
Tabel 8 Hasil tanggapan guru.....	56
Tabel 8 Hasil tanggapan siswa	58
Tabel 9 Hasil pretest dan post-test.....	61
Tabel 10 Aktivitas siswa pertemua pertama	62
Tabel 11 Aktivitas siswa pertemuan kedua.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Data hasil angket validasi ahli media.....	67
LAMPIRAN 2 Data hasil angket validasi ahli materi	68
LAMPIRAN 3 Angket respon siswa	70
LAMPIRAN 4 Angket respon guru.....	72
LAMPIRAN 5 Lembar observasi.....	73
LAMPIRAN 6 Dokumentasi foto.....	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar serta anak dengan pendidikan. 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 baik sudah pasti memiliki tujuan. Banyak tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan oleh para ahli yang mengarah pada idealisasi pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang ideal adalah agar peserta didik mampu mewujudkan pembelajaran yang efektif seperti yang dinyatakan oleh Ian James Mitchell dalam disertasinya yang diajukan di Monash University yang dikutip oleh Suyono dan Hariyanto (2017: 209), sebagai berikut:

(1) perhatian peserta didik yang aktif dan fokus pada pembelajaran (2) berusaha menyelesaikan tugas dengan benar (3) peserta didik dapat menjelaskan hasil belajarnya (4) peserta didik termotivasi untuk meminta informasi terkait dengan topik pembahasan lebih lanjut.

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. Pembelajaran juga meliputi kejadian-kejadian yang dimuat dalam bahan cetak, gambar, radio, TV, film maupun gabungan dari beberapa bahan tersebut. Sementara itu, Suyono dan Hariyanto (2017:212) menjabarkan beberapa kriteria pembelajaran yang efektif menurut para konstruktivis, diantaranya:

(1) harus diciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (2) belajar yang menarik perhatian peserta didik adalah menyenangkan, menantang, relevan, mengarah pada tujuan pembelajaran, serta didukung dengan metode yang sesuai (3) peserta didik akan belajar dengan baik dan efektif jika didukung oleh guru dan lingkungan yang baik dan efektif pula.

Pendidikan saat ini sudah menerapkan pembelajaran tematik, yang dimana pembelajaran dirancang berdasarkan tema-tema. Pada pembelajaran tematik setiap tema menghubungkan beberapa mata pelajaran yang memiliki materi yang berkaitan. Menurut Trianto (2011: 139) “Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik ”.

Beberapa survei menunjukkan pencapaian prestasi belajar Indonesia masih berada di bawah Negara-negara tetangga. Faktor utama penyebab rendahnya prestasi belajar Indonesia adalah kurangnya keterampilan tenaga pendidik dalam pengelolaan pembelajaran.

Menurut fakta yang terjadi di lapangan, tujuan pembelajaran ideal masih jauh dari yang diharapkan. Pembelajaran masih berfokus pada pendidik serta

kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik menjadi cepat bosan dan tidak fokus pada pembelajaran yang menyebabkan materi yang disampaikan oleh pendidik tidak dapat diterima dengan maksimal oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN I Tanjung, pada kegiatan pembelajaran peserta didik kurang fokus pada kegiatan pembelajaran dan mudah bosan terlebih pada waktu siang hari, proses pembelajaran juga menjadi pasif. berdasarkan informasi yang diberikan bahwa di Sekolah sudah menggunakan media dalam proses pembelajaran, akan tetapi belum maksimal dan masih kurang bervariasi, oleh karenanya 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”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, diantaranya:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Kegiatan pembelajaran masih terfokus pada guru.
3. Kurangnya ketertarikan dan fokus peserta didik pada materi pembelajaran.
4. Peserta didik cepat merasa bosan dan kurang aktifnya proses pembelajaran.

C. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah pengembangan media komik 3D berbasis kearifan lokal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana pengembangan media komik 3D berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV di SDN I Tanjung”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media komik 3D berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV di SDN I Tanjung.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada pembelajarannya. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi Peserta Didik

- a. Mampu meningkatkan fokus dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran
 - b. Mampu menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memudahkan peserta didik menerima materi pembelajaran.
2. Bagi Peneliti
- Sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan penulis dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya media komik 3D.
3. Bagi Guru
- a. Dengan pengembangan produk ini dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar, sehingga waktu guru bisa menjadi lebih efektif dan efisien.
 - b. Sebagai inspirasi pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.
4. Bagi Sekolah
- Penelitian ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran di Sekolah.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa komik 3D berbasis kearifan lokal yang mengangkat kebudayaan daerah tempat meneliti. Media pembelajaran dibuat dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, media komik yang dikembangkan mengangkat tentang kebudayaan daerah peserta didik untuk memberikan pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Produk ini juga akan di rancang dalam bentuk 3D yang menampilkan ilustrasi menjadi lebih nyata dan memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran, produk ini akan dibuat untuk pembelajaran tematik pada tema 1 IndahNya Kebersamaan subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa untuk kelas IV. Komik ini akan dibuat menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* yang akan membuat ilustrasi gambar menjadi lebih hidup.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

- a. Penggunaan media pembelajaran komik 3D berbasis kearifan lokal dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Penggunaan media komik 3D berbasis kearifan lokal dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi dan menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran.
- c. Penggunaan media komik 3D berbasis kearifan lokal dapat menambah pengetahuan peserta didik mengenai lingkungan sekitarnya.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain :

- a. Memerlukan waktu yang cukup lama dan ketelitian penuh untuk menghasilkan gambar yang detail dan jelas.
- b. Media yang dikembangkan hanya dapat digunakan oleh sekolah di daerah sekitar tempat penelitian karena berisi tentang kebudayaan daerah tersebut saja.

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 penggunaannya.
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 belajarmengajar.

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 pembelajaran sangat 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 Komik 3 Dimensi (3D)

1. Pengertian Komik

Kata komik pada dasarnya 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”. Komik adalah seni yang berurutan (*Sequential Art*) atau gambar berurutan untuk menceritakan sesuatu melalui cergam atau cerita gambar dengan memisahkan teks dan gambar, serta terkadang tanpa balon kata, maka dengan kata lain komik merupakan cerita yang divisualisasikan menggunakan rangkaian gambar dengan atau tanpa teks (Kusumah, 2018: 22).

