

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL
TERINTEGRASI KARAKTER MATERI GAYA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-
HARI PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Tri Astuti

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo
tri98964@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to: (1) produce a digital comic based on local wisdom integrated with characters, specifically on the topic of style in everyday life for fourth-grade elementary school students; (2) determine the feasibility of the developed digital comic product based on validation results from material experts and media experts, as well as responses from teachers and students.

Product development uses the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Assessment instruments include validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests. The study subject was fourth-grade students of Pringgowijayan State Elementary School, with 18 students as subjects. Trials were conducted on a limited basis with 5 students and on a broader basis with 13 students.

The media expert validation results showed a percentage of 93% and the material expert validation reached 97%, both in the very valid category. Practicality based on the teacher response questionnaire obtained a percentage of 95% and student responses of 88.75% (limited trial) and 93.5% (wide trial), with the category of very practical. The effectiveness of digital comics on student learning outcomes demonstrated a classical mastery score of 89%, meeting the criteria for highly effective. Thus, digital comics based on local wisdom and integrated characters are deemed feasible, highly practical, and effective as learning media for improving students' understanding and character in fourth-grade science lessons. This product is recommended for implementation in elementary schools as an innovative and contextual alternative instructional media.

Keywords: Digital comics, Local wisdom, Character, Style, Science learning, Elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan komik digital berbasis kearifan lokal yang terintegrasi dengan karakter, khususnya pada materi gaya dalam kehidupan sehari-hari bagi siswa kelas IV SD; (2) mengetahui kelayakan produk

komik digital yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta respon guru dan siswa.

Pengembangan produk menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Instrumen penilaian meliputi lembar validasi, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Pringgowijayan dengan subjek penelitian sebanyak 18 siswa. Uji coba dilakukan secara terbatas pada 5 siswa dan secara luas pada 13 siswa.

Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase 93% dan ahli materi mencapai 97%, keduanya dalam kategori sangat valid. Kepraktisan berdasarkan angket respon guru memperoleh persentase 95% dan respon siswa sebesar 88,75% (uji coba terbatas) dan 93,5% (uji coba luas), dengan kategori sangat praktis. Keefektifan komik digital terhadap hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan klasikal 89%, memenuhi kriteria sangat efektif. Dengan demikian, komik digital berbasis kearifan lokal yang terintegrasi karakter dinyatakan layak, sangat praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman serta karakter siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SD. Produk ini direkomendasikan untuk diterapkan di sekolah-sekolah dasar sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

Kata Kunci: Komik digital, Kearifan lokal, Karakter, Gaya, Pembelajaran sains, Sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Media pembelajaran sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa (Setiyani, 2020). Penerapan wahana pembelajaran yang beragam sangat menunjang untuk mengembangkan kualitas cara

berfikir siswa dan hasil belajar siswa, sekarang teknologi pembelajaran mampu berkembang dengan cepat. Hal ini dapat meningkatkan proses pembelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat di akses tidak hanya disekolah akan tetapi dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Sehingga proses pembelajaran di sekolah dituntut agar dapat mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan (Widyawati, 2018).

Pembentukan karakter perlu dilakukan sejak usia dini. Jika

karakter sudah terbentuk sejak usia dini maka tidak akan mudah untuk mengubah karakter seseorang. Pendidikan karakter dapat membangun kepribadian bangsa. Banyaknya tindakan amoral yang dilakukan siswa seperti merusak lingkungan dan kurang mensyukuri indahnya lingkungan sebagai bentuk ciptaan Allah SWT mengindikasikan bahwa pendidikan formal gagal dalam membentuk karakter religi siswa. Kurang maksimalnya penggunaan teknologi seperti wahana pembelajaran ini sebanding dengan penanaman nilai karakter pada pembelajaran tematik terutama pada mata pelajaran IPA (Rohmanurmeta & Dewi, 2019). Sebab itu harus ada penggabungan antara teknologi dan nilai karakter kedalam pembelajaran tematik.

