

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK “BERMAIN DAN
BELAJAR SENI TARI JARANAN KEDIRI” PADA MATERI
KEBUDAYAAN LOKAL KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri



OLEH :

ALFINNA AUDRIA MEGA MAHARANI

NPM: 2014060309

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

ALFINNA AUDRIA MEGA MAHARANI
NPM: 2014060309

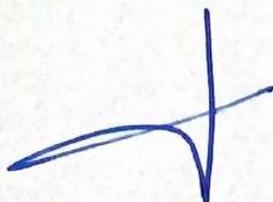
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK “BERMAIN DAN
BELAJAR SENI TARI JARANAN KEDIRI” PADA MATERI
KEBUDAYAAN LOKAL KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

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

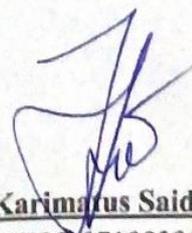
Tanggal: 01 Juli 2024

Dosen Pembimbing I



Kukuh Andri Aka, M.Pd.

Dosen Pembimbing II



Karimatus Saidah, M.Pd.
NIDN: 0710039103

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

ALFINNA AUDRIA MEGA MAHARANI
NPM: 2014060309

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK “BERMAIN DAN
BELAJAR SENI TARI JARANAN KEDIRI” PADA MATERI
KEBUDAYAAN LOKAL KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PGSD UN PGRI Kediri
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 16 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji:

1. Ketua : Kukuh Andri Aka, M.Pd.
2. Penguji I : Kharisma Eka Putri, M.Pd.
3. Penguji II : Karimatus Saidah, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Wibedo, M.Pd.
NIDN.0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Alfinna Audria Mega Maharani

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/ Tgl. Lahir : Nganjuk, 25 Julu 2001

NPM : 2014060309

Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan 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-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, 16 Juli 2024

Yang menyatakan,



ALFINNA AUDRIA MEGA MAHARANI
NPM. 2014060304

MOTTO

"Kunci untuk mewujudkan impian bukanlah dengan fokus pada kesuksesan tapi pada arti. Bahkan langkah kecil dan kemenangan kecil sepanjang perjalananmu bisa memberikan arti yang lebih hebat."

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas Ridho dan Rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi, maka laporan skripsi ini saya persembahkan kepada.

1. Keluarga dan Orang tua

Terimakasih untuk Alm.Ayah, Ibu tercinta, nenek, tante, dan om yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, doa dan segala dukungan yang telah diberikan baik secara material maupun spiritual.

2. Suami

Skripsi ini aku persembahkan untuk suamiku yang paling kusayang. Terima kasih telah memberikan semangat dan dukungan dengan penuh cinta untukku.

3. Teman dan Sahabat

Terimakasih untuk sahabatku yang selalu memberikan saran, kritik, bantuan, memotivasi saya untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.

4. Almamaterku Universitas Nusantara PGRI Kediri

ABSTRAK

Alfinna Audria Mega M. : Pengembangan media pembelajaran komik “bermain dan belajar seni tari jaranan kediri” pada materi kebudayaan lokal kelas 4 sekolah dasar.

Kata Kunci : Media, Komik, Kebudayaan Lokal

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pengembangan zaman yang makin modern yang menyebabkan siswa kurang mengerti tentang kebudayaan lokal, terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, guru lebih sering menggunakan metode ceramah, kegiatan pembelajaran kurang interaktif karena siswa kurang memahami materi, hasil belajar siswa yang menurun atau di bawah KKM 73%.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni : (1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran komik “bermain dan belajar seni tari jaranan kediri” pada materi kebudayaan lokal di kelas 4 SD. (2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik “bermain dan belajar seni tari jaranan kediri” pada materi kebudayaan lokal di kelas 4 SD. (3) Untuk mengetahui keefektifan belajar dengan menggunakan media pembelajaran komik “bermain dan belajar seni tari jaranan kediri” pada materi kebudayaan lokal di kelas 4 SD.

