

**PENGEMBANGAN *MULTIMEDIA KOMIK INTERAKTIF* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL LEGENDA CINDELARAS MATERI MENGHARGAI
PERBEDAAN KELAS III SDN TEGOWANGI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH:

KAMILA QUROTU AINI
NPM: 2214060107

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026

Skripsi oleh:

KAMILA QUROTU AINI
NPM: 2214060107

Judul:

**PENGEMBANGAN *MULTIMEDIA KOMIK INTERAKTIF* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL LEGENDA CINDELARAS MATERI MENGHARGAI
PERBEDAAN KELAS III SDN TEGOWANGI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

29 Juni 2026

Pembimbing I

Pembimbing II



Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0713037304



Nursalim, S.Pd., MH.
NIDN. 0005016901

Skripsi oleh:

KAMILA QUROTU AINI

NPM: 2214060107

Judul:

**PENGEMBANGAN *MULTIMEDIA KOMIK INTERAKTIF* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL LEGENDA CINDELARAS MATERI MENGHARGAI
PERBEDAAN KELAS III SDN TEGOWANGI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 20 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.
2. Penguji I : Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi.
3. Penguji II : Nursalim, S.Pd., MH.



Mengetahui,
Dekan FKIP



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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Kamila Qurotu Aini
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri/17 Juni 2003
NPM : 2214060107
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 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, 29 Juni 2026
Yang menyatakan



KAMILA QUROTU AINI
NPM: 2214060107

MOTTO

“Allah kasih ketika kamu siap” (Lugga Cakra)

“Mustahil pun jika kamu memintanya dengan sungguh-sungguh, itu akan menjadi milikmu” (QS. Ghafir ayat 60)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alaim, di atas lembar yang menjadi saksi akhir perjalanan ini, penulis persembahkan karya sederhana ini untuk:

1. **Allah SWT**, Sang Maha Pemilik Arah. Terimakasih telah menjadi rumah tempatku pulang saat dunia terasa begitu kabur dan bising. Taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar dan tepat waktu.
2. Cinta Pertamaku, **Ayah Suyono**. Terimakasih yang tiada hingga untuk semua pengorbanan yang *Beliau* berikan kepada penulis. *Beliau* memang tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, namun *Beliau* mampu memberikan yang terbaik sehingga penulis dapat menyelesaikan di bangku kuliah ini serta mampu mendapatkan gelar sarjana.
3. Pintu Surgaku, **Ibu Katini**. Terimakasih yang tiada hingga untuk semua tulus kasih dan nasihat yang *Beliau* berikan kepada penulis. *Beliau* memang tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, namun *Beliau* selalu memberikan segala bentuk bantuan, semangat, dan juga doa yang sangat tulus agar penulis tidak merasa putus asa.
4. Kakakku, **M. Bahcrul Fawaid**. Terimakasih atas dukungan dan semangatmu yang menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini baik tenaga, materi maupun waktu dan telah mendukung serta menghibur dengan tingkah lucu.
5. Seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, **Dhimas Wahyu Satriya Utama**. Terimakasih atas dukungan penuh yang telah diberikan, menjadi sosok pendamping setia yang sudah meluangkan waktunya, menemani dan menghibur penulis dalam kesedihan selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Saudara Sepupuku, **Mba Hana, Mba Sevia, Dek Rika, Dek Ima, dan Alm Mas Wanda**. Terima kasih selalu menemani penulis saat di rumah serta atas kesenangan, canda tawa yang membahagiakan, segala bantuan, waktu, support, dan kebaikan yang diberikan kepada penulis.

7. Temanku, **Tiara Putri, Dahayu Gantari Kusuma, Khusnul Hidayati, Kurnia Tri Wulandari, Heni Kurnia Puspita Sari, Luthvi Tri Cahyani, Fadiya Meliza dan Mia Tri Cahyani.** Terima kasih atas kesenangan, canda tawa yang membahagiakan, segala bantuan, waktu, support, dan kebaikan yang diberikan kepada penulis.
8. Keluarga Besar Mbok Karmini.
9. Keluarga Besar Bapak Yatijan.
10. Pengasuh dan Pengurus Pondok Pesantren Queen Al-Falah Ploso Mojo Kediri.
11. Pengasuh dan Pengurus Pondok Pesantren Mabda'ul Ulum Al Hasan.
12. **Kamila Qurotu Aini**, ya! Untuk penulis sendiri. Terimakasih selalu berjuang lebih baik, dan bertanggung jawab menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Semoga ilmu yang telah didapatkan ini dapat bermanfaat untuk banyak orang.

