

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL CANVA BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA  
MATERI PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM UNTUK  
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memperoleh Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Program Studi PGSD



OLEH:

**RIBKA TRIEMAY PRASASTININGSIH**

**NPM: 19.1.01.10.0067**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**

2023

Skripsi oleh:

**RIBKA TRIEMAY PRASASTININGSIH**

NPM: 19.1.01.10.0067

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL CANVA BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA  
MATERI PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM UNTUK  
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Progam Studi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 13 Juli 2023

Pembimbing 1,



Wahyudi, M.Sn  
NIDN. 0705069001

Pembimbing 2,



Frans Aditia Wiguna, M.Pd  
NIDN. 0719048206

Skripsi oleh:

**RIBKA TRIEMAY PRASASTININGSIH**

NPM: 19.1.01.10.0067

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL *CANVA* BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA  
MATERI PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM UNTUK  
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

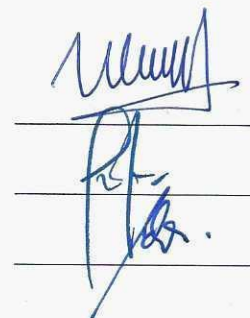
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: **20 Juli 2023**

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia penguji :

- |              |                                  |
|--------------|----------------------------------|
| 1. Ketua     | : Wahyudi, M.Sn                  |
| 2. Penguji 1 | : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd |
| 3. Penguji 2 | : Frans Aditia Wiguna, M.Pd      |



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd  
NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ribka Triemay Prasastiningsih  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/ Tanggal Lahir : Nganjuk/ 31 Mei 2000  
NPM : 19.1.01.10.0067  
Fakultas/ Program Studi : FKIP/PGSD

menyatakan dengan yang sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 13 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Ribka Triemay Prasastiningsih  
NPM. 19.1.01.10.0067

## MOTTO

Amsal 24:14

*“Ketahuilah, demikian hikmat untuk jiwamu: Jika engkau mendapatkannya, maka ada masa depan, dan harapanmu tidak akan hilang.”*

*“Only you can change your life. Nobody else can do it for you.”*

“Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulit kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.”

Yeremia 17:7

*“Diberkatilah orang yang mengandalkan Tuhan, yang menaruh harapannya pada Tuhan!”*

Kolose 3:23

*“Apa pun juga yang kamu perbuat, perbuatlah dengan segenap hatimu seperti untuk Tuhan dan bukan untuk manusia.”*

## **PERSEMBAHAN**

Tiada lembar yang paling indah dalam tugas akhir skripsi ini kecuali lembar persembahan. Puji Tuhan, dengan mengucap syukur atas kasih karunia-Nya dan sebagai ucapan terima kasih skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Tuhan Yesus Kristus, Bapak yang baik, yang senantiasa mencurahkan kasih karunia, hikmat dan penyertaan yang sempurna sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
2. Kedua Orang Tua Tercinta, Alm. Bapak M. Samsun dan Almh. Ibu Sumiarsih. Puji Tuhan penulis sudah berada di tahap ini, menyelesaikan tugas akhir skripsi sederhana sebagai perwujudan untuk membahagiakan dan membanggakan setelah beliau pergi. Terima kasih sudah menghantarkan penulis berada di tempat ini, walaupun pada akhirnya saya harus berjuang tertatih sendiri tanpa kehadiran beliau disamping saya.
3. Kedua Saudaraku, Ika Kristina Dewi Agustin, S.ST dan Achmad Setyohari S.Kep,Ns., kedua kakak hebat yang telah menjadi penyemangat dan motivator. Terima kasih senantiasa memberikan doa dan dukungan, terima kasih sudah menjadi saudara terbaik yang selalu menemani penulis dalam menyusun dan menyelesaikan tugas akhir skripsi.
4. Kedua Kakak Ipar, Bripka Agus Siswanto dan Lina Karya Ningsih, S.Pd, terima kasih senantiasa memberikan doa dan dukungan, terima kasih sudah menjadi saudara terbaik yang selalu menemani penulis dalam menyusun dan menyelesaikan tugas akhir skripsi.
5. Dosen pembimbing Bapak Wahyudi, M.Sn dan Bapak Frans Aditia Wiguna, M.Pd, terima kasih telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan, semoga selalu dilimpahkan kesehatan.
6. Sahabatku, Nathaniela Vindy Alviora, Eka Wahyuning Tyas, Gandes Larasati Prabandaru, dan Nadi Setya Ningrum, terima kasih selalu memberikan doa, motivasi, semangat, dan dukungan yang tanpa henti sehingga secara tidak langsung membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