Penelitian ini menggunakan metode (R&D) (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu (1) *Analisis (Analyze)*, (2) *Perancangan (Design)*, (3) *Pengembangan (Development)*, (4) *Implementasi (Implementation)*, dan (5) *Evaluasi (Evaluation)*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN 4 Mojoroto Kota Kediri yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa. (1) Hasil validasi yang diperoleh dari validator media mencapai persentase 80% dan validator materi mencapai persentase 90%. (2) Hasil angket respon guru mencapai persentase 92,5% dan hasil angket respon siswa mencapai persentase 90%. Maka hasil kepraktisan dari media pembelajaran komik “bermain dan belajar seni tari jaranan kediri” memperoleh kriteria sangat praktis. (3) Hasil dari analisis soal evaluasi (*post-test*) secara terbatas dan luas mencapai nilai klasikal 100% dengan kriteria sangat tuntas.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik “bermain dan belajar seni tari jaranan kediri” materi kebudayaan lokal kelas 4 SDN 4 Mojoroto yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Sehingga layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya untuk Allah SWT atas lindungan, rahmat, dan hidayah-Nya serta shalawat serta salam tidak lupa penulis hanturkan kepada junjungan kita, Nabi Muhamad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah ke zaman yang terang benderang saat ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas penyusunan proposal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik “Bermain Dan Belajar Seni Tari Jaranan Kediri” Pada Materi Kebudayaan Lokal Kelas 4 Sekolah Dasar” dengan baik. Penyusuna proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusuna skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih banyak dan penghargaan yang setulus-tulusnya atas bantuan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak lansung kepada:

1. Rektor UN PGRI Kediri yaitu Bapak Dr. Zainal Afandi, S.Pd., M.Pd. yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dekan Fakultas Dr. Agus Widodo, M.Pd yang selalu memberikan semangat kepada mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku dosen pembimbing I.
5. Karimatus Saidah, M.Pd selaku dosen pembimbing II.
6. Orang tua dan suami yang selalu mendukung dan mendoakan penulisan proposal ini.
7. Serta teman-teman dan pihak lain yang tidak daoat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan proposal ini.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, Juli 2024

ALFINNA AUDRIA MEGA MAHARANI
NPM : 2014060309

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
Daftar Isi	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Sistematika Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Media	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Media.....	Error! Bookmark not defined.
2. Fungsi Media.....	Error! Bookmark not defined.
3. Jenis Media.....	Error! Bookmark not defined.

B. Media Visual	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Media Visual	Error! Bookmark not defined.
2. Fungsi Media Visual	Error! Bookmark not defined.
3. Jenis Media Visual	Error! Bookmark not defined.
4. Prinsip Media Visual	Error! Bookmark not defined.
C. Komik.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Komik.....	Error! Bookmark not defined.
2. Karakteristik	Error! Bookmark not defined.
3. Komponen	Error! Bookmark not defined.
4. Prinsip Komik.....	Error! Bookmark not defined.
5. Kelebihan dan Kelemahan.....	Error! Bookmark not defined.
D. Materi Kebudayaan (IPAS).....	Error! Bookmark not defined.
E. Media Komik “Bermain dan Belajar Seni Tari Jaranan Kediri”.....	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	
F. Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
G. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Model Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Metode Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Uji Coba Model/Produk	Error! Bookmark not defined.
E. Instrumen Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	