ABSTRAK

Kamila Qurotu Aini: Pengembangan *Multimedia Komik Interaktif* Berbasis Kearifan Lokal Legenda Cindelaras Materi Menghargai Perbedaan Kelas III SDN Tegowangi, Skripsi, PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: *Multimedia Komik Interaktif*, Kearifan Lokal, Menghargai Perbedaan.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya pemahaman siswa kelas III SDN Tegowangi pada materi menghargai perbedaan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III, sekolah telah didukung fasilitas seperti proyektor, lcd, smartboard, dan jaringan internet yang memadai. Namun, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas dan belum interaktif, sehingga siswa cenderung kurang aktif, sulit berkonsentrasi, dan mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, masih terdapat beberapa siswa yang belum memahami materi dengan baik. Hal ini dibuktikan dari 31 siswa kelas III, sebanyak 20 siswa memperoleh nilai di bawah KKTP dan hanya 11 siswa yang mencapai nilai di atas KKTP.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu: (1) untuk mengetahui kevalidan *Multimedia Komik Interaktif* Berbasis Kearifan Lokal materi menghargai perbedaan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar, (2) untuk mengetahui kepraktisan *Multimedia Komik Interaktif* Berbasis Kearifan Lokal materi menghargai perbedaan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar, dan (3) untuk mengetahui keefektifan *Multimedia Komik Interaktif* Berbasis Kearifan Lokal materi menghargai perbedaan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu: (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), dan (5) *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah guru dan 31 siswa kelas III SDN Tegowangi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumen, wawancara, angket, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dan validasi ahli media sebesar 96% dengan kategori sangat valid. (2) Hasil uji kepraktisan guru sebesar 100%, sedangkan uji kepraktisan siswa pada skala terbatas sebesar 92% dan skala luas sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. (3) Hasil uji keefektifan siswa uji skala terbatas memperoleh rata-rata 88,5 dan keefektifan siswa uji skala luas memperoleh rata-rata 88,3. Penilaian keefektifan kemudian diakumulasi memperoleh persentase ketuntasan sebesar 90% dengan kategori sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa *Multimedia Komik Interaktif* Berbasis Kearifan Lokal materi menghargai perbedaan untuk siswa kelas III SDN Tegowangi dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan *Multimedia Komik Interaktif* Berbasis Kearifan Lokal Legenda Cindelaras Materi Menghargai Perbedaan Kelas III SDN Tegowangi” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I skripsi. Terimakasih atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini.
5. Nursalim, S.Pd., MH., selaku Dosen Pembimbing II skripsi. Terimakasih atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini.
6. Tenaga Pendidik dan Staff Prodi PGSD.
7. Kepala Sekolah, Guru dan Staff SDN Tegowangi.
8. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Penulis mengharapkan segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi lebih lanjut. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya untuk kemajuan dunia pendidikan di masa yang akan datang.

KEDIRI, 29 Juni 2026
Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'K' followed by several loops and a final vertical stroke.

KAMILA QUROTU AINI
NPM: 2214060107

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	27
C. Kerangka Berfikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Model Pengembangan	30