## ABSTRAK

**Ribka Triemay Prasastiningsih:** Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital *Canva* Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan analisis berupa hasil wawancara bersama guru kelas IV menunjukkan bahwa siswa kelas IV masih kurang memahami materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam disebabkan media yang digunakan berupa buku guru dan buku siswa. Guru jarang menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep materi pemanfaatan sumber daya alam dengan menggunakan buku siswa.

Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi pemanfaatan sumber daya alam untuk kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi pemanfaatan sumber daya alam untuk kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Teknik analisis data pada penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data kualitatif berdasarkan observasi dan wawancara. Teknik analisis data kuantitatif berdasarkan validasi ahli materi dan media dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Developmen, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN Minggiran 2 Kabupaten Kediri. Pada penelitian ini dilakukan uji validasi untuk mengetahui kevalidan media. Selanjutnya, terdapat dua desain uji coba, yaitu uji coba terbatas pada 6 siswa dan uji coba luas pada 27 siswa. Instrumen penelitian ini berupa angket validasi media dan materi, angket respon guru dan siswa, soal evaluasi.

Hasil penelitian ini yaitu (1) Kevalidan media memperoleh hasil validasi media dengan presentase skor 87,5% dengan kriteria sangat valid. Pada penilaian ahli materi mendapatkan skor 90% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi media dan validasi materi, media komik digital memperoleh skor penilaian 88,75% dan masuk dalam kriteria sangat valid. (2) Kepraktisan media memperoleh penilaian 87,5% masuk dalam kriteria sangat praktis. (3) Keefektifan media pada uji coba terbatas memperoleh rata-rata sebesar 85 dan pada uji coba luas memperoleh rata-rata 93,7 menunjukkan taraf keberhasilan dengan kriteria sangat baik sehingga dapat dinyatakan efektif, tuntas, dan berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, produk komik digital berbasis kearifan lokal ini dapat dikatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

**Kata kunci:** Komik Digital, Kearifan Lokal, Pemanfaatan Sumber Daya Alam.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala hikmat dan kasih karunia-Nya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL CANVA BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR” merupakan bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UNP Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan FKIP UNP Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD UNP Kediri;
4. Wahyudi, M.Sn., selaku dosen pembimbing 1 atas waktu, arahan dan bimbingan yang diberikan selama proses penulisan.
5. Frans Aditia Wiguna, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 atas waktu, arahan dan bimbingan yang diberikan selama proses penulisan.
6. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku validator media.
7. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku validator materi.
8. Lilik Utami, S.Pd., selaku kepala SDN Minggiran 2 Kabupaten Kediri atas ijin yang diberikan untuk melaksanakan kegiatan penelitian.
9. Bapak dan Ibu Guru SDN Minggiran 2 Kabupaten Kediri atas bantuannya selama proses kegiatan penelitian.
10. Teman-teman seperjuangan PGSD Angkatan 2019.
11. Seluruh pihak yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
12. Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting.



Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 5 Juli 2023

Yang Menyatakan



**Ribka Triemay Prasastiningsih**

NPM. 19.1.01.10.0067

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Pengembangan.....	6
E. Kegunaan Penulisan .....	7
BAB II : LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori .....	9
1. Pengembangan Media Pembelajaran .....	9
2. Hakikat Media Pembelajaran .....	9
3. Media Komik .....	12
4. Kearifan Lokal .....	14
5. Hakikat Pembelajaran IPS .....	15
6. Kompetensi Dasar IPS Kelas IV Sekolah Dasar.....	16
7. Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam.....	18
a. Contoh Sumber Daya Alam Yang Dapat Diperbaharui .....	18