A.	Analisis Pendahuluan	Error! Bookmark not defined.
1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan	Error! Bookmark not defined.
2.	Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	Error! Bookmark not defined.
B.	Desain Awal Model.....	Error! Bookmark not defined.
C.	Development (Pengembangan)	Error! Bookmark not defined.
1.	Uji Validasi dan Praktisi.....	Error! Bookmark not defined.
D.	Uji Coba Terbatas	Error! Bookmark not defined.
E.	Pengujian Model Perluas.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Deskripsi Uji Coba Luas	Error! Bookmark not defined.
2.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas ..	Error! Bookmark not defined.
1.	Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model ..	Error! Bookmark not defined.
F.	Pembahasan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.	Spesifikasi Produk	Error! Bookmark not defined.
2.	Keunggulan	Error! Bookmark not defined.
3.	Kelemahan	Error! Bookmark not defined.
4.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		Error! Bookmark not defined.
A.	Simpulan	Error! Bookmark not defined.
B.	Implikasi.....	Error! Bookmark not defined.
C.	Saran.....	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Alur Tahap Design	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 lembar angket need assesment	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Angket Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Angket Kepraktisan Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Angket Kepraktisan Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Instrumen Keefektifan Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8 Rincian Instrumen Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 9 Pedoman Skor Penilaian Ahli Validator	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 10 Range Presentase Kriteria Kualitatif Kevalidan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 11 Presentase Kriteria Kepraktisan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 12 Pedoman Penilaian Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Desain Genius Graph Board	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Penyajian Skor Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Penyajian Skor Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Desain Akhir Model	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 5 Hasil Subjek Terbatas**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 6 Hasil Subjek Luas**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 7 Hasil Respon Guru**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 8 Angket Kepraktisan Siswa**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 3. 1 Tahapan model ADDIE (Kurnia dkk, 2019)... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 3. 2 Tampilan Awal Komik.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 3. 3 Halaman 2 dan 3.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 3. 4 Tampilan isi komik.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Hasil Validasi Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Hasil Validasi Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Hasil Kepraktisan Guru	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Hasil Kepraktisan Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Hasil Uji Keefektifan.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Modul Ajar	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Kartu Bimbingan Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Hasil Plagiasi	Error! Bookmark not defined.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membaca ialah aktivitas yang dilakukan oleh pembaca guna mendapatkan pesan yang disampaikan (Wulanjani & Anggraeni, 2019). Membaca kerap juga disebut dengan istilah *literasi* ialah suatu kumpulan seseorang menggunakan keterampilan dan potensi untuk mengelola dan memahami suatu informasi dalam melakukan sebuah aktivitas seperti membaca, menulis, berhitung, dan juga memecahkan suatu permasalahan kehidupan sehari – hari. (Ginting, 2021). Dilihat dari literasi membaca untuk saat ini sangat minim. Diakui oleh nilai studi Program for Internasional Assesment (PISA) sejumlah 493, selain itu literasi Indonesia hanya 396.

Tingkat sekolah dasar, masih sangat rendah kebiasaan membaca siswa. Hasil survei yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assesment (PISA)* pada tahun 2003, pada anak usia 9 – 14 tahun memiliki kemampuan baca berada pada urutan terendah. (Triatma, 2016). Kemampuan siswa dalam menginterpretasi teks dapat diukur melalui tiga aspek: kemampuan untuk mengambil teks, menafsirkan teks, serta mengolah dan memberikan makna pada teks. Banyak factor yang menyebabkan rendahnya minat membaca siswa diantaranya: 1) kemampuan membaca anak kurang, 2) kurang kebiasaan membaca, 3) kurang minat untuk mengunjungi perpustakaan, 4) budaya membaca di lingkungan

sekolah masih rendah, 4) madding sekolah jarang diperbaharui, 5) pengaruh dari teknologi (Sari, 2018). Dalam menangani minat membaca siswa dapat dibantu dengan adanya media pembelajaran untuk mendukung proses peningkatan mutu siswa.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberi pesan dan dapat merespon pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa (Safitri et al., 2023). Berikut adalah peran media dalam proses pembelajaran: (a) memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat mempermudah dan memperbaiki proses kegiatan yang dilakukan oleh guru kepada siswa.; (b) mendorong dan membimbing anak sehingga dapat menimbulkan keinginan untuk mengikuti kegiatan serta meningkatkan interaksi langsung antara anak dan lingkungannya.; (c) mengatasi keterbatasan pancaindra, ruang, dan waktu, anak dapat melihat objek tanpa perlu berada di lokasi sebenarnya. (Arsyad, 2011; Sadiman, 2014).