Pendidikan IPA diharapkan dapat mewujudkan wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri agar dapat di Integrasikan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampai informasi dengan berbasis nilai karakter. Penyisipan nilai karakter pada pembelajaran IPA diantaranya nilai jujur, disiplin, mandiri, kreatif dan kerja sama untuk memberikan

peningkatan terhadap nilai karakter pada diri siswa (Rohmanurmeta & Dewi, 2019). Komik yaitu penataan gambar melalui urutan-urutan yang spesifik, yang di dalamnya berisi tokoh yang mempunyai karakter dalam sebuah kumpulan cerita dengan target memberikan unsur hiburan dalam penyampaian pesan.

Media komik adalah sebuah rangkaian cerita bergambar yang dilengkapi dengan tulisan sederhana yang memperjelas sajian gambar, dimana gambar tersebut berfungsi sebagai media pendeskripsian cerita, sehingga pembaca bukan sekedar membayangkan tentang karakter aktivis dan lokasi yang menjadi konteks cerita tersebut, tetapi juga dapat menyalurkan pesan/ informasi dari penulis/ ilustrator kepada pembaca yang dapat digunakan dan dinikmati oleh semua orang dengan tingkat usia yang beragam (Hirtsa, 2020).

B. Metode Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Research and Development merupakan metode

penelitian yang berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa media komik digital berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter materi gaya dalam kehidupan sehari-hari pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pendekatan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pendekatan Robert Maribe Branch.



Gambar 1. Pendekatan Pengembangan ADDIE

Tahap analisis ini mencakup empat analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis tugas, dan analisis konsep. Pada tahap analisis ini materi dibatasi yaitu menggunakan materi gaya dalam kehidupan sehari-hari

pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Design merupakan tahap kedua dari model ADDIE. Tahap Design ini dimulai dari merancang komik digital yang akan dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran komik digital ini disesuaikan dengan karakteristik komik. Tahap pengembangan komik sesuai berdasarkan rancangan yang sudah dibuat. Setelah itu, komik digital divalidasi oleh guru dan dosen yang bersangkutan. Guru kelas melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan yaitu komik digital. Tahap evaluasi yaitu tahap terakhir dimana pengobserver ini melakukan revisi terakhir terhadap komik digital yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari angket dan respon pada lembar observasi yang telah dilakukan.

Media komik digital berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pada materi gaya dalam kehidupan sehari-hari pada siswa kelas IV sekolah dasar diujikan secara terbatas berjumlah 5 orang. Uji coba luas setelah uji coba terbatas dilaksanakan. Media diujikan secara luas pada siswa kelas IV SDN pringgowijayan. Siswa yang

mengikuti uji coba luas berjumlah 13 orang.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pringgowijayan yang beralamat di Desa Pringgowijayan, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo. Penelitian ini dilaksanakan di bulan Oktober 2020 sampai Juli 2021. Subjek penelitian ini adalah siswa SD Negeri Pringgowijayan yang beralamat di Desa Pringgowijayan, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo pada kelas IV semester 2 tahun pelajaran 2020/2021 dengan jumlah 18 siswa. Pengumpulan data untuk penelitian ini dilakukan dengan observasi siswa di kelas. Jenis data yang digunakan yakni hasil pengisian lembar angket respon siswa (google form) untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari penelitian kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis kevalidan, kepraktisan dan kelayakan untuk, mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yakni analisis uji validitas, analisis uji kepraktisan, dan analisis uji keefektifan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data Hasil Kevalidan Komik Digital Pembelajaran

Validasi produk oleh validator ahli media dan ahli materi. Setelah produk berupa komik digital berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter divalidasi tahap pertama, diperoleh beberapa saran dan masukan untuk dapat ditindak lanjutkan agar komik digital pembelajaran direvisi. Hasil revisi tahap pertama diantaranya tulisan tidak boleh menabrak gambar, diberikan barcode untuk memperjelas materi, gambar sebaiknya interaktif karena digital, tambahkan efek suara, memperkenalkan karakter-karakter komik, tulisannya harus sama, dikaitkan dengan kearifan purworejo misal geblek, dan dapat digunakan di sekolah.