	b. Contoh Sumber Daya Alam Yang Tidak Dapat Diperbaharui.....	22
	B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	23
	C. Kerangka Berpikir.....	26
BAB III	: METODE PENGEMBANGAN .....	28
	A. Model Pengembangan.....	28
	B. Prosedur Pengembangan .....	29
	C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	34
	D. Uji Coba Model/Produk.....	35
	1. Desain Uji Coba.....	35
	2. Subjek Uji Coba.....	37
	E. Validasi Model/Produk .....	37
	F. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
	1. Pengembangan Instrumen .....	38
	2. Validasi Instrumen .....	39
	G. Teknik Analisis Data.....	43
	1. Tahapan-Tahapan Analisis Data .....	43
	2. Norma Pengujian.....	47
BAB IV	: DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN.....	48
	A. Hasil Studi Pendahuluan .....	48
	1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan.....	48
	2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	49
	3. Desain Awal ( <i>draft</i> ) Media .....	49
	B. Hasil Validasi Media.....	51
	1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	51
	2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	54
	3. Desain Akhir Media .....	55
	C. Hasil Kepraktisan Komik Digital.....	57
	1. Hasil Respon Guru .....	57
	2. Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas .....	58
	3. Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas .....	58

D.	Hasil Keefektifan Komik Digital .....	60
1.	Hasil Keefektifan pada Uji Coba Terbatas.....	60
2.	Hasil Keefektifan pada Uji Coba Luas.....	60
E.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	61
1.	Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan .....	61
2.	Spesifikasi Media Komik Digital.....	62
3.	Keunggulan dan Kelemahan Media Komik Digital.....	64
4.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Komik Digital .....	65
BAB V	: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	66
A.	Simpulan .....	66
B.	Implikasi.....	67
C.	Saran-Saran .....	68
DAFTAR PUSTAKA	.....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Inti IPS SD/MI Kelas IV .....	17
Tabel 2.2 Kompetensi Dasar dan Indikator IPS SD/MI Kelas IV .....	17
Tabel 3.1 Tampilan Media Komik Digital .....	33
Tabel 3.2 Tabel Pengembangan Instrumen .....	39
Tabel 3.3 Angket Validasi Media .....	39
Tabel 3.4 Angket Validasi Materi .....	40
Tabel 3.5 Angket Respon Guru .....	40
Tabel 3.6 Angket Respon Siswa .....	41
Tabel 3.7 Kisi-kisi Soal .....	42
Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan .....	44
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan .....	45
Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan .....	46
Tabel 4.1 Desain Awal Media Komik Digital .....	50
Tabel 4.2 Hasil Validasi Media .....	52
Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi .....	53
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi .....	55
Tabel 4.5 Desain Akhir Komik Digital .....	56
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Guru .....	57
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas .....	58
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas .....	59
Tabel 4.9 Nilai Evaluasi Uji Coba Terbatas .....	60
Tabel 4.10 Nilai Evaluasi Uji Coba Luas .....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Fotosintesis .....	19
Gambar 2.2 Kacang Kedelai Dimanfaatkan Menjadi Tahu .....	19
Gambar 2.3 Tanah Dimanfaatkan Menjadi Kerajinan Gerabah.....	20
Gambar 2.4 Air Dimanfaatkan Menjadi Olahraga Arum Jeram .....	20
Gambar 2.5 Pesawat Melintas di Udara .....	21
Gambar 2.6 Bahan Mentah Minyak Bumi .....	22
Gambar 2.7 Pengeboran Batu Bara.....	22
Gambar 2.8 Pabrik Pengelolaan Gas Alam.....	23
Gambar 2.9 Alur Kerangka Berpikir.....	27
Gambar 3.1 Tahapan Model <i>ADDIE</i> .....	29
Gambar 3.2 Desain Tampilan Pembukaan.....	31
Gambar 3.3 Petunjuk Penggunaan Komik Digital .....	31
Gambar 3.4 Tampilan Awal Cerita Komik Digital .....	32
Gambar 4.1 Saran Perbaikan dari Validator Media .....	52
Gambar 4.2 Saran Perbaikan dari Validator Materi.....	54