Pentingnya media pembelajaran dalam konteks pendidikan modern tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam memfasilitasi proses pengajaran yang efisien serta menarik untuk murid. Pertama, media/alat pembelajaran bisa meningkatkan pemahaman murid melalui visualisasi yang lebih baik. Gambar, video, diagram, dan grafik yang digunakan dalam media pembelajaran membantu siswa memvisualisasikan konsep yang abstrak atau kompleks. Hal ini membantu

siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi dan mengatasi kesulitan dalam memahami yang mungkin muncul. (Hamid et al., 2020). Di samping itu, media pembelajaran dapat memperluas pengalaman belajar siswa dengan cara yang lebih menarik dan melibatkan interaksi. Bentuk-bentuk seperti animasi, simulasi, atau presentasi interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memukau (Ani Daniyati et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu pengaruh penting dalam proses pembelajaran salah satunya pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang berfokus terhadap kebudayaan lokal, kolaboratif dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam pembelajaran ini IPAS berfokus pada kehidupan sosial makhluk hidup dengan lingkungannya. Seperti halnya dengan kebudayaan lokal yang membahas tentang lingkungan disekitar baik sejarah atau bagaimana budaya tersebut berkembang dilingkungan. Namun di beberapa pembelajaran siswa masih kurang tertarik dengan bacaan tentang kebudayaan lokal, maka dari itu perlu adanya pengenalan tentang kebudayaan lokal dengan baik. Ketika di sekolah, program membaca yang menarik dan relevan tentang kebudayaan lokal dapat diperkenalkan, seperti klub buku atau kegiatan membaca yang

melibatkan komunitas. (Hapsari et al., 2019). Salah satu yang perlu diperhatikan adalah buku bacaan yang diajarkan di sekolah dasar yaitu mengenai budaya lokal. (Dharma, 2019)

Budaya lokal merupakan salah satu komponen yang memberikan jati diri tersendiri kepada kita ataupun sebuah komunitas yang special, generasi muda untuk lebih memahami budaya yang dimilikinya. (Setyaningrum, 2018). Menurut (Dharma, 2019), kondisi keadaan siswa saat ini menunjukkan kurangnya minat mengenali kebudayaan lokal yang berdampak pada hasil belajar mereka yang rendah dalam materi ini. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang perlu diperhatikan. Pertama, pengaruh globalisasi dan perkembangan teknologi telah menggeser fokus dan minat siswa ke arah budaya yang lebih universal dan populer. Kebudayaan lokal sering dianggap kuno atau tidak relevan dalam kehidupan modern. Siswa lebih tertarik dengan budaya luar, seperti film, musik, dan gaya hidup yang dipromosikan melalui media sosial dan hiburan global. Kedua, kurangnya pemahaman dan apresiasi terhadap kebudayaan lokal juga dapat disebabkan oleh kurangnya pendidikan dan paparan yang memadai. Materi mengenai kebudayaan lokal tidak diberikan dengan cukup mendalam atau menarik di dalam kurikulum pendidikan. Keterlambatan dalam mempelajari budaya lokal dapat menyebabkan siswa kurang berminat untuk memahami dan mengembangkan pengetahuan lebih lanjut tentang tradisi dan kebiasaan yang ada di sekitar mereka (Nuraini, 2019). Ketiga, kurangnya kreativitas guru dalam memberikan pembelajaran yang

menarik. Tidak adanya media pembelajaran yang efektif mempengaruhi proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran pada materi budaya lokal ini terkesan monoton atau membosankan.