B. Prosedur Pengembangan.....	31
C. Desain Pengembangan.....	35
D. Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian.....	36
E. Instrumen Penilaian	38
F. Teknik Pengumpulan Data	44
G. Teknik Analisis Data	46
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Data Produk Hasil Pengembangan	52
B. Data Uji Coba	63
C. Analisis Data.....	71
D. Revisi Produk	73
E. Kajian Produk Akhir.....	79
BAB V PENUTUP.....	82
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 CP & TP Pendidikan Pancasila Kelas III.....	22
Tabel 3.1 Kegiatan Penelitian	37
Tabel 3.2 Pedoman Observasi.....	39
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara.....	40
Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Materi.....	41
Tabel 3.5 Angket Validasi Ahli Media	42
Tabel 3.6 Angket Respon Guru.....	43
Tabel 3.7 Angket Respon Siswa	43
Tabel 3.8 Nilai Validasi Ahli Materi dan Media.....	46
Tabel 3.9 Kriteria Kategorisasi Hasil Kevalidan	47
Tabel 3.10 Tanggapan Guru.....	47
Tabel 3.11 Tanggapan Siswa	48
Tabel 3.12 Kriteria Kategorisasi Hasil Kepraktisan	48
Tabel 3.13 Kisi-kisi <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	49
Tabel 3.14 Kategori Keberhasilan Belajar Siswa	50
Tabel 4.1 Desain Awal <i>Multimedia Komik Interaktif</i>	55
Tabel 4.2 Penyajian Skor Validasi Ahli Materi	60
Tabel 4.3 Penyajian Skor Validasi Ahli Media.....	61
Tabel 4.4 Penyajian Skor Uji Kepraktisan Guru.....	63
Tabel 4.5 Penyajian Skor Uji Kepraktisan Siswa Skala Terbatas.....	65
Tabel 4.6 Penyajian Skor Uji Kepraktisan Siswa Skala Luas.....	66
Tabel 4.7 Rekapirulasi Nilai Uji Coba Skala Terbatas	68
Tabel 4.8 Rekapirulasi Nilai Uji Coba Skala Luas	69

Tabel 4.9	Desain Akhir <i>Multimedia Komik Interaktif</i>	74
-----------	---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Multimedia Komik Yang Sudah Ada.....	16
Gambar 2.2 Perbedaan Warna Kulit	23
Gambar 2.3 Perbedaan Jenis Rambut.....	24
Gambar 2.4 Perbedaan Tinggi Badan	24
Gambar 2.5 Perbedaan Keadaan Ekonomi.....	25
Gambar 2.6 Perbedaan Agama dan Keyakinan.....	26
Gambar 2.7 Perbedaan Sifat.....	26
Gambar 3.1 Desain Model ADDIE.....	31
Gambar 3.2 Kerangka <i>Multimedia Komik Interaktif</i>	33
Gambar 3.3 Cover <i>Multimedia Komik Interaktif</i>	36
Gambar 3.4 Daftar Menu <i>Multimedia Komik Interaktif</i>	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	89
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan	91
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	93
Lampiran 4 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	94
Lampiran 5 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	95
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi Materi.....	96
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Media	97
Lampiran 8 Lembar Validasi Materi.....	98
Lampiran 9 Lembar Validasi Media	101
Lampiran 10 Perangkat Pembelajaran	104
Lampiran 11 Transkrip Wawancara	135
Lampiran 12 Lembar Kepraktisan Guru	137
Lampiran 13 Lembar Kepraktisan Siswa.....	140
Lampiran 14 Hasil Evaluasi Siswa	144
Lampiran 15 Presensi Siswa Kelas 3	148
Lampiran 16 Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas III.....	149
Lampiran 17 Dokumentasi Wawancara Bersama Guru Kelas III.....	150
Lampiran 18 Dokumentasi Observasi di Kelas III.....	150
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian.....	151
Lampiran 20 Hasil Cek Plagiasi.....	154
Lampiran 21 Surat Bebas Plagiasi	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang berkualitas merupakan fondasi utama dalam menciptakan generasi yang cerdas dan berkarakter. Menurut Alpian et al. (2019:67), pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia. Hal ini menunjukkan bahwa setiap individu di Indonesia memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan dan diharapkan terus berkembang di dalamnya. Di sekolah dasar di Indonesia, penting untuk mengajarkan anak-anak agar saling menghargai perbedaan satu sama lain. Proses pendidikan yang ideal tidak hanya menekankan pada transfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan kritis siswa. Dengan memanfaatkan kearifan lokal sebagai sumber belajar, kita dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan budaya setempat, sehingga membuat proses pendidikan lebih relevan dan menarik bagi siswa.

Pembelajaran yang efektif seharusnya mendorong keterlibatan aktif siswa, memupuk rasa keingintahuan, dan menciptakan lingkungan yang kondusif untuk eksplorasi. Menurut Juanedi (2019:20), pembelajaran merupakan segala bentuk usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk mendorong terjadinya proses belajar pada siswa. Pembelajaran di sekolah dasar harus bersifat holistik, mengintegrasikan berbagai pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif, serta mengedepankan eksplorasi, kreativitas, dan kolaborasi. Penggunaan metode pembelajaran yang inovatif, seperti multimedia interaktif, dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta membuat materi pembelajaran lebih relevan dengan pengalaman hidup mereka. Selain itu, integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengapresiasi budaya mereka sendiri, memperkuat identitas, dan menanamkan nilai-nilai moral yang penting. Dengan demikian, pembelajaran di sekolah dasar harus berfokus pada pengembangan sikap menghargai perbedaan, diimbangi dengan pemahaman yang mendalam tentang lingkungan dan budaya mereka.

