

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS
KEARIFAN LOKAL TENTANG CERITA RAKYAT
CALON ARANG DI DAERAH KEDIRI UNTUK SISWA
KELAS V SDN SUKORAME 2 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UNP Kediri



OLEH :

EZA MELIANA

2014060210

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

2024

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN

LOKAL TENTANG CERITA RAKYAT

CALON ARANG DI DAERAH KEDIRI UNTUK SISWA

KELAS V SDN SUKORAME 2 KOTA KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

OLEH :

EZA MELIANA

2014060210

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2024

Skripsi oleh:

EZA MELIANA

NPM: 2014060210

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN
LOKAL TENTANG CERITA RAKYAT CALON ARANG DI DAERAH
KEDIRI UNTUK SISWA KELAS V SDN SUKORAME 2 KOTA KEDIRI**

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

Tanggal:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.

NIDN. 0713078602

Dr. Zainal Afandi, M.Pd.

NIDN. 0005076902

Skripsi oleh:

EZA MELIANA

NPM: 2014060210

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN
LOKAL TENTANG CERITA RAKYAT CALON ARANG DI DAERAH
KEDIRI UNTUK SISWA KELAS V SDN SUKORAME 2 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UNP Kediri

Pada tanggal:

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua :
2. Penguji I :
3. Penguji II :

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN. 00240186901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Eza Meliana
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Wonogiri/ 29 Mei 2001
NPM : 2014060210
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 Mei 2024

Yang menyatakan

Eza Meliana

NPM: 2014060210

MOTTO

“Apapun yang terjadi, pulanglah sebagai sarjana”

(Rahmat, 2020)

“Fa inna ma’al-‘usri yusroo, inna ma’al-‘usri yusroo”

(Qs, Al-Insyirah : 5-6)

Kupersembahkan karya ini buat :

Seluruh Keluargaku Terkasih dan Untuk Sebuah Nama.

ABSTRAK

Eza Meliana : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tentang Cerita Rakyat Calon Arang di Daerah Kediri untuk Siswa Kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Komik Digital, Kearifan Lokal

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Sukorame 2 masih didasari minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Akibatnya suasana kelas membosankan, pasif, dan monoton.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui kevalidan media komik digital berbasis kearifan lokal tentang cerita rakyat calon arang di daerah Kediri untuk siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri. (2) Mengetahui keefektifan media komik digital berbasis kearifan lokal tentang cerita rakyat calon arang di daerah Kediri untuk siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri. (3) Mengetahui kepraktisan media komik digital berbasis kearifan lokal tentang cerita rakyat calon arang di daerah Kediri untuk siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *R&D* dengan menggunakan model *ADDIE*. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri. Instrumen penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan teknik analisis data berupa instrumen angket validasi media dan materi, soal posttest, angket respon guru dan siswa.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media Komik Digital dinyatakan valid, dapat dibuktikan dengan hasil validasi ahli media memperoleh skor 92%, pada hasil validasi ahli materi Bahasa Indonesia memperoleh skor 96%. Jadi rata-rata presentase skor yang diperoleh dari ahli media dan materi adalah 94%, dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media Komik Digital dinyatakan praktis, dapat dibuktikan dengan hasil angket respon guru memperoleh skor 94%, pada hasil angket respon siswa memperoleh skor 92%. Jadi rata-rata presentase skor yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa adalah 93%, dengan kriteria sangat praktis. (3) Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media Komik Digital dinyatakan efektif, dapat dibuktikan dengan hasil nilai posttest memperoleh skor 91,60%, dengan memperoleh ketuntasan belajar klasikal 93% termasuk dalam kriteria sangat efektif.

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 Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tentang Cerita Rakyat Calon Arang di Daerah Kediri Untuk Siswa Kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri” ini ditulis guna memenuhi salah satu 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 UN PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I.
5. Dr. Zainal Afandi, M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing II.
6. Ibu, bapak, dan seluruh keluarga terkasih yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya.
7. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Kediri, 29 Mei 2024