Berdasarkan observasi lapangan di kelas 4 SDN 4 Mojoroto Kota Kediri, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pada proses pembelajaran budaya literasi belum diterapkan dengan baik oleh guru maupun siswa, proses pembelajaran yang masih monoton, proses penjabaran materi budaya lokal hanya melalui teks bacaan yang membosankan berarti bahwa materi yang disampaikan melalui teks bacaan tidak menarik perhatian atau minat siswa dan Guru masih menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan kepada siswa, yang berdampak pada kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Berdasarkan hasil pengamatan, respon siswa menunjukkan kecenderungan untuk diam dan sulit memahami materi budaya lokal. Siswa sering berbicara sendiri dan enggan mencermati penjelasan materi yang dijelaskan guru. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi budaya lokal.

Hal ini didukung juga dari data yang didapatkan saat wawancara oleh wali kelas 4 di SDN 4 Mojoroto Kota Kediri menjelaskan, minat siswa di sekolah ini masih rendah. Siswa mudah bosan ketika disuruh membaca oleh gurunya mereka cenderung membaca cepat dan tidak paham apa itu isi yang mereka baca. Selain itu mereka juga kurang tertarik untuk mempelajari

kebudayaan lokal. Fakta bahwa hasil belajar siswa belum mencapai KKM menguatkan hal ini. Nilai yang didapati dari hasil *pre test* mendapati rata-rata 70 sedangkan nilai KKM pada pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah 73. Dengan demikian dapat disimpulkan bawasannya siswa masih belum memahami materi kebudayaan lokal dengan baik.

Penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif untuk menghadapi masalah pembelajaran di SDN 4 Mojoroto Kota Kediri. Komik menawarkan visualisasi yang menarik dengan gambar-gambar berwarna dan karakter-karakter yang hidup, yang dapat menarik minat siswa. Ini membantu siswa lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran dibandingkan dengan teks bacaan yang membosankan. Selain itu, gambar dalam komik dapat membantu siswa memahami konsep dan materi yang kompleks dengan lebih mudah, memperjelas informasi, dan membuat materi lebih mudah diingat. Membaca komik adalah aktivitas yang menyenangkan bagi banyak anak, menggabungkan elemen hiburan dan pendidikan sehingga membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan mengatasi kebosanan yang sering timbul dari metode ceramah, komik menyediakan variasi dalam penyampaian materi. Penggunaan komik juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dengan cerita menarik dan karakter yang bisa mereka ikuti. Banyak siswa yang memiliki gaya belajar visual atau kinestetik akan mendapat manfaat besar dari media komik, karena mereka dapat melihat dan mengikuti alur cerita dengan cara yang lebih sesuai dengan gaya belajar

mereka. Selain itu, komik dapat digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi diskusi kelompok dan kolaborasi antar siswa, memperdalam pemahaman mereka tentang materi budaya lokal. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, penggunaan media komik diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa, serta membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berupa komik “Bermain Dan Belajar Seni Tari Jaranan Kediri”. Komik merupakan salah satu media visual yang didesain sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan-kelebihan yang susah didapatkan dari media lain. Kelebihan itu yaitu mampu mendukung perkembangan imajinasi siswa, penggunaan ilustrasi dalam komik dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa dan menemukan informasi yang terdapat didalamnya. Komik merupakan karya sastra berbentuk cerita yang disajikan bergambar, yang didalamnya terdapat satu tokoh yang diunggulkan. Cerita didalam komik umumnya ialah cerita fiksi, seperti halnya karya sastra lainnya (Umar et al., 2023).

Komik tidak hanya berupa cerita bergambar yang hiburan, tetapi memiliki makna yang lebih dalam. Komik adalah bentuk komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan informasi populer dan mudah dipahami oleh anak-anak. Dalam proses belajar, media komik meningkatkan minat siswa, memperbaiki proses belajar, dan meningkatkan minat baca serta apresiasi. Komik yang disajikan disini berupa isian materi kebudayaan lokal

yang didukung dengan gambar yang menarik. Menjabarkan tentang budaya lokal Kediri yaitu jaranan dengan penjabaran terkait sejarah jaranan dan bagaimana perkembangan budaya lokalnya. Media pembelajaran komik “Bermain Dan Belajar Seni Tari Jaranan Kediri” memiliki keunggulan yang berbeda dari pengembangan media terdahulu salah satunya yaitu buku komik ini berfokus pada budaya tari jaranan kota Kediri yang dimana merupakan salah satu *iconic* kota Kediri.