Data hasil validasi komik digital berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pada materi gaya dalam kehidupan sehari-hari kelas IV sekolah dasar dapat disajikan pada table berikut:

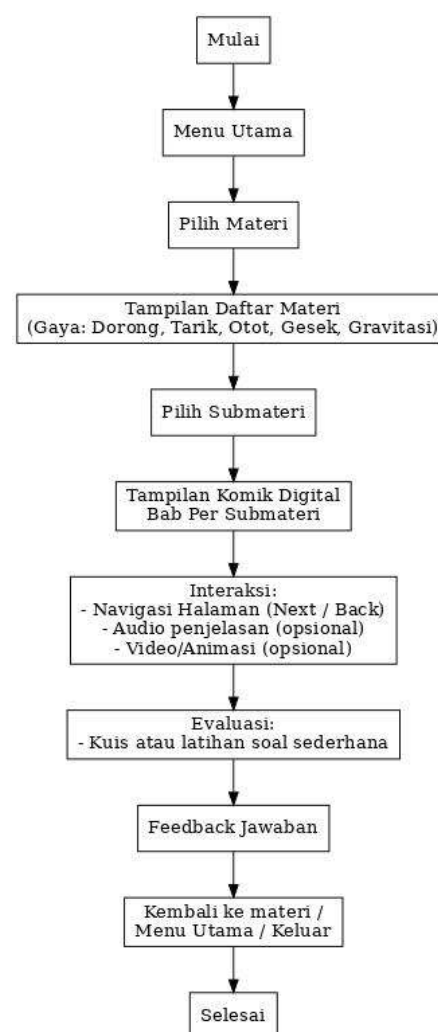
Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Komponen	Indikator	Skor
Bahasa	Kebakuan Bahasa/kata yang digunakan	1. Bahasa yang digunakan jelas, mudah dipahami,	4

		efektif dan komunikatif	
	Keefektifan kalimat yang digunakan	2. Kalimat yang digunakan tepat, efektif, logis dan tidak rancu	4
	Kejelasan dan kelengkapan informasi yang disampaikan dengan Bahasa atau kalimat	3. Informasi yang terdapat pada komik digital pembelajaran mudah dipahami	4
	Kemudahan siswa dalam memahami Bahasa yang digunakan	4. Bahasa yang digunakan mengacu pada EYD, jelas dan mudah dipahami	5
Format	Kesesuaian <i>layout design, setting, gambar</i> pada tampilan komik	5. <i>Layout design, setting, gambar</i> komik menarik, resolusi bagus, relevan, dan tidak terdapat bug	5
	Kesesuaian pemilihan huruf dan warna teks	6. Ketepatan <i>style</i> dan ukuran, mudah dibaca, konsisten dan menarik pada pemilihan huruf dan warna teks	5
	Kesesuaian warna, tulisan, dan gambar pada tampilan media	7. Kesesuaian warna, tulisan, dan gambar menarik, ketepatan <i>style</i> dan ukuran, mudah dibaca dan penempatan yang sesuai	5
Jumlah			32

Tahap pembuatan draft komik digital berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter yaitu dengan pengumpulan bahan dalam pembuatan dan perencanaan komik digital pembelajaran antara lain yaitu