Kurikulum adalah kumpulan rencana dan pengaturan yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran, isi, dan sumber daya, serta strategi yang menjadi pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum dirancang untuk memberikan arah dan panduan kepada pendidik dalam mengelola proses pembelajaran, memastikan bahwa peserta didik memperoleh keterampilan yang diperlukan sesuai dengan tahap perkembangannya. Menurut Bahri (2017:16), terdapat banyak aspek yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan kurikulum, seperti pemahaman teori dan konsep kurikulum, asas-asas kurikulum, berbagai model konsep kurikulum, anatomi dan desain kurikulum, serta landasan pengembangan kurikulum dan aspek lain yang mendukung proses pengembangan kurikulum. Kurikulum dapat bersifat fleksibel dan terus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendidikan serta perubahan yang terjadi di masyarakat, termasuk penerapan teknologi dan kearifan lokal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah saya lakukan di SDN Tegowangi pada tanggal 19 Januari 2026, menunjukkan bahwa adanya permasalahan pada siswa kelas III mengenai materi menghargai perbedaan mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil dari analisis dokumen bersama guru kelas menunjukkan bahwa nilai *KKTP* (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) siswa kelas III masih tergolong rendah, yang terlihat dari nilai ulangan harian siswa. Siswa kelas III berjumlah 31, sebanyak 20 siswa mendapatkan nilai di bawah *KKTP*, sedangkan 11 siswa mendapatkan nilai di atas *KKTP*. Hal tersebut menunjukkan kurangnya pemahaman siswa kelas III terhadap materi menghargai perbedaan. Hasil wawancara dengan guru kelas III juga mengungkapkan kendala dalam menanamkan nilai-nilai sikap sosial karena keterbatasan waktu dan media pembelajaran yang kurang variatif.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka solusi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman materi menghargai perbedaan siswa kelas III SDN Tegowangi yaitu perlu dilakukan pengintegrasian media yang menarik dan relevan. Salah satu solusi yang tepat adalah memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. *Multimedia Komik Interaktif* dianggap efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi menghargai

perbedaan. *Multimedia Komik Interaktif* dapat melibatkan berbagai indera dalam proses pembelajaran, yang mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan. Semakin banyak indera yang terlibat, semakin besar pula jumlah informasi yang dapat diperoleh (Robbia & Fuadi, 2020). Dengan *Multimedia Komik Interaktif*, siswa dapat merespons materi langsung, membuat pembelajaran lebih dinamis, menarik, dan efektif.

Dalam konteks ini, salah satunya yaitu bisa menggunakan *Multimedia Komik Interaktif*. *Multimedia Komik Interaktif* adalah media pembelajaran yang menggabungkan elemen visual komik dengan fitur interaktif seperti teks, gambar, suara, dan animasi untuk pengalaman belajar yang menarik dan meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan *Multimedia Komik Interaktif* dapat mendorong keterlibatan aktif siswa, karena mereka tidak hanya membaca, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi. Menurut Kudadiri (2023:3145), media pembelajaran berupa komik digital memiliki kualifikasi baik hingga sangat baik, sehingga dinilai layak untuk diproduksi. Hal ini dapat memperkuat daya ingat dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, serta memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif.

Pengembangan materi pembelajaran yang memanfaatkan cerita, legenda atau sejarah memungkinkan tidak hanya memotivasi siswa untuk membaca dan menulis, tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal yang penting. Budaya tradisional suatu daerah sangat erat kaitannya dengan kearifan lokalnya. Salah satu contoh legenda yang memuat nilai-nilai kearifan lokal adalah Legenda Cindelaras. Legenda ini tidak hanya menyuguhkan alur yang menarik bagi siswa, tetapi juga mengandung pesan moral seperti kejujuran, keberanian, dan sikap saling menghargai. Menurut Shofiyulloh & Muhid (2020:163), walaupun alur cerita dari kisah Cindelaras sudah dapat diprediksi, namun terdapat banyak nilai dan pelajaran berharga yang dapat diambil sebagai bahan pembelajaran. Dengan mengangkat Legenda Cindelaras sebagai bagian dari materi pembelajaran, guru dapat menanamkan nilai-nilai luhur kepada siswa sekaligus mengenalkan budaya Jawa Timur sebagai bagian dari kekayaan budaya bangsa.