Adapun peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan, 2020 ialah membuat media komik yang berbasis pada nilai-nilai kearifan lokal untuk meningkatkan nilai sosial. Dimana penelitian ini belum menggunakan media digital.

Dengan permasalahan yang ada, maka dipilih suatu tema penelitian tugas akhir dengan judul “Pengembangan **Media Komik Bermain Dan Belajar Seni Tari Jaranan Kediri Pada Materi Kebudayaan Lokal Kelas 4 Sekolah Dasar**”

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan pemaparan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam proposal skripsi ini ialah:

1. Bagaimana kevalidan pada media pembelajaran komik “Belajar Dan bermain seni Tari Jaranan” pada mata pembelajaran IPAS materi kebudayaan lokal kelas IV Sekolah Dasar?

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik “Belajar Dan bermain seni Tari Jaranan” pada mata pembelajaran IPAS materi kebudayaan lokal kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan media komik “Belajar Dan bermain seni Tari Jaranan” terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran IPAS materi kebudayaan lokal kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berlandaskan pemaparan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui kevalidan pada media komik “Belajar Dan bermain seni Tari Jaranan” pada mata pembelajaran IPS materi kebudayaan lokal kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik “Belajar Dan bermain seni Tari Jaranan” pada mata pembelajaran IPS materi kebudayaan lokal kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui keefektifan media komik “Belajar Dan bermain seni Tari Jaranan” terhadap hasil belajar dan minat siswa pada mata pembelajaran IPS materi kebudayaan lokal kelas IV Sekolah Dasar.

D. Sistematika Penelitian

Untuk memudahkan penelitian, penulis mengembangkan struktur penulisan yang sistematis sebagai berikut:

1. Bab 1 Pendahuluan berisi latar belakang, analisis masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan penulisan yang terstruktur secara sistematis.
2. Bab 2 Landasan Teori pada bab 2 ini memuat penjelasan mengenai struktur teori yang digunakan sebagai dasar penelitian, termasuk konsep, prinsip, dan teori yang relevan.
3. Bab 3 Metode Pengembangan, mencakup model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji coba model/produk, validasi model/produk, serta alat pengumpulan data.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dharma, I. M. A. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V Sd Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 53–63.
- Ginting, E. S. (2021). Penguatan literasi di era digital. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3*, 35–38.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. In *Media pembelajaran*.
- Hapsari, Y. I., Purnamasari, I., & Purnamasari, V. (2019). MINAT BACA SISWA KELAS V SD NEGERI HARJOWINANGUN 02 TERSONO BATANG. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3). <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22634>
- Nuraini, L. (2019). INTEGRASI NILAI KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD/MI KURIKULUM 2013. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA (KUDUS)*, 1(2). <https://doi.org/10.21043/jpm.v1i2.4873>
- Safitri, I. G., Sujana, A., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan BARCODI (Barcode Comic Digital) Berorientasi Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Dasar pada Materi Fotosintesis. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.12539>
- Sari, C. P. (2018). Faktor-faktor penyebab rendahnya minat membaca siswa kelas IV. *Basic Education*, 7(32), 3–128.
- Setyaningrum, N. D. B. (2018). Budaya lokal di era global. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 20(2), 102–112.
- Triatma, I. N. (2016). Minat baca pada siswa kelas VI sekolah dasar negeri delegan 2 prambanan sleman Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 5(6), 166–178.
- Umar, I. P., Uloli, R., & Jahja, M. (2023). Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Kalor di SMP Negeri 1 Tapa. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 3(01). <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.416>

Wulanjani, A. N., & Anggraeni, C. W. (2019). Meningkatkan minat membaca melalui gerakan literasi membaca bagi siswa sekolah dasar. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 26–31.