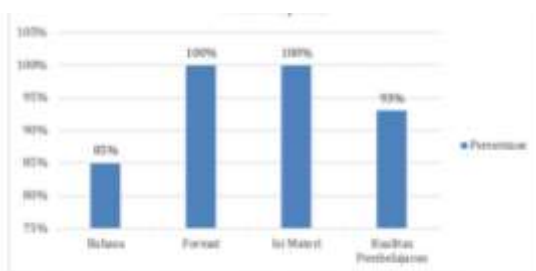
animasi, gambar-gambar, dan materi pendukung komik digital pembelajaran agar terlihat lebih menarik. Kemudian merangkai semua komponen tersebut membentuk *flowchart* dan *storyboard* komik digital berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter yang dikembangkan:



Gambar 2. *Flowchart* Komik Digital Berbasis Komik Digital

Analisis kevalidan komik digital berbasis kearifan lokal

Hasil penelitian terhadap komik digital berbasis kearifan lokal meliputi dosen ahli media dan ahli materi. Hasil persentase dengan skala 5 serta klasifikasi sudah disajikan pada table 16 dan table 18. Hasil validasi aspek bahasa memperoleh skor 17 sehingga persentase 85% serta nilai 4,25 dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi aspek format diperoleh 15 sehingga persentase 100% serta nilai 5 dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi aspek isi materi diperoleh skor 25 sehingga persentase 100% serta nilai 5 dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi aspek kualitas pembelajaran diperoleh skor 14 sehingga persentase 93% serta nilai 4,67 dengan kriteria sangat valid. Diagram disajikan pada gambar.

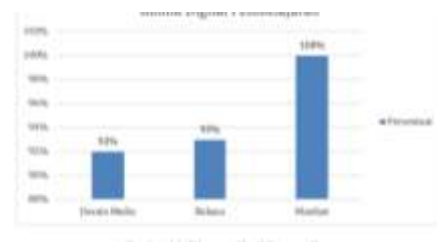


Gambar 3. Diagram Hasil Kevalidan Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal

Analisis kepraktisan komik digital berbasis kearifan local

1) Respon Guru

Data hasil angket guru terhadap penggunaan komik digital pembelajaran disajikan pada tabel 20. Aspek desain media mendapat skor 23 sehingga persentase 92% dan nilai 4,6 dengan kategori sangat praktis. Aspek Bahasa mendapat skor 14 sehingga persentase 93% dan nilai 4,67 dengan kriteria sangat praktis. Aspek manfaat mendapat skor 15 sehingga persentase 100% dan nilai 5 dengan kriteria sangat praktis. Berikut diagram hasil analisis respon guru.



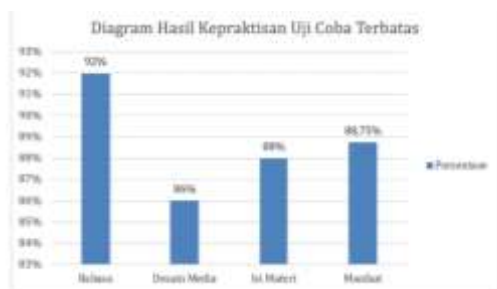
Gambar 4. Diagram Hasil Respon Guru

2) Respon Siswa

a) Uji Coba dengan 5 Siswa

Informasi hasil angket siswa pada uji coba oleh 5 partisipan disajikan pada table 21. Aspek Bahasa menemukan skor 46 dengan persentase 92% serta nilai 4,6 sehingga menemukan kriteria sangat praktis. Aspek desain media menemukan skor 43 dengan persentase 86% serta nilai 4,3 sehingga menemukan kriteria sangat praktis. Aspek isi materi menemukan

skor 44 dengan persentase 88% serta nilai 4,4 sehingga menemukan kriteria sangat praktis. Aspek manfaat menemukan skor 89 dengan persentase 89% serta nilai 4,45 sehingga menemukan kriteria sangat praktis. Rata-rata persentase reaksi siswa dengan uji coba terbatas yaitu 88,75% serta nilai 4,44 sehingga diperoleh kriteria sangat praktis. Bersumber pada informasi tersebut dapat disimpulkan jika respon siswa terhadap penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal merupakan sangat praktis. Berikut diagram respon siswa pada uji terbatas.