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi
- Lampiran 2 Surat Pengantar/Ijin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 Berita Acara Kemajuan Bimbingan
- Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 7 Lembar Angket Respon Guru
- Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa
- Lampiran 9 Perangkat Pembelajaran
- Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan Penelitian
- Lampiran 11 Kritik dan Saran Ahli Media dan Ahli Materi
- Lampiran 12 Lembar Revisi
- Lampiran 13 Berita Acara Ujian Skripsi
- Lampiran 14 Hasil Cek Plagiasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Aspi STAI Rakha Amuntai et al (2022) “Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang”. Dalam mewujudkan pendidikan memerlukan instansi yang bergerak di bidang pendidikan yaitu sekolah. Sekolah memiliki peranan yang penting dalam mengembangkan sumber daya manusia, sehingga sekolah dan pendidikan memiliki keterkaitan yang sangat erat. Dengan dilaksanakan pendidikan, dapat membentuk pribadi yang mampu membangun dan mengembangkan diri maupun bangsanya. Oleh karena itu, untuk dapat membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dapat dilaksanakan melalui peningkatan mutu pendidikan. Melaksanakan pendidikan dapat membantu mengembangkan potensi baik dalam bidang akademik maupun non akademik. Melalui pengembangan potensi tersebut diharapkan manusia dapat bersaing dan mampu menghadapi serta memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupannya.

Menurut Nur Inah Ety (2015) “Pendidikan berintikan interaksi antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan”. Interaksi pendidikan dapat terjadi ketika guru dan siswa melakukan hubungan yang berlangsung dalam lingkungan pendidikan. Hal ini akan mempengaruhi antara guru dan



siswa. Guru memiliki peranan yang besar, karena guru dianggap lebih berpengalaman dalam penguasaan pengetahuan, penguasaan nilai, dan penguasaan keterampilan. Sehingga siswa menjadi penerima, pengikut dan peserta. Maka hal ini yang menyebabkan siswa disebut dengan “peserta didik”. Pendidikan memiliki fungsi utama dalam mengembangkan kemampuan siswa secara aktual maupun potensial yang dimiliki oleh siswa. Dalam mendidik siswa, guru tidak hanya memberikan pengetahuan, nilai, dan keterampilan. Namun, guru juga memberi arahan dan motivasi kepada siswanya.

Pendidikan begitu penting, maka kualitas dari tenaga pendidik juga harus ditingkatkan. Tenaga pendidik atau guru memiliki tanggung jawab dan peranan yang sangat penting dalam pendidikan. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar namun juga sebagai pendidik, pelatih, pembimbing, dan pengevaluasi dalam pendidikan formal tingkat dasar, tingkat menengah, dan tingkat atas. Guru merupakan pusat dalam tenaga pendidikan yang berinteraksi secara langsung dengan siswa yang dijadikan sebagai teladan serta memberikan pengetahuan bagi siswanya. Interaksi antara guru dan siswa sangat diperlukan agar kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat terlaksana dan tercapai dengan maksimal.

Dalam proses pembelajaran diperlukan alat bantu guna membantu guru saat menyampaikan atau menjelaskan materi. Alat bantu tersebut dapat menggunakan media pembelajaran. Menurut Zaini & Dewi (2017) “Media

pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa proses belajar terjadi dengan baik”. Pentingnya penggunaan media diungkapkan dari jurnal yang ditulis oleh (Yandari & Kuswaty, 2017) “Peranan media sangat penting dalam upaya peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis pada siswa”. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran haruslah memperhatikan situasi dan kondisi di Sekolah. Salah satu dari sekian banyak media pembelajaran yang dapat diterapkan merupakan media pembelajaran visual misalnya komik.