Komik dapat muncul dalam model atau bentuk yang selalu beragam sesuai dengan target konsumennya. 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: 1). Komik menurut Daryanto (2016) 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. Pengertian Komik Tiga Dimensi

Pada komik, gambar merupakan hal yang utama karena gambar memiliki peran sebagai penjelas dalam cerita. Gambar yang dimaksud adalah gambar yang dilakukan dengan menggunakan goresan tangan atau yang termasuk kedalam ilustrasi. Visual yang ditampilkan haruslah jelas agar pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca dan tidak menimbulkan kesalahpahaman.

Komik memiliki beberapa jenis, salah satunya adalah komik tiga dimensi. Menurut Kusuma, komik tiga dimensi (3D) adalah komik yang dibuat secara manual (*handrawing*) menggunakan tinta atau pewarna lainnya dan memiliki dimensi ukuran (panjang, lebar, dan volume) (2018: 24). Hal ini serupa dengan menurut Nurgiyantoro dikutip Brenda Cristina Putri (2014: 18), yang mendefinisikan komik tiga dimensi (3D) adalah sebuah karya yang memuat komposisi antara gambar dan teks/tulisan dengan memiliki volume, sisi panjang, dan lebar, sehingga dapat dilihat dari segala sisi. Selanjutnya, menurut Rahmatin, dkk (2021: 12), komik tiga dimensi (3D) adalah suatu karya seni yang memadukan kekuatan

antara gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita dengan memiliki ukuran panjang, sisi, dan volume, sehingga komik dapat dilihat di berbagai sisi. Maka, dapat disimpulkan bahwa komik tiga dimensi (3D) adalah komik yang dibuat secara manual dengan memadukan kekuatan antara gambar, warna, dan teks/tulisan dengan ukuran panjang, sisi, dan volume yang membuat komik tiga dimensi semakin menarik perhatian para pembaca atau pengguna.

3. 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.

4. 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.

5. 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.

6. 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 memperlihatkan 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 kekurangan dan kelebihannya. 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.

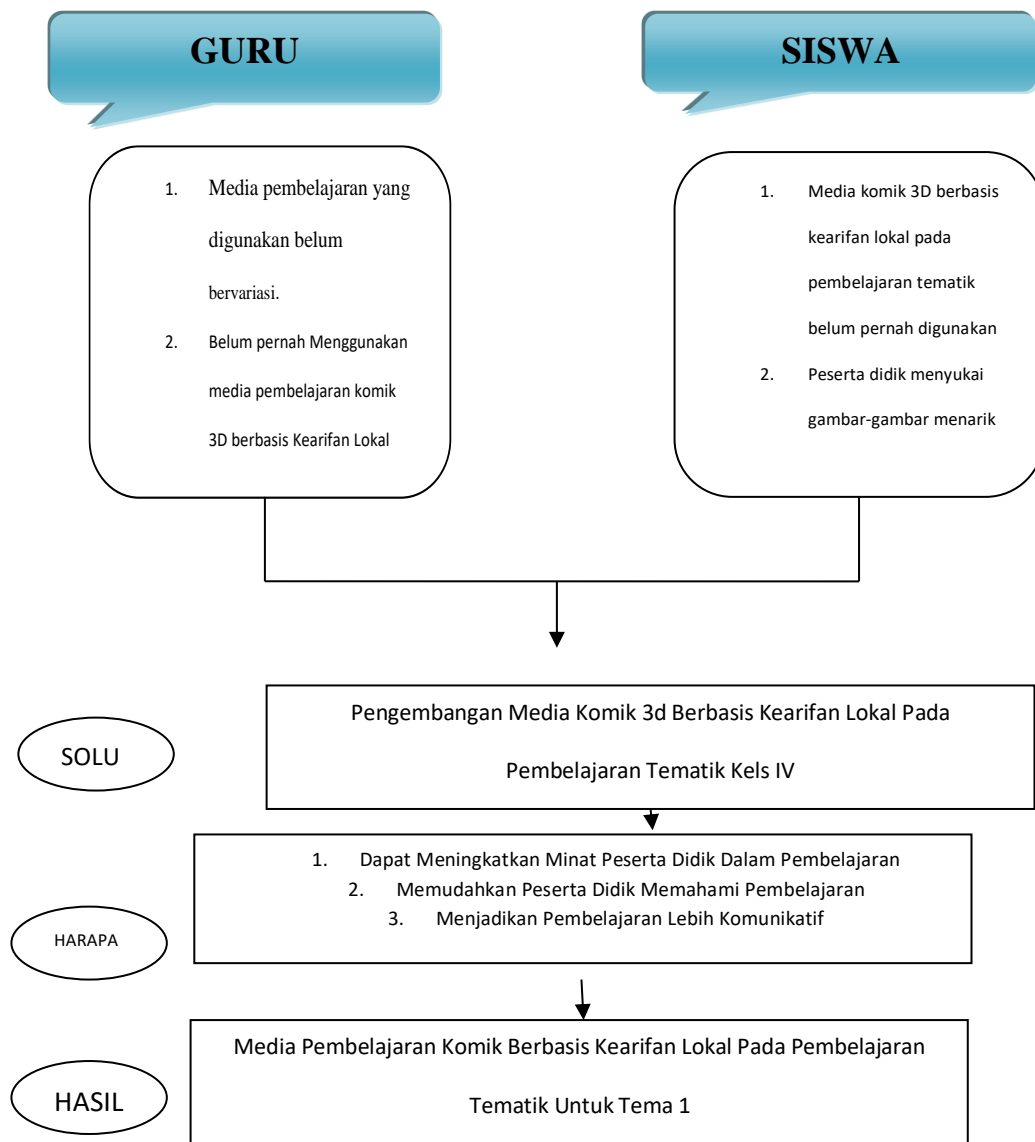
Dewasa ini, media pembelajaran sudah mengalami perkembangan dengan sangat cepat. Seiring dengan kemajuan teknologi, jenis-jenis media pembelajaran juga sudah semakin bervariasi sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi tersebut mendorong pendidik 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 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.