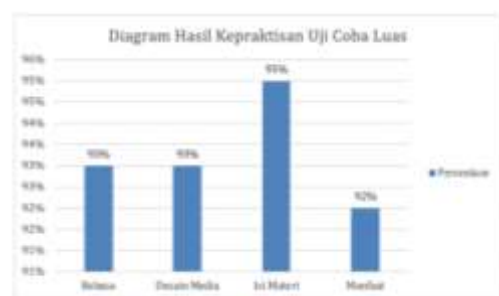


Gambar 4. Diagram Hasil Respon Siswa Terhadap 5 Siswa

b) Uji Coba dengan 13 Siswa

Informasi hasil uji coba oleh 13 partisipan disajikan pada tabel 22. Aspek Bahasa menemukan skor 121 dengan persentase 93% serta nilai 4,63 sehingga diperoleh kriteria sangat praktis. Aspek desain media menemukan skor 122 dengan persentase 93% serta nilai 4,7

sehingga diperoleh kriteria sangat praktis. Aspek isi materi menemukan skor 123 dengan persentase 95% serta nilai 4,73 sehingga diperoleh kriteria sangat praktis. Aspek manfaat menemukan skor 238 dengan persentase 92% serta nilai 4,58 sehingga diperoleh kriteria sangat praktis. Bersumber pada informasi tersebut dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pemakaian komik digital berbasis kearifan lokal merupakan sangat praktis. Berikut diagram respon siswa pada uji luas.



Gambar 5. Diagram Hasil Respon Siswa Terhadap 13 Siswa

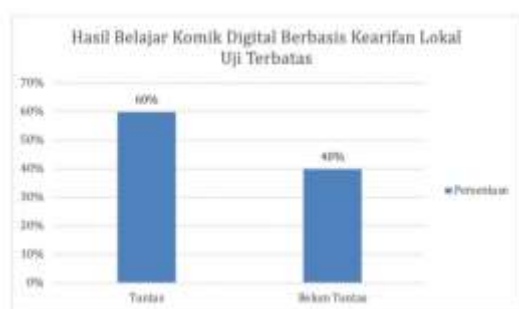
Hasil kepraktisan komik digital pembelajaran menggunakan angket respon pada guru dan siswa pada uji coba terbatas serta uji coba luas mendapatkan persentase rata-rata 91,1%. Adapun nilai terendah yakni 4,3 dengan persentase 86%, sebaliknya nilai paling tinggi 4,73 dengan persentase 95%. Sehingga dapat diperoleh hasil bahwa angket

yang diisi oleh guru dan siswa merupakan sangat praktis.

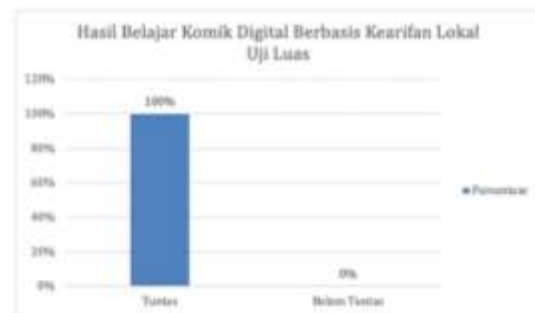
Analisis keefektifan komik digital berbasis kearifan lokal

Kriteria kelayakan yang terakhir adalah efektif. Komik digital pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila 75% ataupun lebih, dinyatakan tuntas apabila siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu minimal nilai 75.

Hasil keefektifan siswa uji coba terbatas dan luas memenuhi KKM dengan persentase Ketuntasan adalah 89%. Sehingga klasifikasi keefektifan uji coba instrument penilaian dapat diperoleh hasil sangat efektif. Berikut merupakan diagram hasil ketuntasan belajar uji terbatas dan uji luas.