Multimedia Komik Interaktif memiliki sejumlah kelebihan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. *Multimedia Komik Interaktif* tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menghadirkan cerita dalam format yang mudah dipahami dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat siswa untuk belajar. Dengan mengangkat tema-tema yang relevan dengan budaya lokal, komik juga dapat berfungsi sebagai alat pengenalan nilai-nilai kearifan lokal yang penting, yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Menurut Pingge (2017:130), kearifan lokal adalah gagasan yang muncul dan berkembang secara berkelanjutan dalam masyarakat. Gagasan ini mencakup berbagai aspek seperti adat istiadat, nilai-nilai, aturan atau norma, budaya, bahasa, kepercayaan, serta kebiasaan sehari-hari.

Multimedia Komik Interaktif yang sudah ada umumnya menampilkan konten pembelajaran dengan pendekatan visual dan narasi sederhana, menggunakan tokoh-tokoh fiksi modern atau karakter generik yang populer di kalangan anak-anak. Menurut Tahir & Tahir (2025:608-609), dengan mengacu pada kurikulum yang berlaku serta tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, materi yang dipilih dalam pengembangan ini adalah topik mengenai “Mengapresiasi Cerita Anak”. Sebagian besar berfokus pada penyampaian materi pelajaran secara menyenangkan dan interaktif, dengan fitur seperti animasi, suara, kuis sederhana, dan navigasi digital. Meskipun sudah membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa, konten tersebut cenderung kurang memperhatikan aspek kultural atau muatan lokal, sehingga belum sepenuhnya memberikan kontribusi dalam memperkenalkan nilai-nilai budaya bangsa kepada peserta didik secara mendalam.

Dalam tinjauan penelitian terdahulu, sejumlah studi telah menunjukkan pentingnya pengembangan inovasi pembelajaran berupa media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian-penelitian ini memberikan landasan yang kuat mengenai efektivitas berbagai metode dan strategi pembelajaran yang relevan dengan konteks yang dihadapi. Menurut Afisa, Fajrie, & Pratiwi (2023:3859), penggunaan media komik edukasi berbasis kearifan lokal terbukti efektif sebagai alat dalam proses pembelajaran siswa. Menurut Kudadiri (2023:3145), media pembelajaran berbentuk komik digital

memiliki kualifikasi yang baik hingga sangat baik, sehingga dinilai layak untuk diproduksi.

Melihat kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, khususnya pada materi "Menghargai Perbedaan" di Sekolah Dasar. Sehingga, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan *Multimedia Komik Interaktif* Berbasis Kearifan Lokal Legenda Cindelaras Materi Menghargai Perbedaan Kelas III SDN Tegowangi".

B. Batasan Masalah

Untuk mengarahkan penelitian agar lebih terfokus dan terarah, maka penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek sebagai berikut:

1. Subjek penelitian terbatas pada peserta didik kelas III SDN Tegowangi Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Fokus penelitian diarahkan pada pengembangan dan penerapan media pembelajaran *Multimedia Komik Interaktif* berbasis kearifan lokal dalam upaya meningkatkan pemahaman materi menghargai perbedaan.
3. Materi pembelajaran yang digunakan dalam *Multimedia Komik Interaktif* disesuaikan dengan materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu menghargai perbedaan kelas III berdasarkan Kurikulum Merdeka, serta dikaitkan dengan cerita rakyat atau legenda lokal sebagai representasi nilai-nilai kearifan lokal.
4. Aspek kearifan lokal yang dimuat dalam media pembelajaran difokuskan pada nilai-nilai budaya dan sosial seperti toleransi, gotong royong, sopan santun, serta saling menghargai antar sesama.
5. Evaluasi hasil penelitian tidak hanya difokuskan pada aspek pengetahuan, tetapi juga difokuskan pada peningkatan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran setelah penerapan media pembelajaran yang dikembangkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Bagaimana kevalidan *Multimedia Komik Interaktif* Berbasis Kearifan Lokal Legenda Cindelas Materi Menghargai Perbedaan Siswa Kelas III SD?
2. Bagaimana kepraktisan *Multimedia Komik Interaktif* Berbasis Kearifan Lokal Legenda Cindelas Materi Menghargai Perbedaan Siswa Kelas III SD?
3. Bagaimana keefektifan *Multimedia Komik Interaktif* Berbasis Kearifan Lokal Legenda Cindelas Materi Menghargai Perbedaan Siswa Kelas III SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui kevalidan *Multimedia Komik Interaktif* Berbasis Kearifan Lokal Legenda Cindelas Materi Menghargai Perbedaan Siswa Kelas III SD.
2. Untuk mengetahui kepraktisan *Multimedia Komik Interaktif* Berbasis Kearifan Lokal Legenda Cindelas Materi Menghargai Perbedaan Siswa Kelas III SD.
3. Untuk mengetahui keefektifan *Multimedia Komik Interaktif* Berbasis Kearifan Lokal Legenda Cindelas Materi Menghargai Perbedaan Siswa Kelas III SD.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara praktis dan teoritis sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, yaitu *Multimedia Komik Interaktif* Berbasis

Kearifan Lokal. Guru dapat memanfaatkannya sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai sosial seperti toleransi dan sikap saling menghargai dengan pendekatan yang menyenangkan dan dekat dengan kehidupan siswa. Selain itu, media ini juga membantu guru dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Multimedia Komik Interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui visualisasi cerita yang menarik dan mudah dipahami. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman materi, tetapi juga belajar nilai-nilai moral dan sosial yang terkandung dalam legenda lokal, sehingga terbentuk sikap saling menghargai perbedaan dan budaya.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini mendukung implementasi pembelajaran kontekstual dan berbasis karakter yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Sekolah dapat mengadopsi atau mengembangkan lebih lanjut media pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk memperkuat identitas budaya, serta menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi pengalaman berharga dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan di bidang pengembangan media, literasi, serta penguatan nilai-nilai karakter melalui pendekatan budaya lokal di dunia pendidikan.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar, media pembelajaran, dan integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya literatur mengenai efektivitas penggunaan *Multimedia Komik Interaktif* sebagai media pembelajaran berbasis karakter dan budaya, serta menjadi rujukan dalam pengembangan media sejenis pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afisa, Z. R., Fajrie, N., & Pratiwi, I. A. (2023). Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Mi Pim Mujahidin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3848-3861.
- Akbar, M. R., Ningtyas, S., Aziz, F., Rini, F., Putra, I. N. A. S., Adhicandra, I., ... & Junaidi, S. (2023). *MULTIMEDIA: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal buana pengabdian*, 1(1), 66-72.
- Allolinggi, L. R., Tangkearung, S. S., Pasauran, S. A., Alexander, F., & Allo, M. R. (2024). Strategi Guru dalam Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(4), 4596-4605.
- Anggini, S., Hendrik, M., & Martahayu, V. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Bangka Belitung untuk Siswa Kelas IV SD. *JBES (Journal Basic Education Skills)*, 2(1), 78-89.
- Aryani, S., & Rodiyana, R. (2021, October). Media Audio Visual untuk keterampilan menyimak siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 266-270).
- Bahri, S. (2017). Pengembangan kurikulum dasar dan tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1), 15-34.
- Cholily, Y. M., Effendi, M. M., Jakandar, L. I. E., Wahyuni, D. E. M. S., Fujiaturrahman, S., Muttaqin, Z., ... & Muhdar, S. (2024). *Metode Penelitian di Berbagai Masalah Pendidikan*. UMMPress.
- Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. Unj Press.
- Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150.
- Handitya, B. (2019). Menyemai Nilai Pancasila Pada Generasi Muda Cendekia. *ADIL Indonesia Journal*, 1(2).
- Hasanuddin, S. M. et al. (2022). *Perencanaan Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar*. Sada Kurnia Pustaka.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and

- Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Iriani, T. & Ramadhan, M. A. (2019). *Perencanaan Pembelajaran Untuk Kejuruan*. Prenada Media.
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 3(2), 19-25.
- Kudadiri, S. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3140-3147.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357-1363.
- Kurniawan, B. A., Fatimah, S. M., Maharani, B. A., & Putra, M. (2025). PERAN FILOSOFI PENDIDIKAN PANCASILA SEBAGAI LANDASAN UNTUK PEMBENTUKAN KARAKTER KUALITAS MANUSIA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1-9.
- Limin, S., & Kundiman, R. S. (2023). Peranan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Menunjang Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Musik. *Psalmoz: A Journal of Creative and Study of Church Music*, 4(1), 16-26.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). *Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negri bojong 3 pinang*.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.
- Manalu, A., & Gandamana, A. (2023). Analisis kompetensi kewarganegaraan dalam kurikulum 2013 dengan kurikulum merdeka mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan pada tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3).
- Maulani, M. R. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Computer Based Test Berbasis Web Pada Smpn 1 Katapang Kabupaten Bandung Selatan. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(2), 17-22.
- Mekalungi, N., & Muhibin, A. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL KEARIFAN LOKAL BERBASIS SMARTPHONE MATA PELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 231-240.

- Miftah, M. (2022). *PERAN, FUNGSI, DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Feniks Muda Sejahtera.
- Mulia, D. S., & Suwarno, S. (2016). PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan pembelajaran berbasis kearifan lokal dan penulisan artikel ilmiah di SD Negeri Kalisube, Banyumas. *Khazanah Pendidikan*, 9(2).
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114-130.
- Ni'matuzahroh, S. P. M. S., & Prasetyaningrum, S. (2018). *Observasi: teori dan aplikasi dalam psikologi (Vol. 1)*. UMMPress.
- Nurfadhillah, S. dkk. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi nilai pendidikan karakter dalam mata pelajaran pkn di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4328-4333.
- Pingge, H. D. (2017). Kearifan lokal dan penerapannya di sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba*, 1(02).
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, e-ISSN: 2745-5882, p-ISSN: 2962-2956, 4(8), 323-329.
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). *Multimedia interaktif berbasis articulate storyline 3 sebagai alternatif media pembelajaran materi karakteristik geografis Indonesia di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106-121.
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). *Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar*. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353-361.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian pengembangan model addie dan r2d2: teori & praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Riswan, R. (2024). *Metode Penelitian Filkom: Dilengkapi dengan studi kasus dan penyelesaiannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Robbia, A. Z., & Fuadi, H. (2020). Pengembangan keterampilan multimedia interaktif pembelajaran ipa untuk meningkatkan literasi sains peserta didik di abad 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 117-123.

- Saputra, M. R. A., Chalid, F. I., & Budianto, H. (2023). *Metode ilmiah dan penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan kepustakaan (Bahan ajar madrasah riset)*. Nizamia Learning Center.
- Sari, T. K. A. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ADOBE FLASH DI SD NEGERI 4 METRO BARAT*. Diakses pada 02 Juni 2025, dari <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/>.
- Sartika, R., & Ndonga, J. (2024). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Implementasi Pendidikan Karakter Di Era 4.0. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 121-134.
- Shofiyulloh, M. M., & Muhid, A. (2020). Meningkatkan kepercayaan diri anak dengan membedah nilai-nilai yang terkandung pada dongeng Cindelar. *Al Hikmah Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 4(2), 154-170.
- Sugihartini, N., & Yudianta, K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).
- Suhartawan, B., Daawia, Prastawa, S., Reba, Y. A., Abdullah, G., Arifin, Sirjon, Purnama, Z. R., & Veronika, P. (2024). *KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN*. CV Rey Media Grafika.
- Sulasri, S. P. I. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Hikam Media Utama.
- Supriadi, S., Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi nilai karakter dalam pembelajaran keterampilan menulis siswa. *YUME: Journal of Management*, 3(3), 84-94.
- Tahir, A., & Tahir, M. (2024). Inovasi Pembelajaran Cerita Anak: Pengembangan E-Komik Interaktif berbasis Multimedia. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 8(2), 605-614.
- Tiyas, I. F., & Nurmilawati, M. (2024, October). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komik Digital Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN Mrican 2. In *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran* (Vol. 4, No. 1, pp. 719-724).
- Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. UMMPress.
- Yahya, R. (2019). Hubungan Pengetahuan Siswa tentang Organisasi dan Sikap Demokratis dengan Perilaku Menghargai Perbedaan Siswa Sekolah Dasar di Gugus II Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 6(1), 171-189.