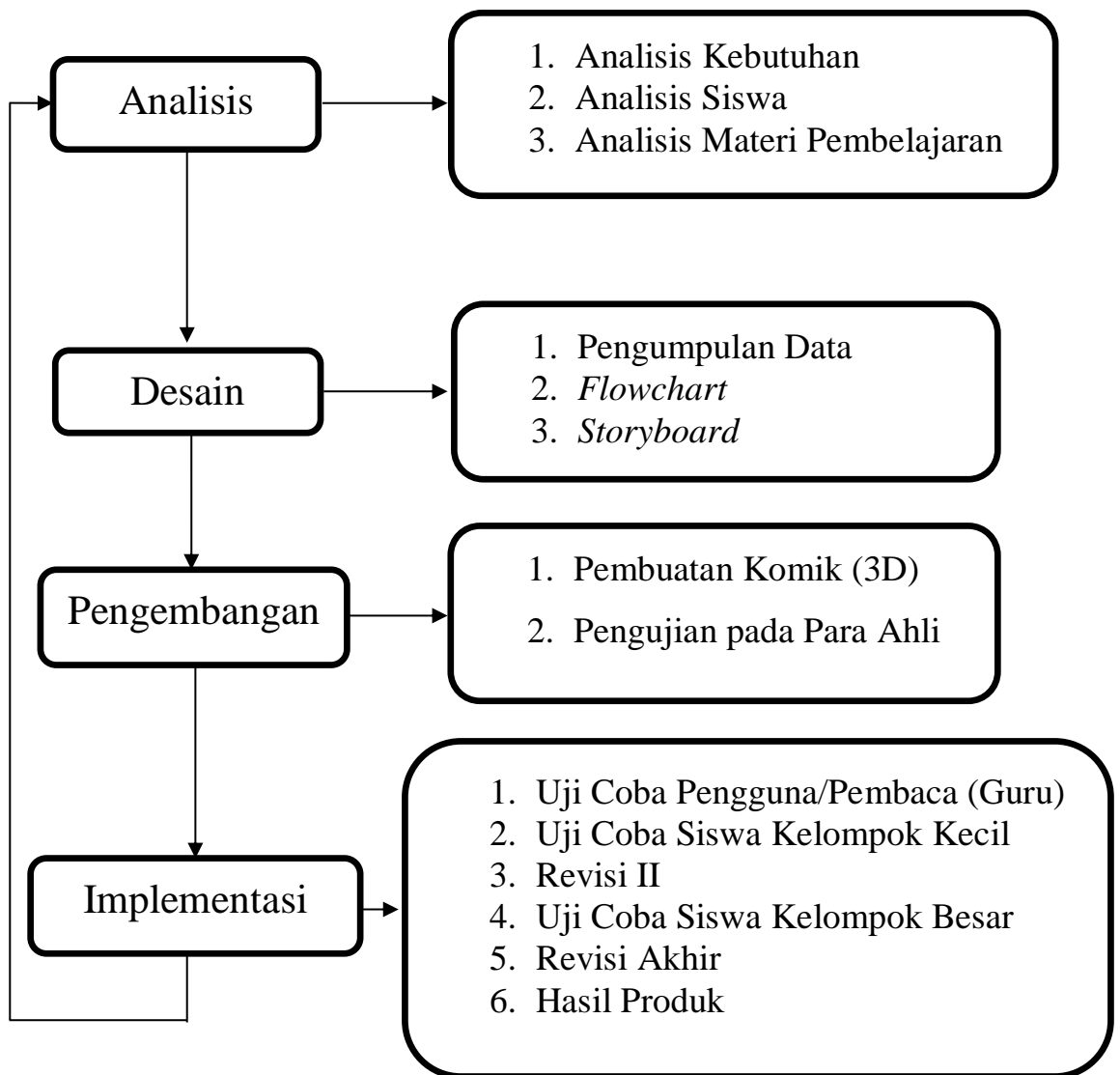
b) *Pengujian Para Ahli*

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 4 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 40 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)

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

Tabel 3.1 Penggolongan Kevalidan Instrumen Penelitian

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)

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

Tabel 3.2 Penggolongan Reliabilitas Instrumen Penelitian

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:

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

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

Tabel 3.3 Presentase Kelayakan Produk

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)

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

Tabel 3.4 Rerata Skor

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)

Interval Nilai	Kriteria
100% – 81%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik

41% – 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Baik
< 20%	Sangat Tidak Baik

Tabel 3.5 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

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)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 13 dan 14 juli 2023 di SDN 1 Tanjung. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan berupa media komik 3 dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik. Media ini dibuat dengan aplikasi Clip Studio Paint untuk menghasilkan gambar yang lebih detail, media ini berbentuk pop up book. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui data observasi dan lembar angket.

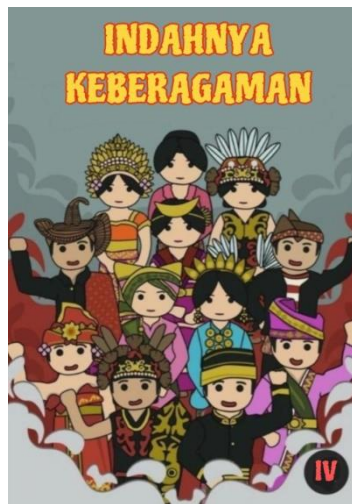
Hasil penelitian tentang pengembangan media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV di SD Negeri 1 Tanjung terdapat beberapa hal yang dikaji, meliputi: (1) Pengembangan media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV, (2) media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV, (3) keefektifan media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV, (4) tanggapan siswa dan guru terhadap media pembelajaran komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV, dan (5) aktivitas siswa.

1. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tiga Dimensi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD.

Media pembelajaran komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV ini dikembangkan dalam bentuk

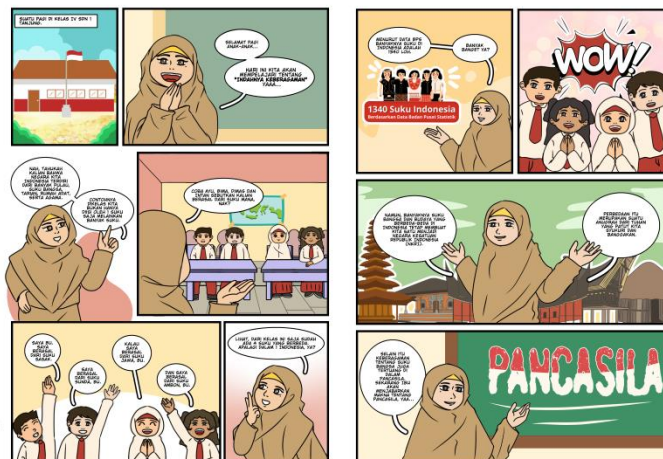
pop up book dan digambar menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*. Media ini dirancang dengan sederhana sehingga mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Pada media pembelajaran komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV ini terdapat beberapa bagian yaitu: (1) Sampul (*Cover*), (2) halaman isi, (4) profil pengembang.