Gambar 6. Diagram Hasil Belajar Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Uji Coba Terbatas



Gambar 18. Diagram Hasil Belajar Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Uji Coba Luas

Gambar 7. Diagram Hasil Belajar Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Uji Coba Luas

Pengembangan Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi Karakter Materi Gaya Dalam Kehidupan Sehari-Hari Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar dengan Model ADDIE

Pengembangan Multimedia dengan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan ialah analysis (analisis), design (desain), develop (pengembangan), implement (implementasi), serta evaluation (evaluasi). Tahap pertama dalam model ADDIE yaitu analisis terdiri dari 4 langkah pokok ialah analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis tugas, serta analisis konsep.

Tahap analisis bertujuan guna mengemukakan permasalahan yang mencuat di sekolah dasar pada saat aktivitas pembelajaran. Analisis didapat dikala melaksanakan

observasi serta wawancara kepada guru mengenai media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi membuktikan jika di SDN Pringgowijayan guru dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan media konvensional.

Tahap kedua yaitu design, terdiri dari lima langkah yaitu pengumpulan referensi, perancangan draft, penyusunan materi, penataan layout, serta pembuatan instrument evaluasi. Tahap design Multimedia sudah dibuat setelah itu divalidasi oleh 2 validator ialah validator media dan validator materi. Setelah divalidasi dilanjutkan revisi produk. Tahap ketiga yaitu development, pada fase ini terdiri dari 3 langkah yaitu pengembangan media, validasi ahli, serta perbaikan produk.

Tahap keempat yaitu implementation, terdiri dari dua langkah yaitu uji coba terbatas terhadap 5 siswa serta uji coba luas terhadap 13 siswa. Pelaksanaan uji coba di SDN Pringgowijayan. Tahap terakhir ialah evaluation, sesi ini dilakukan dengan membagikan penilaian berbentuk soal opsi ganda serta respon siswa terhadap

pemakaian komik digital berbasis kearifan lokal.

Hasil Kelayakan Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal

Data yang sudah lengkap setelah itu dianalisis sehingga diperoleh hasil akhir. Evaluasi kelayakan komik digital berbasis kearifan lokal diukur dengan kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan.

1) Kevalidan Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal

Komik digital dikategorikan valid apabila telah dinilai oleh ahli media dan ahli materi dan sesuai dengan skor yang diperoleh hingga komik digital dinyatakan valid.

Berdasarkan analisis data validasi dua ahli media dan ahli materi terhadap komik digital berbasis kearifan lokal pada aspek Bahasa diperoleh persentase 85% dengan kriteria sangat valid. Aspek format diperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat valid. Aspek isi materi diperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat valid. Aspek kualitas pembelajaran diperoleh 93% dengan kriteria sangat valid. Rata-rata nilai yang diperoleh dari ahli media serta materi merupakan 4,73 dengan persentase 95% tercantum

dalam kategori sangat valid apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Validasi

No.	Hasil Validasi	Jumlah	Skor Maksimal	Nilai	Persentase	Kriteria
1	Ahli Media	32	35	4,63	93%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	39	40	4,84	97%	Sangat Valid
Jumlah		71	75	4,74	95%	Sangat Valid

Media dan Materi

2) Kepraktisan Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal

a) Respon Guru

Respon Guru diperoleh angket terhadap penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal. Bersumber pada hasil analisis informasi pada tabel 20. Menunjukkan bahwa hasil skor respon guru di SD Negeri Pringgowijayan jumlah skornya mencapai kriteria sangat praktis dengan persentase 95% dan nilai 4,76. Hasil yang diperoleh oleh respon guru terhadap penggunaan komik digital dapat disimpulkan bahwa hasil yang memuaskan ini didapat karena beberapa factor. Salah satunya komik digital yang dikembangkan menarik serta dapat meningkatkan antusias siswa dalam melaksanakan pembelajaran bersama.