EZA MELIANA

NPM: 2014060210

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah dan inayah-Nya kepada penulis beserta keluarga dan saudara lainnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Untuk surgaku, Ibu Suprihatin. Perempuan hebat yang selalu memberikan doa-doa paling tulus dan ikhlas. Terima kasih sudah melahirkan dan membesarkan penulis hingga mendapatkan gelar sarjananya.
2. Untuk laki-laki hebatku, Bapak Marimin. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik, mendoakan, dan memberikan semangat kepada penulis. Terima kasih sudah mengantarkan penulis menyelesaikan pendidikannya sampai sarjana.
3. Untuk adik laki-lakiku tersayang, Raffasya Maulvi Rahandika. Dia tidak harus menjadi seperti penulis tapi dia harus lebih hebat dari penulis. Terima kasih sudah hadir ke dunia sebagai makhluk kecil yang menemani dan mewarnai segala bentuk kehidupan penulis.
4. Untuk adik sepupu perempuanku, Jingga Citra Amalya yang selalu menjadi teman bertukar cerita. Terima kasih selalu menanti kehadiran penulis.

5. Untuk seluruh keluarga, terima kasih untuk setiap doa dan dukungan kepada penulis.
6. Untuk sebuah nama, seseorang yang biasa dipanggil “Mas” oleh penulis, seseorang yang tak kalah penting kehadirannya. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, terima kasih untuk setiap waktu yang diluangkan hanya untuk mendengar keluh kesah penulis, terima kasih sudah bersedia menemani penulis dalam menempuh pendidikan. Semoga Allah selalu memberikan keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.
7. Untuk teman-teman seperjuanganku, Tadika Mesra. Apin, Cikita, Diah, Nila, Silpi terima kasih untuk lika-liku pertemanannya selama 4 tahun dibangku perkuliahan, terima kasih sudah bersedia berteman dengan penulis. Sukses selalu untuk kalian, semoga selalu ada banyak waktu untuk sekedar mengulang kebersamaan yang sudah dilalui.
8. Untuk teman-teman kos putri family macro, Ana, Intan, Galuh, Titi Terima kasih selalu memberikan dukungan kepada penulis dan terima kasih sudah bersedia mendengarkan curhatan penulis.
9. Untuk teman-teman PGSD angkatan 2020 yang sudah turut berperan memberikan banyak pengalaman kepada penulis.
10. *Last, special for my self*, Eza Meliana. Terima kasih sudah mau berjuang sampai sejauh ini meskipun banyak nangisnya, *but it's oke*. Kamu hebat, kamu luar biasa mampu meraih gelar sarjana diusia 23 tahun.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar.....	xvi
Daftar Lampiran	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Rumusan Masalah	11
D. Tujuan Pengembangan.....	11
E. Sistematika Penulisan	12
F. Definisi Operasional.....	12
BAB II.....	15
LANDASAN TEORI.....	15

A. Kajian Teori	15
1. Pengertian Media	15
2. Pengertian Komik Digital.....	18
3. Kearifan Lokal.....	222
4. Materi Mengidentifikasi Urutan Proses Kejadian Pada Teks Informatif	24
5. Pengertian Teks Informatif	27
B. Pengertian Cerita Rakyat	27
1. Pengertian Cerita Rakyat.....	27
2. Ciri-ciri Cerita Rakyat	28
3. Fungsi Cerita Rakyat	28
4. Jenis-jenis Cerita Rakyat.....	29
5. Contoh cerita Rakyat	30
C. Kajian Terdahulu.....	32
D. Kerangka Berfikir.....	35
BAB III	36
METODE PENELITIAN.....	36
A. Model Pengembangan.....	36
B. Prosedur Pengembangan	37
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	38
2. <i>Design</i> (Desain).....	38
3. <i>Development</i> (Tahap Pengembangan)	38
4. <i>Implementation</i> (Implementasi/Penerapan).....	39

5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	39
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	40
1. Lokasi Penelitian	40
2. Subjek Penelitian.....	40
D. Uji Coba Produk.....	40
1. Desain Uji Coba	40
2. Subjek Uji Coba	41
E. Validasi Produk.....	42
F. Instrumen Pengumpulan Data	42
1. Pengembangan Instrumen	42
2. Validasi Instrumen	46
G. Teknis Analisis Data	50
1. Tahap-tahap Analisis Data	50
BAB IV	56
DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Studi Lapangan	56
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	56
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	58
3. Desain Awal (Draft) Model Komik Digital	59
B. Hasil Uji Validasi	61
1. Uji Validasi Ahli	61
2. Uji Kepraktisan.....	66
3. Uji Keefektifan	70