1) Sampul



Gambar 4.1: Sampul Buku

2) Halaman Isi



MAKNA PANCASILA

Ketuhanan Yang Maha Esa
Berarti Tuhan yang maha Esa sebagai Tuhan pencipta alam semesta. Kita sebagai umat manusia harus beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama dan kepercayaannya.

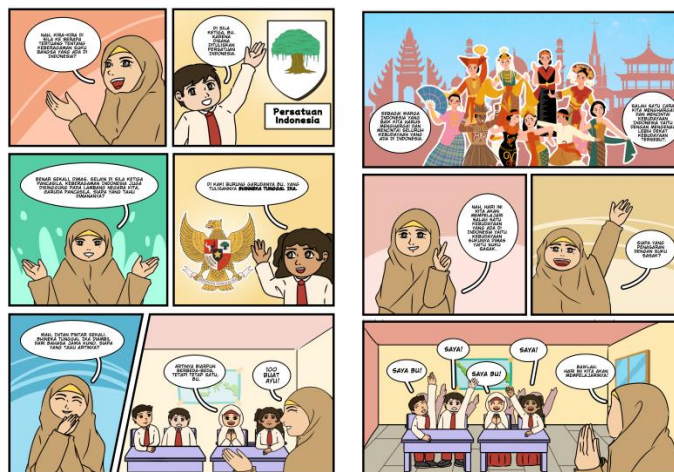
Persatuan Indonesia
Simbol pohon beringin bermakna Satwa (kaki) Indonesia bisa "bertumbuh" di bawah naungan Negara Indonesia.



Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmah Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/ Perwakilan
Simbol banteng bermakna musyawarah dan voting yang harus berakumulasi untuk mendapatkan keputusan.

Kemusiaan yang Adil dan Beradab
Simbol bintang beraturan dan beraturan bermakna beraturan dan beraturan Indonesia merupakan bangsa yang beradab dan berkeadilan.

Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia
Bermakna, Keadilan yang merata dan merata bagi seluruh rakyat Indonesia.



The comic strip illustrates the five pillars of Pancasila through a classroom setting. A teacher explains the values to students, who then discuss and agree on the importance of these values for building a better Indonesia.

MENGENAL SUKU SASAK Yang Kaya Budaya

Rumah Adat



Bale ini adalah rumah adat NTB yang berasal dari suku Sasak. Rumah adat ini terletak di desa Sade, Lombok Tengah.

Kebudayaan



Kebudayaan suku Sasak salah satunya adalah Bau Nyale. Tradisi ini merupakan identitas suku Sasak.

Kesenian



Gendang Beleg merupakan salah satu kesenian suku Sasak yang ada di pulau Lombok.

Makanan Khas



Pangan putih (putek), pangan merah (bang), dodol & peset (tetan putih) adalah salah satu makanan khas Suku Sasak.

Pakaian Adat



Suku sasak memiliki berbagai pakaian adat, baik pakaian adat keseharian, pakaian adat resmi, maupun pakaian adat muslim.

Bahasa Daerah



Bahasa Sasak adalah bahasa ibu yang dituturkan oleh masyarakat suku Sasak yang menjadi etnis mayoritas di pulau Lombok.

Tarian Adat



Ada beberapa tarian adat suku Sasak seperti tarian gandrung, tarian ruda, tarian oncer, dan tarian Gendang Beleg.

Tradisi Adat



Malean Sampi adalah tradisi dan ritual suku Sasak yang sudah ada sejak ratusan tahun yang lalu guna mensyukuri hasil panen padi dan Palawija.



2. Hasil Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Komik Tiga Dimensi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV.

Tahap uji kelayakan media pembelajaran komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV akan dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Validator media pembelajaran ini dilakukan oleh dosen ahli, hasil dari validasi ini akan dijadikan sebagai acuan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan.

a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui materi yang disajikan sesuai dengan KI yang telah ditentukan atau belum, serta untuk memperoleh masukan dan saran yang diperlukan untuk mengembangkan materi ajar pada media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi materi media

pembelajaran komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV dilakukan oleh bapak Yul Alfian Hadi, M.Pd dosen Universitas Hamzanwadi Pancor dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, prodi PGSD pada tanggal 12 juli 2023. Proses validasi oleh validator ahli materi dilakukan sebanyak satu kali tahapan dengan menampilkan media pembelajaran yang sudah dirancang serta memberikan angket penilaian kelayakan materi kepada validator ahli materi, dengan hasil sebagai berikut:

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 4.2 hasil validasi oleh ahli materi

Hasil validasi oleh validator dari aspek pembelajaran terdiri dari 2 indikator yang dimana pada indikator pertama terdapat 8 deskripsi yang diperoleh skor 34 dari 40 skor yang diharapkan dan pada indikator kedua terdapat 2 deskripsi mengenai isi materi diperoleh skor 26 dari 35 skor yang diharapkan.

Menurut hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 60 dari 75 skor yang diharapkan. sehingga persentase hasil dari penilaian validator media pembelajaran komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV 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

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kemenarikan desain media yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui masukan dan saran yang diperlukan dalam mengembangkan desain pada media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh bapak Burhanuddin, M.Pd dosen Universitas Hamzanwadi Pancor dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Prodi PGSD. Adapun hasil validator ahli desain media adalah sebagai berikut:

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

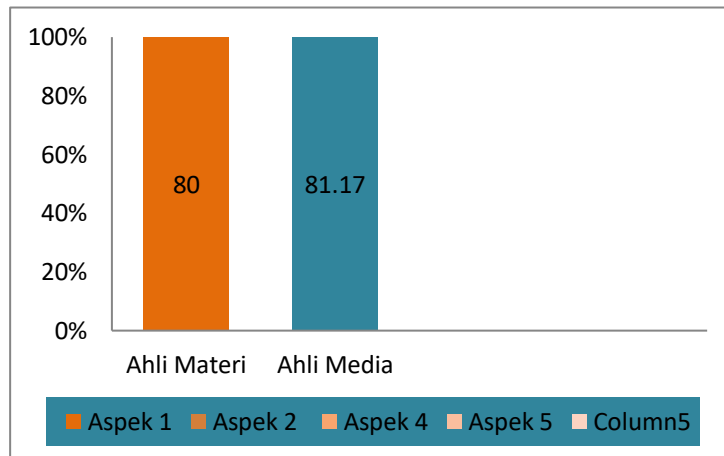
Menurut hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 69 dari 85 skor yang diharapkan. sehingga persentase hasil dari penilaian validator media pembelajaran komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV sebagai berikut:

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

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

$$P = 81,17$$

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 dengan skor 69 dan presentase sebesar 81,17%. Aspek yang dinilai diantaranya terdapa penyajian isi secara sistematis, desain tampilan menarik minat belajar siswa, ilustrasi yang disajikan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, penggunaan font dapat terbaca dengan baik, desain dan tampilan memotivasi siswa untuk belajar, media dapat terbaca dengan jelas, layout dan tata letak materi sesuai dengan keruntutan materi, Data hasil perhitungan tersebut dapat disajikan pada diagram statistik berikut.



Gambar 4.3 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Media pembelajaran yang dirancang telah dilakukan proses validasi sebanyak satu kali ahli materi dan ahli media. Dari aspek validasi materi persentase yang diperoleh 80% dengan kategori baik dan pada validasi media persentase yang diperoleh 81,17% dengan interpretasi sangat baik. Ahli materi dan ahli media memberikan masukan dalam penilaian tersebut, masukan yang diberikan digunakan untuk memperbaiki media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV oleh peneliti.

Validator ahli materi memberikan masukan untuk menambahkan lagu tradisional daerah sasak dan menambahkan latihan atau kuis di halaman akhir media pembelajaran untuk melihat atau mengetahui pencapaian belajar siswa dengan media tersebut.

Validator ahli media masukan untuk memperbaiki komposisi warna pada sampul halaman, warna gambar yang

digunakan pada sampul komik masih cenderung gelap dan kurang variatif sehingga terlihat kurang menarik. Selanjutnya direvisi menjadi warna-warna yang cerah dan menggunakan gambar yang lebih ekspresif dan variatif serta menggunakan teks yang menarik pada judul buku.

c. Hasil Angket Tanggapan Siswa dan Guru

1.) Hasil Angket Tanggapan guru

Angket tanggapan guru diberikan setelah guru mengamati dan mengoperasikan media pembelajaran komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV pada saat uji coba produk.. Hasil analisis angket tanggapan siswa pada uji coba produk disajikan pada tabel berikut:

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Isi						
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	
Aspek Kebahasaan						
5	Kejelasan informasi dalam media					V
6	Bahasa yang digunakan					V

	dalam media					
Aspek Materi						
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		
Aspek Media						
11	Penggunaan <i>font</i> (jenis dan ukuran) jelas pada media komik 3D			v		
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
Jumlah						58
Persentase						82,85%

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.

2.) Hasil Angket Tanggapan Siswa

Angket tanggapan siswa diberikan setelah siswa mengoperasikan media pembelajaran komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV pada saat uji coba produk. Setiap siswa diberikan angket tanggapan siswa untuk diisi sesuai dengan pendapat siswa terhadap media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV Hasil analisis angket tanggapan siswa pada uji coba produk disajikan pada tabel berikut.

NO	ASPEK YANG DINILAI	Banyak siswa yg setuju	persentase
Media Pembelajaran			
1	Kemudahan penggunaan media komik 3 dimensi (3D)	4	100%
2	Tampilan yang dimiliki komik 3D menarik	4	100%
3	Hubungan bahan ajar komik 3D dengan pembelajaran	3	75%
Materi			
4	Kesesuaian materi yang disediakan dalam komik 3D dengan tujuan pembelajaran	3	75%
5	Kesesuaian isi media dengan materi pembelajaran	4	100%
6	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media	4	100%
7	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	4	100%
8	Penyajian cerita di komik 3D	3	75%

	sangat membantu dalam pemahaman konsep		
9	Media komik 3D membantu dalam mengenal dan memahami kebudayaan daerah khususnya budaya sasak	4	100%
10	Kemenarikan gambar dan alur cerita komik	3	75%
Manfaat			
11	Komik 3D dapat membantu saya lebih mengenal dan memahami kebudayaan Sasak	4	100%
12	Komik 3D dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar	4	100%
13	Kemampuan untuk meningkatkan pemahaman konsep setelah menggunakan media komik 3D	3	75%
14	Penggunaan reward menumbuhkan minat belajar	4	100%
15	Menambah wawasan tentang budaya sasak	4	100%

Tabel 4.4 Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Produk

Berdasarkan tabel tanggapan siswa diatas, dari 4 siswa yang terdiri dari 2 siswa perempuan dan 2 siswa laki-laki terhadap media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV pada uji coba produk, menyatakan setuju dengan aspek 1, 2, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 14, dan 15 dengan skor 4 atau 100%. Pada aspek 3, 4, 8, 10 dan 13 ada satu siswa yang menyatakan tidak setuju dengan skor 3 atau 75%. Hasil tanggapan siswa pada uji coba produk dapat dilihat pada statistik berikut.



Gambar 4.5: Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa

Berdasarkan diagram diatas persentase terendah yaitu 75% dan persentase tertinggi yaitu 100%. Persentase terendah terdapat pada aspek media dapat dipelajari secara mandiri dan kelompok, soal-soal mudah dipahami dan menumbuhkan kemampuan berpikir, petunjuk media mudah dimengerti, penggunaan reward mampu menumbuhkan minat belajar. Persentase tertinggi terdapat pada aspek tampilan menarik dan mengundang minat baca, menyenangkan, membantu dalam memahami materi pelajaran, menambah wawasan pada mata pelajaran bahasa mudah dimengerti, gambar membantu dalam pemahaman materi, menumbuhkan minat belajar, menambah semangat belajar, materi mudah dipahami, gambar menarik, dan

adanya keterkaitan antara materi dan gambar. 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 pemakain.

3. Uji Keefektifan Produk

a. Hasil Belajar Kognitif Siswa.

Hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Negeri 1 Tanjung yaitu nilai pretest yang diambil sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV dan nilai posttest yang diambil setelah akhir pertemuan pembelajaran dengan. Hasil pretest dan posttest disajikan pada tabel berikut.