b) Respon Siswa

1. Uji Coba Terbatas dengan 5 Siswa

Data hasil uji coba terbatas yang diisi oleh 5 siswa. Aspek Bahasa menemukan persentase 92% dengan kriteria sangat praktis. Aspek desain media menemukan persentase 86% dengan kriteria sangat praktis. Aspek isi materi menemukan persentase 88% dengan kriteria sangat praktis. Aspek manfaat persentase 89% dengan kriteria sangat praktis. Rata-rata reaksi uji coba terbatas mendapat persentase 88,75% dan nilai 4,44 dengan kriteria sangat praktis. Hasil data yang diperoleh dari aspek Bahasa, desain, isi materi, dan manfaat belum mencapai skor maksimal karena dalam kegiatan pembelajaran berlangsung ada sebagian siswa yang menghadapi kesulitan dalam mengerjakan sebuah evaluasi baik secara tertulis maupun lisan. Bersumber pada hasil tersebut dapat disimpulkan jika respon siswa pada uji coba terbatas terhadap multimedia pembelajaran adalah sangat praktis.

2. Uji Coba Luas dengan 13 Siswa

Data hasil respon siswa terhadap komik digital berbasis kearifan lokal yang diisi oleh 13 siswa. Aspek Bahasa mendapat persentase 93% sehingga diperoleh kriteria sangat praktis. Aspek desain

media mendapat persentase 93% sehingga diperoleh kriteria sangat praktis. Aspek isi materi mendapat persentase 95% sehingga diperoleh kriteria sangat praktis. Aspek manfaat mendapat persentase 92% sehingga diperoleh kriteria sangat praktis. Rata-rata hasil respon uji coba luas menemukan nilai 4,65 dengan persentase 93,5% dengan kriteria sangat praktis sehingga totalitas aspek mendapat nilai dengan kriteria sangat praktis. Hasil keseluruhan dari aspek bahasa, desain, isi materi, dan manfaat belum mencapai skor maksimal karena masih terdapat sebagian siswa yang menghadapi kesulitan saat menjawab evaluasi dan masih belum sesuai dengan indikator yang diharapkan pada aspek bahasa, desain media, isi materi serta manfaat mengalami kenaikan dari hasil sebelumnya.

Tabel 3. Hasil Kepraktisan Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah	Skor Maksimal	Persentase	Nilai	Kriteria
1	Bahasa	181	195	93%	4,64	Sangat Praktis
2	Desain Media	188	205	92%	4,53	Sangat Praktis
3	Isi Materi	167	180	93%	4,57	Sangat Praktis
4	Manfaat	342	375	91%	4,8	Sangat Praktis
Jumlah		878	955	92,3%	4,64	Sangat Praktis

Komik digital berbasis kearifan lokal dikembangkan agar mudah dalam memahami materi, menarik, dan memberikan motivasi terhadap siswa. Hasil kepraktisan komik digital diperoleh persentase dari respon guru yaitu 95% dan nilai 4,76 dengan klasifikasi sangat praktis. Respon uji coba terbatas diperoleh persentase 88,75% dan nilai 4,44 dengan klasifikasi sangat praktis. Respon uji coba luas diperoleh persentase 93,5% dan nilai 4,65 dengan klasifikasi sangat praktis. Rata-rata respon terhadap penggunaan komik digital mendapat persentase 92,3% dan nilai 4,64 dengan kriteria sangat praktis.