C. Validasi Model	72
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	72
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	73
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model	74
D. Pembahasan Hasil Penelitian	76
1. Kevalidan Media Komik Digital	77
2. Kepraktisan Media Komik Digital	78
3. Keefektifan Media Komik Digital.....	79
BAB V.....	81
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	81
A. Simpulan	81
B. Implikasi.....	82
C. Saran- Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran.....	25
Tabel 2. 2 Kajian Terdahulu	32
Tabel 3. 1 Pedoman Observasi.....	43
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara.....	45
Tabel 3. 3 Angket Validasi Media Pembelajaran Komik Digital	47
Tabel 3. 4 Angket Validasi Ahli Materi.....	48
Tabel 3. 5 Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Komik Digital .	49
Tabel 3. 6 Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik Digital	50
Tabel 3. 7 Kriteria Validasi.....	52
Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan.....	53
Tabel 3. 9 Konversi Nilai Presentase Hasil Belajar	55
Tabel 4. 1 Desain Komik digital	60
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Validasi Media	63
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Validasi Materi.....	64
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Presentase Kevalidan	65
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Guru	67
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Siswa.....	68
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Presentase Kepraktisan	69
Tabel 4. 8 Data Hasil Keefektifan.....	70
Tabel 4. 9 Saran Ahli Media	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sampul komik digital	21
Gambar 2. 2 Halaman Isi	22
Gambar 3. 1 Langkah-langkah pengembangan.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	89
Lampiran 2 Lembar Berita Acara Bimbingan Skripsi	92
Lampiran 3 Lembar Hasil Observasi	95
Lampiran 4 Lembar Hasil Wawancara	98
Lampiran 5 Surat Pengantar/Izin Melakukan Penelitian	99
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	101
Lampiran 7 Lembar Modul/Perangkat Pembelajaran	103
Lampiran 8 Lembar Permohonan Validasi Ahli Media	117
Lampiran 9 Lembar Permohonan Validasi Ahli Materi	119
Lampiran 10 Lembar Validasi Media	121
Lampiran 11 Lembar Validasi Materi.....	130
Lampiran 12 Lembar Respon Guru	139
Lampiran 13 Lembar Respon Siswa	144
Lampiran 14 Lembar Soal <i>Posttest</i>	146
Lampiran 15 Lembar Berita Acara Ujian Skripsi	149
Lampiran 16 Foto-foto Penelitian	151
Lampiran 17 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	154
Lampiran 18 Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	157

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Dasar adalah salah satu jenjang pendidikan dasar yang ditempuh selama 6 tahun. Sekolah dasar merupakan jenjang paling penting yang harus dilalui oleh setiap orang, sebab dari pendidikan sekolah dasar setiap orang dapat memperoleh kemampuan dasar untuk bisa melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Keberhasilan pendidikan Sekolah Dasar sangat berpengaruh pada jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu, mutu pendidikan Sekolah Dasar harus selalu dibina agar dapat menjadi Sekolah Dasar yang berkualitas (Prayoga, M. Fery, 2018:1). Pada jenjang Sekolah Dasar, terdapat beberapa mata pelajaran yang wajib diajarkan. Salah satu pelajaran yang wajib diajarkan adalah Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang memiliki peran yang sangat penting. Dalam konteks mata pelajaran bahasa Indonesia, kurikulum 2013 menekankan pentingnya bahasa sebagai penghela ilmu pengetahuan. Bahasa bukan hanya sebuah alat komunikasi, tetapi juga sarana untuk menyampaikan dan memahami berbagai konsep dan pengetahuan dari berbagai mata pelajaran lainnya. Kemampuan berbahasa yang baik akan sangat mendukung siswa dalam memahami materi pelajaran dan meraih keberhasilan dalam proses belajar mereka. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berbahasa menjadi aspek penting dalam pendidikan.

Peran guru dalam memberikan pembelajaran bahasa sangatlah penting. Guru bukan hanya sebagai seseorang yang menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga sebagai teladan bagi siswa dalam berbicara dan berkomunikasi dengan baik sesuai dengan karakter yang diharapkan. Guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membentuk kepribadian siswa melalui interaksi dan contoh yang diberikan.