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

Lampiran

Tabel 4.6 Hasil Belajar Pretest dan Posttest

b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi aktivitas siswa dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran pada materi indahny kebersamaan menggunakan media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal. Data observasi aktivitas siswa diperoleh dari lembar pengamatan aktivitas siswa yang berjumlah 40 siswa terdiri dari,

17 laki-laki dan 23 perempuan. Indikator yang diamati yaitu: (1) kegiatan awal, (2) kegiatan inti, (3) siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dipahami, dan (5) melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran. Hasil observasi aktivitas siswa pertemuan pertama disajikan pada tabel berikut.

No	Indikator	Jumlah Skor	Persentase
1.	Kegiatan awal	138	86,25%
2	Menyimak materi menggunakan media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal.	127	79,37%
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 aktivitas siswa pada indikator kegiatan awal meliputi: mengkondisikan diri, menjawab pertanyaan, menyimak tujuan pembelajaran dan mendengarkan ilustrasi guru mendapatkan skor 138 dengan persentase 86,25% termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Indikator menyimak materi menggunakan media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV meliputi: menyimak penjelasan guru, antusias dan semangat, memusatkan perhatian, dan mencatat hal penting mendapatkan skor 127 dengan persentase 79,27% termasuk dalam kriteria sangat

tinggi. Indikator memainkan kuis yang meliputi: mendengarkan penjelasan petunjuk dan peraturan kuis, tidak melanggar peraturan, melakukan kerjasama, dan aktif mendapatkan skor 133 dengan persentase 83,13% termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Indikator siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dipahami meliputi: mengajukan pertanyaan sesuai materi, aktif mengajukan pertanyaan, menghargai teman yang bertanya, dan bertanya dengan sopan mendapatkan skor 132 dengan persentase 82,5% termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Sedangkan indikator melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran meliputi: merangkum, menyimpulkan, mencatat kesimpulan, dan mengerjakan soal evaluasi 124 mendapatkan skor 128 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Selanjutnya Pada pertemuan ke dua hasil observasi aktivitas siswa disajikan pada tabel berikut:

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 diatas menunjukkan bahwa pada pertemuan kedua aktivitas siswa indikator kegiatan awal meliputi: mengkondisikan diri, menjawab pertanyaan, menyimak tujuan pembelajaran dan mendengarkan ilustrasi guru mendapatkan skor 140 dengan persentase 87,5% termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Indikator menyimak materi menggunakan media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV meliputi: menyimak penjelasan guru, antusias dan semangat, memusatkan perhatian, dan mencatat hal penting mendapatkan skor 131 dengan persentase 81,87% termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Indikator memainkan kuis yang meliputi: mendengarkan penjelasan petunjuk dan peraturan kuis, tidak melanggar peraturan, melakukan kerjasama, dan aktif mendapatkan skor 135 dengan persentase 84,37% termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Indikator siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dipahami meliputi: mengajukan pertanyaan sesuai materi, aktif mengajukan pertanyaan, menghargai teman yang bertanya, dan bertanya dengan sopan mendapatkan skor 142 dengan persentase 88,75% termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Sedangkan indikator melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran meliputi: merangkum, menyimpulkan, mencatat kesimpulan, dan mengerjakan soal evaluasi mendapatkan skor 136 dengan persentase 85% termasuk dalam kriteria sangat tinggi.

B. 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 pixton 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. Materi tersebut dipilih karena pentingnya dalam mengenal budaya bangsa sendiri di zaman sekarang yang dimana sudah mulai terkikisnya budaya-budaya tradisional yang kita miliki akibat masuknya budaya barat. Guru dalam menyampaikan materi masih sering hanya dengan menggunakan buku paket sebagai pegangan belajar, sehingga pengenalan budaya sendiri menjadi sangat minim khususnya budaya sasak. Meskipun pada media yang dikembangkan peneliti berfokus pada keragaman budaya Sasak akan tetapi masih terfokus pada pembelajaran Kurikulum 2013.

1. Hasil Validasi Kelayakan Media Komik Tiga Dimensi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV

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.

Validator ahli materi memberikan masukan untuk menambahkan lagu tradisional daerah sasak dan menambahkan latihan atau kuis di halaman akhir media pembelajaran untuk melihat atau mengetahui pencapaian belajar siswa dengan media tersebut.

Validator ahli media masukan untuk memperbaiki komposisi warna pada sampul halaman, warna gambar yang digunakan pada sampul komik masih cenderung gelap dan kurang variatif sehingga terlihat kurang menarik. Selanjutnya direvisi menjadi warna-warna yang cerah dan menggunakan gambar yang lebih ekspresif dan variatif serta menggunakan teks yang menarik pada judul buku.

2. Hasil penilaian angket tanggapan siswa

Media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV yang telah dinyatakan layak oleh validator dan direvisi, selanjutnya media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal digunakan untuk uji coba produk. Uji coba produk dilakukan pada 4 siswa kelas IVB SD Negeri Tanjung yang terdiri dari 2 laki-laki dan 2 perempuan. Keempat siswa mengoperasikan media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal secara mandiri, termasuk menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis dalam media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapatkan penghargaan berupa ucapan pujian seperti “good job” dan tepuk tangan, sedangkan siswa yang menjawab pertanyaan salah mendapatkan kata-kata semangat “ayo ulangi lagi soalnya” dan gambar sedih. Siswa yang telah selesai mengoperasikan media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal, selanjutnya mengisi angket tanggapan siswa terhadap media komik berbasis multimedia dengan powerpoint. Hasil tanggapan siswa digunakan untuk memperbaiki media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal sebelum digunakan pada uji coba pemakaian.

3. Hasil Penilaian Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru diberikan pada saat uji coba produk untuk mengetahui bagaimana tanggapan dari guru kelas IV SD Negeri 1 Tanjung terhadap media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal dan masukan guru terhadap media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal sebelum digunakan untuk uji coba pemakaian. Angket diberikan kepada guru setelah guru mengoperasikan media komik tiga dimensi berbasis kearifan lokal.

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.

BAB V

SIMPULSN DAN SARAN

A. 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

B. 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

- 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., Luthfiah. 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.
- Nugraha, Arif, Eka, dkk. 2013. Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD. *UNNES Phisics Educational Journal*. Vol (2): (2)
- Pelayanan Publik.id. 2020. *Apa itu Komik? Pengertian, Ciri, dan Jenisnya*. Diakses dari <http://www.goggle.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.
- 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.
- 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.