Menurut (Darmadi & Handoko, n.d.) “Komik adalah suatu bentuk karya seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Alasan mengapa memilih komik dalam bentuk digital daripada bentuk cetak yaitu buku komik memiliki kekurangan seperti kualitas kertas yang buruk, mudah rusak, harga yang relatif mahal, tidak ramah lingkungan, dan boros. Menurut Narestuti et al (2021) “Komik digital itu ramah lingkungan, hemat biaya, dan fleksibel”. Dikatakan ramah lingkungan karena komik digital tidak menggunakan kertas sebagai media penyampaiannya sehingga kita dapat menghemat penggunaan kertas. Komik digital dikatakan hemat biaya karena tidak perlu dicetak, dijilid, dan digandakan dalam bentuk buku. Komik digital juga dikatakan fleksibel karena dapat diakses dengan mudah kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan wawancara dengan guru dan hasil *pretest* pada proses pembelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam di kelas IV SDN Minggiran 2 Kabupaten Kediri belum berjalan dengan efektif. Hasil penilaian *pretest* dari 33 siswa sebanyak 15 siswa atau 45% siswa kelas IV SDN Minggiran 2 menunjukkan belum mampu menguasai materi pemanfaatan sumber daya alam. Hal ini disebabkan guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Guru cenderung berpaku pada buku guru dan buku siswa sebagai bahan untuk mengajar sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Di SDN Minggiran 2 sudah difasilitasi dengan LCD proyektor. Akan tetapi, fasilitas tersebut belum digunakan dengan maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Karakteristik siswa kelas IV di SDN Minggiran 2 sangat gemar membaca cerita dan melihat gambar. Sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep materi pemanfaatan sumber daya alam dengan menggunakan buku siswa.

Jika hal tersebut dibiarkan, siswa akan kehilangan minat dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik dan kompetensi dasar dalam muatan IPS tidak dapat dipahami oleh siswa salah satunya dalam materi pemanfaatan sumber daya alam. Dengan menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran pada materi pemanfaatan sumber daya alam dapat menghadirkan langsung berupa gambar yang dipadukan dengan dialog yang berbentuk cerita. Hal tersebut memberikan pengalaman belajar pada siswa ketika menggunakan media

pembelajaran ini. Selain itu, media pembelajaran berbasis komik juga dapat membantu dalam memberikan motivasi belajar serta minat siswa untuk memahami dan mempelajari materi pada pembelajaran. Sehingga penelitian ini dapat menjadi keterbaharuan dalam proses pembelajaran baik untuk guru maupun siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital *Canva* Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Dengan dilakukan penelitian ini, diharapkan dapat menjadi sebuah inspirasi bagi peneliti lainnya dan untuk para pendidik agar bisa lebih meningkatkan kreatifitas dalam membuat atau menggunakan pembelajaran. Untuk sekolah yang diteliti diharapkan bisa bermanfaat sebagai saran dan pertimbangan dalam menyikapi perkembangan dari media pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diketahui adanya banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV SDN Minggiran 2 Kabupaten Kediri, diantaranya adalah:

1. Pembelajaran di kelas IV SDN Minggiran 2 belum berjalan dengan baik karena penggunaan media belum optimal dan belum sesuai dengan karakteristik siswa.
2. Karakteristik siswa kelas IV di SDN Minggiran 2 sangat gemar

membaca cerita dan melihat gambar.

3. Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran berkaitan dengan materi IPS pemanfaatan sumber daya alam.
4. Guru cenderung berpaku pada buku guru dan buku siswa sebagai bahan untuk mengajar sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan membosankan.
5. Siswa kesulitan memahami konsep materi pemanfaatan sumber daya alam dengan menggunakan buku siswa.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media komik digital *Canva* pada materi pemanfaatan sumber daya alam untuk kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media komik digital *Canva* pada materi pemanfaatan sumber daya alam untuk kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan media komik digital *Canva* pada materi pemanfaatan sumber daya alam untuk kelas IV Sekolah Dasar?

### **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan penelitian ini sebagai berikut untuk:

1. Mendeskripsikan kevalidan media komik digital *Canva* pada materi

- pemanfaatan sumber daya alam untuk kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan kepraktisan media komik digital *Canva* pada materi pemanfaatan sumber daya alam untuk kelas IV Sekolah Dasar.
  3. Mendeskripsikan keefektifan media komik digital *Canva* pada materi pemanfaatan sumber daya alam untuk kelas IV Sekolah Dasar.