3) Keefektifan Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal

Keefektifan komik digital diperoleh dari hasil penilaian berbentuk uji ketuntasan belajar yang diberikan setelah pembelajaran. Komik digital dapat dikatakan efektif apabila mencapai 75% ataupun lebih siswa tuntas belajar. Siswa dikatakan tuntas apabila memenuhi KKM dengan nilai diatas 75. Hasil belajar siswa uji terbatas memakai komik digital yang terdiri dari 5 partisipan, yang belum tuntas yaitu 2 siswa dengan persentase 40%, sebaliknya

yang telah tuntas yaitu 3 siswa dengan persentase 60%. Hal ini menunjukkan bahwa komik digital berbasis kearifan lokal belum efektif digunakan dalam pembelajaran sebab hasil belajar siswa diperoleh ketuntasan sebesar 60%.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Terbatas

No.	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	3	60%
2	Belum Tuntas	2	40%
Total		5	100%

Hasil belajar siswa pada uji coba luas menggunakan komik digital terdiri dari 13 partisipan yang belum tuntas 0%, sebaliknya yang tuntas berjumlah 13 siswa dengan persentase 100%. Perihal ini membuktikan bahwa komik digital berbasis kearifan lokal efektif digunakan dalam pembelajaran sebab hasil belajar siswa diperoleh ketuntasan 100%. Berikut tabel hasil belajar uji coba luas terhadap 13 siswa.

Revisi Produk

Tahap ini dilakukan revisi terhadap factor-faktor yang perlu dikurangi atau ditambahkan dalam produk pengembangan komik digital ini. Adapun beberapa yang dilakukan pada revisi ini adalah:

1. Peneliti disarankan memperbaiki penulisan agar tidak menabrak gambar.
2. Peneliti disarankan memberikan barcode untuk memperjelas materi.
3. Peneliti disarankan memperbaiki gambar agar interaktif karena digital.
4. Peneliti disarankan menambahkan efek suara.
- 5., Peneliti disarankan memperkenalkan karakter-karakter komik.
6. Peneliti disarankan memperbaiki penulisan agar sama.
7. Peneliti disarankan memperbaiki komik digital agar lebih dikaitkan dengan kearifan purworejo misal geblek.

Kajian Produk Akhir

Komik digital berbasis kearifan loka telah selesai dikembangkan dan diuji cobakan. Hasil rata-rata nilai dari validator ahli adalah 4,74 dengan Percentage Agreement (PA) 95. Hasil rata-rata nilai dari angket respon guru dan siswa yaitu 4,64 dengan Percentage Agreement (PA) 92,3. Hasil rata-rata skor dari keefektifan adalah 89%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa komik digital berbasis kearifan lokal mempunyai kelayakan yang cukup

baik dan memiliki Percentage Agreement (PA) dengan kategori sangat valid, sangat praktis, dan efektif. Hasil kelayakan tersebut mengindikasikan bahwa komik digital berbasis kearifan lokal ini layak dijadikan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pada riset pengembangan komik digital berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter materi gaya dalam kehidupan sehari-hari pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan komik digital berbasis kearifan lokal dengan memakai model ADDIE yaitu analysis, design, development, implementation, and evaluation. Komik digital berbasis kearifan lokal dikembangkan dengan adanya materi dan soal penilaian yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Kelayakan komik digital berbasis kearifan lokal bersumber pada hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan yang mendapatkan jumlah rerata skor 4,74 dan Percentage Agreement (PA) 95 dengan klasifikasi sangat valid. Kepraktisan komik digital diperoleh

dari respon guru dan siswa terhadap penggunaan komik digital pada uji coba terbatas serta luar dari 18 siswa memperoleh rerata skor 4,64 dan Percentage Agreement (PA) 92,3 dengan klasifikasi sangat praktis. Keefektifan diperoleh dari skor instrument penilaian yang dikerjakan oleh partisipan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas. Kedua uji coba mencapai ketuntasan dengan persentase 89%. Tiga klasifikasi kelayakan ini, menghasilkan kesimpulan bahwa komik digital ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Ferdianto, F., & Setiyani. (2018). Pengembangan Media pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika. JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika), 2(1), 37. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i1.781>.
- Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2019). Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. Muaddib : Studi Kependidikan Dan Keislaman, 1(2), 100.

<https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i2.1213/>

Skripsi:

Hirtsa, F. I. N. K. (2020). Analisi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Komik Pengen Jadi Baik 1 SQU.