LAMPIRAN 1

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK 3 DIMENSI BERBASIS KEARIFAN LOKAL OLEH AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Tanggal Evaluasi :

Penilai :

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
1 = Sangat tidak baik 4 = baik
2 = Kurang Baik 5 = Sangat baik
3 = Cukup
- Berikan tanda (✓) pada kolom 1, 2, 3, 4, atau 5 sesuai dengan pendapat penilai
- Komentar dan saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Desain <i>cover</i> menarik					
2	Ilustrasi jelas					

3	Ilustrasi menarik					
4	Ilustrasi disajikan secara terpadu					
5	Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi					
6	Karakter konsisten					
7	Background konsisten					
8	Proorsi warna sesuai					
9	Tata letak teks dan gambar seimbang					
10	Pemilihan jenis huruf sesuai					
11	Pemilihan ukuran huruf sesuai					
12	Pemilihan gambar yang digunakan sudah sesuai untuk mendukung materi					
13	Kalimat yang digunakan sederhana					
Aspek Bahan Media						
14	media komik mudah dan aman saat digunakan					
15	Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana					
Aspek Pembelajaran						
1 6	Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa					
17	Media komik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran					

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran Komik 3 Dimensi ini, peneliti

mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran perbaikan dibawah ini :

.....

.....

.....

.....,

Evaluator

NIDN.

LAMPIRAN 2

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK 3 DIMENSI BERBASIS KEARIFAN LOKAL OLEH AHLI MATERI DAN PEMBELAJARAN

Tanggal Evaluasi :

Penilai :

Petunjuk :

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
1 = Sangat tidak baik 4 = baik
2 = Kurang Baik 5 = Sangat baik
3 = Cukup
- Berikan tanda (✓) pada kolom 1, 2, 3, 4, atau 5 sesuai dengan pendapat penilai
- Komentar dan saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1	Materi sesuai dengan kompetensi inti					
2	Materi sesuai dengan kompetensi dasar					

3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
4	Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kognitif					
5	Komik sesuai dengan karakteristik siswa					
6	Komik mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran					
7	Topik pembelajaran disajikan dengan jelas					
8	Media komik 3 dimensi dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran					
Aspek Materi						
9	Muatan materi dalam komik 3 dimensi jelas					
10	Media komik 3 dimensi memudahkan siswa memahami konsep					
11	Cerita dalam media komik 3 dimensi mudah dipahami					
12	Alur cerita disajikan secara jelas					
13	Penggunaan bahasa dipahami dengan jelas					
14	Penggunaan dialog/teks cerita tepat dengan materi					
15	Media komik 3 dimensi dapat memotivasi siswa					

Untuk kepentingan revisi Media Pembelajaran Komik 3 Dimensi ini, peneliti mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran perbaikan dibawah ini :

.....
.....
.....

.....,

Evaluator

NIP

LAMPIRAN 3

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
3 DIMENSI BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Nama :

No Absen :

Kelas :

Petunjuk :

- Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan :

1 = Sangat tidak baik 4 = baik

2 = Kurang Baik 5 = Sangat baik

3 = Cukup

- Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal lain yang dapat merugikan anda.
- Komentar dan saran disediakan di komponen akhir angket
- Mohon berikan tanda tangan pada akhir angket.

NO	ASPEK YANG DINILAI	Banyak siswa yg setuju	persentase
Media Pembelajaran			
1	Kemudahan penggunaan media komik 3 dimensi (3D)	4	100%

2	Tampilan yang dimiliki komik 3D menarik	4	100%
3	Hubungan bahan ajar komik 3D dengan pembelajaran	3	75%
Materi			
4	Kesesuaian materi yang disediakan dalam komik 3D dengan tujuan pembelajaran	3	75%
5	Kesesuaian isi media dengan materi pembelajaran	4	100%
6	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media	4	100%
7	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	4	100%
8	Penyajian cerita di komik 3D sangat membantu dalam pemahaman konsep	3	75%
9	Media komik 3D membantu dalam mengenal dan memahami kebudayaan daerah khususnya budaya sasak	4	100%
10	Kemenarikan gambar dan alur cerita komik	3	75%
Manfaat			
11	Komik 3D dapat membantu saya lebih mengenal dan memahami kebudayaan Sasak	4	100%
12	Komik 3D dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar	4	100%
13	Kemampuan untuk meningkatkan pemahaman konsep setelah menggunakan media komik 3D	3	75%
14	Penggunaan reward menumbuhkan minat belajar	4	100%
15	Menambah wawasan tentang budaya sasak	4	100%

Komentar dan Saran :

.....
.....
.....

.....,
Siswa kelas IV

.....

LAMPIRAN 4

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK 3 DIMENSI BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Nama :

Petunjuk :

- Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan :

1 = Sangat tidak baik

4 = baik

2 = Kurang Baik

5 = Sangat baik

3 = Cukup

- Komentar dan saran disediakan di komponen akhir angket
- Mohon berikan tanda tangan pada akhir angket.

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Isi						
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran					
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kebutuhan siswa					
3	Kesesuaian materi materi yang disajikan media dengan bahan ajar					
4	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan karakteristik siswa					
Aspek Kebahasaan						
5	Kejelasan informasi dalam media					
6	Bahasa yang digunakan dalam media					

Aspek Materi						
7	Kemudahan dalam memahami konsep					
8	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media					
9	Kejelasan topik pembelajaran					
10	Cakupan materi yang terdapat dalam media					
Aspek Media						
11	Penggunaan <i>font</i> (jenis dan ukuran) jelas pada media komik 3D					
12	Ketepatan <i>layout</i> dan tata letak yang dimiliki media					
13	Ilustrasi, grafis, gambar, dan foto yang menarik					
14	Media komik aman dan nyaman digunakan					

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....,

Guru kelas IV

LAMPIRAN 5

LEMBAR OBSERVASI

KREATIVITAS SISWA DALAM BELAJAR

Sekolah/kelas :

Hari/ tanggal :

Nama Guru :

Nama Observer :

Petunjuk :

- Observer harus berada pada posisi yang tidak mengganggu pembelajaran tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa
- Observer memberikan skor dengan memberi *Tally* pada kolom *tally* di setiap aktivitas yang dilakukan siswa pada saat pembelajaran.