#### **E. Kegunaan Penulisan**

Kegunaan penelitian terbagi menjadi dua yaitu kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis.

##### **1. Kegunaan Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam mengembangkan media pembelajaran di Sekolah Dasar terutama pada pembelajaran IPS.

##### **2. Kegunaan Secara Praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan pembelajaran yang efektif bagi siswa, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi.

###### **b. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan masukan kepada guru terkait pengembangan dalam penggunaan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa.

c. Bagi Perpustakaan Pusat UNP Kediri

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan informasi dan wawasan kepada mahasiswa sebagai sumber referensi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aspi STAI Rakha Amuntai, M., Selatan, K., & STAI Rakha Amuntai, S. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64–73.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Danyati, I. P., Putra, M. J. A., & Guslinda, G. (2022). Pengembangan Komik Digital Berbasis Keragaman Budaya Pada Pembelajaran Sumber Energi Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 7(1), 1-12.
- Darmadi, M. P., & Handoko, B. (n.d.). Perancangan Museum Komik Indonesia. *Neliti.Com*. <https://www.neliti.com/publications/245298/perancangan-museum-komik-indonesia%0Ahttps://media.neliti.com/media/publications/245298-perancangan-museum-komik-indonesia-51eed83c.pdf>
- Gunawan, Rudi. (2013). *Pendidikan IPS*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Hamzah, Amir. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hidayah, N. (2018). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Subject Specific Pedagogy (SSP) Terintegrasi Pendidikan Karakter dan Revolusi*



- Mental untuk SD/MI di Bandarlampung. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 51.
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46.
- Kartikasari, I., Rusdi, M., & Asyhar, R. (2016). Konstruksi dan validasi model desain pembelajaran berbasis masalah untuk mengembangkan kreativitas siswa. *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(1).
- Kartini, Sepdyana dan I Nyoman Tri AP. *Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. 4(1). 12-19. Diakses 13 Mei 2023. dari Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia.
- Kustandi dan Sutjipto. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai. (2019). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. *Gema Keadilan Edisi Jurnal (ISSN: 0852-011)*, Volume 5,(September), 17–18.
- Nugroho, Kristian Adi. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Pada Mata Pelajaran IPA Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Nur Inah Ety. (2015). PERAN KOMUNIKASI DALAM INTERAKSI GURU DAN SISWA Ety Nur Inah. *Al-Ta'dib*, 8(2), 150–167.
- Nurafrilian, S., Sukamanasa, E., & Suchyadi, Y. (2022). Pengembangan Media

Komik Digital Berbasis Canva Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2108-2118.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018. Tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Pinatih, S. A. C. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik pada Muatan IPA Kelas V di SD N 2 Gianyar Tahun Ajaran 2020/2021* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).

Pribadi, Benny A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Setyaningsih, H. A., & Winarno, M. H. N. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Minat Belajar PPKn Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran dan Upaya Penegakan HAM. *Jurnal Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI) Jawa Tengah*, 3(2).

Siagian, R. S., Sofwan, M., & Hayati, S. (2023). Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva for Education pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 5222-5230.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Suprayitno, S., & Putri, W. T. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1).

Suryani, Nunuk. dkk. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*.

Bandung. Remaja Rosdakarya.

Susanto, Ahmad. (2018). Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenada Media Grup.

Tegeh, I Made; Jampel, I. N. P. T. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.

Towaf, S. M. (2014). Pendidikan Karakter Pada Matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 75–85. <http://journal.um.ac.id/index.php/jip/article/view/4380>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2009 Tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup.

Wahyuningsih, Ary Nur. (2012). Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Journal Of Innovative Science Education*. Vol. 1 (1), 19-27 (ISSN. 2252-6412).

Yandari, I. A. V., & Kuswaty, M. (2017). Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 10. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i1.1037>

Yulia, D., & Arifin, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi dalam Pembelajaran Ips Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii di Smp Kartini 1 Batam Tahun Pelajaran 2013/2014. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 1(1), 31–45. <https://doi.org/10.33373/his.v1i1.400>

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>