No	Hasil Yang Diambil	Tally
Pendahuluan		
1	Siswa masuk kelas tepat waktu	
2	Siswa siap menerima pelajaran	
3	Siswa berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan motivasi yang diberikan guru	
4	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang indikator dan tujuan pembelajaran	
Kegiatan Inti		
5	Siswa menanggapi masalah atau pernyataan yang diajukan guru	
6	Siswa menjawab pertanyaan dengan lancar	
7	Siswa mengemukakan pendapat dan ide-ide tentang pertanyaan yang diajukan	
8.	Siswa memiliki kemampuan mengubah cara atau pendekatan dalam menyelesaikan masalah	
9	Siswa mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang tinjauan	
10	Siswa mampu memberikan ide-ide yang baru terhadap masalah yang dihadapi	
11	Siswa mampu mengkombinasikan ide-ide yang ada	

	menjadi ide baru ketika menemui hambatan saat menyelesaikan suatu persoalan dan mencoba untuk menggunakan pola pikir yang berbeda	
12	Siswa mampu memperkaya, mengembangkan dan memperluas dalam mengenai masalah yang akan diselidiki	
13	Siswa mencari jawaban yang paling benar	
Penutup		
14	Siswa diberi kesempatan menanyakan hal yang kurang dipahami	
15	Siswa menarik kesimpulan pembelajaran hari ini	
16	Siswa mampu mengerjakan dan mengumpulkan tugas rumah tepat waktu	

Tanjung,.....

Observer

(.....)

LAMPIRAN 6

1) Gambar Media Komik



2) Observasi proses pembelajaran



3) Pembelajaran





UNIVERSITAS HAMZANWADI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Tokoh Mahasiswa di Jalan Sekeloa Timur No. 100, Pekanbaru, Riau 28115
Telp. (0756) 4111004 Fax (0756) 4111004 Email: info@unhamzawadi.ac.id

KONTRAK KERJA BIMBINGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, pihak pertama dengan Benih Alimz Skripsi dengan menandatangani kontrak Kerja Bimbingan dengan pihak kedua mahasiswa yang akan melaksanakan bimbingan Skripsi selama dalam bulan atau semester dan di pihak...

- BUNYI PERTAMA untuk Pendaftaran bimbingan
- BUNYI KEDUA untuk Instrumen Penelitian
- BUNYI KETIGA-KELIMA untuk Bimbingan Skripsi

Demikian kontrak bimbingan ini dibuat dalam selembar untuk diresmi dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Pihak Pertama
Pembimbing Pertama

Pembimbing Kedua

Pihak Kedua
Pihak Kerja
Mahasiswa Bimbingan

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Hamzanwadi



SURUPUDIN, M.Pd
NIDN 0816007401



UNIVERSITAS HAMZANWADI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan TGKH. Muhyiddin Zuhri No. 132 Panora, Selong, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat- KP. 83612
Telp./Fax: +627622984 Website: <http://iish.hamzanwadi.ac.id> E-mail: ishamzanwadi@gmail.com

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama Mahasiswa : AMMI SURYANI
2. Nomor Pokok Mahasiswa : 16110009
3. Semester : _____
4. Fakultas : ILMU PENDIDIKAN
5. Jurusan/ Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
6. Dosen Pembimbing :
1. MUHAMMAD FULHI, M.Pd.
2. YUL ALFIAN HADI, M.Pd.
7. Judul Skripsi : _____

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TIGA DIMENSI (3D) BERBASIS
KERIPAH LOKAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV DI
SD NEGERI 1 TANDUNG.

3. Jadwal bimbingan

NO	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tgl. Revisi- Persetujuan	Paraf
1	30/03/2023	^{bab 1} 1. landasan pembelajaran sebenarnya. 2. teori pembelajaran 3. hasil observasi awal		
2	13/04/2023	1. Aturan pengisian kutipan.		
3.	22 juni 2023	^{bab 2} 1. setiap kutipan harus ada tanda buku dan halaman. 2. definisi komik pembelajaran 3. kelebihan dan kekurangan komik		
4.	28 juni 2023	1. Revisi komik 3 dimensi proposal ACC		

19.	30/10-2013	Daftar		7.	

Panitia, 20....
 Ketua Program Studi



.....
 NID.



UNIVERSITAS HAMZANWADI

Jalan TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Majid No. 132 Pancor, Selong, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat KP. 83612
Telp./Fax: +6237822954 Website: <http://hamzanwadi.ac.id>. E-mail: universitas@hamzanwadi.ac.id.

REKOMENDASI

Nomor : 170/UH/LL/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muh. Taufiq, M.Pd
NIDN : 0814018005
Pangkat/Golongan : Asisten Ahli III/b
Jabatan : Kepala Biro Akademik

memberikan rekomendasi kepada :

Nama : AMNI SURYANI
NPM : 160102009
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

untuk dapat mengajukan proses ujian skripsi berdasarkan verifikasi Penomoran Ijazah Nasional (PIN) yang telah dilakukan bagian akademik.

Demikian surat rekomendasi ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pancor, 30 Oktober 2023
Kepala Biro Akademik,

Muh. Taufiq, M.Pd
NIDN 0814018005



UNIVERSITAS HAMZANWADI

Sekretariat: Jln. TSEM, Mt. Zainuddin, Mt. H. Adji, No. 112 Pancor-Selang Lanoak Timur
Telp: (0376) 22295, 22293 Fax: (0376) 22295 E-mail: universitas@hamzanwadi.ac.id
Website: http://www.hamzanwadi.ac.id.

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini Selasa Tanggal 31 Oktober tahun 2023 telah diselenggarakan ujian Skripsi Komprehensif di

Dinyatakan LULUS/TIDAK LULUS Mahasiswa

Nama : AMNI SUFYANI

NPM : 16110009




FAKULTAS : Ilmu PENDIDIKAN

Jurusan /Program Studi : PGSD

PTS : UNIVERSITAS HAMZANWADI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tiga Dimensi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran tematik kelas IV SD SDH 1 Tanjung.

TIM PENGUJI

1. Ketua : Muhammad Husni 
2. Anggota : Yul Alpien Hadi 
3. Anggota : Abdul Aziz 

Mengetahui
DEKAP FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS HAMZANWADI



M. MURUDDIN, M.Pd
NIDN 0815037401