Sebagai figur utama dalam pendidikan, guru memiliki tanggung jawab besar dalam membimbing dan menginspirasi siswa. Melalui pendekatan yang tepat, guru dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan berbahasa mereka secara optimal. Selain itu, keberadaan guru sebagai unsur manusiawi dalam pendidikan memberikan ruang bagi hubungan yang erat antara guru dan siswa, yang dapat memperkuat proses pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, peran guru dalam memberikan pembelajaran bahasa tidak bisa diremehkan, karena mereka memegang kunci keberhasilan siswa dalam menguasai bahasa dan meraih prestasi dalam pendidikan (Djamarah, 2010:1). Guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan memberikan penjelasan terkait materi dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sehingga materi bisa cepat diterima oleh siswa dengan baik. Dengan demikian, tugas guru sebagai pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memberikan motivasi belajar yang baik bagi siswa. Selain itu, salah satu tugas penting bagi guru adalah memberikan kemudahan bagi siswa

dalam proses belajar mengajar serta mampu merancang perangkat pembelajaran dengan baik sehingga siswa dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan penuh semangat (Hayati et al., 2017). Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran saat proses belajar mengajar siswa akan mudah dalam menangkap dan memahami materi ajar yang disampaikan oleh guru dan membantu guru dalam menyampaikan materi yang sulit dipahami oleh siswa. Gagne dalam Sadiman, dkk., (2014:6) berpendapat bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi ke komunikan. Manfaat lain dari media pembelajaran adalah bahwa media akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena kehadirannya memberikan suatu hal yang mampu menarik perhatian siswa (Milosevic, 2017). Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. (Arsyad, 2013: 19). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memiliki kemampuan memilih, mengembangkan, dan menerapkan media pembelajaran yang menarik untuk siswa saat proses belajar mengajar di kelas.

Namun, pada kenyataannya pemilihan media yang digunakan guru menggunakan media berupa video dari *youtube* kemudian guru menjelaskan ulang materi dan meminta siswa untuk mencatat materi tersebut. Hal ini terjadi karena minimnya pengetahuan guru dalam konsep pengembangan dan penggunaan media terutama berbasis teknologi dan adanya anggapan bahwa pembelajaran konvensional dianggap lebih mudah dan praktis dalam proses belajar mengajar. Diungkapkan dalam jurnal penelitian Sutisna, Novita & Iskandar (2020), bahwa masih belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar. Demikian juga dengan temuan hasil penelitian Novita, Windiyani, & Fauziah (2020) tentang pemanfaatan media berbasis TIK yang masih rendah di lingkungan sekolah dasar.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar khususnya kelas V terdapat beberapa materi yang dianggap sulit dipahami oleh siswa. Salah satu materi Bahasa Indonesia yaitu mengidentifikasi urutan proses kejadian pada teks informatif. Materi ini dianggap sulit dipahami oleh siswa karena guru mengalami kesulitan memilih media yang akan digunakan. Guru menggunakan media pembelajaran berupa video dari *youtube*. Hal ini menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang tertarik pada materi yang dipelajari saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga siswa sulit memahami materi. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan media yang digunakan oleh guru kurang menarik akan berdampak pada hasil belajar

siswa yang kurang maksimal. Konsep hasil belajar dikemukakan Rusman (2015: 67) bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.

Proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V cenderung kurang optimal. Hal ini dibuktikan dengan pembelajaran yang monoton dan penggunaan media yang kurang menarik sehingga siswa kurang bersemangat dalam belajar di kelas serta guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas sehingga siswa mudah merasa bosan dan proses pembelajaran menjadi tidak berjalan secara efektif dan efisien.

Selain itu terdapat beberapa permasalahan lain, pertama siswa kurang tertarik dengan penjelasan guru dalam menyampaikan materi di kelas. Kedua siswa cenderung kurang bersemangat dan mencari kesibukan sendiri jika materi hanya disampaikan dengan dijelaskan seperti mengobrol dengan temannya, mainan sendiri, jait kepada teman yang lainnya. Permasalahan yang ketiga, yaitu kurang aktifnya siswa saat proses belajar mengajar di kelas karena guru hanya menggunakan metode ceramah yang terkesan monoton saat menyampaikan materi. Keempat,

kurangnya pengetahuan siswa tentang kearifan lokal yang ada di daerah sekitarnya.

Dari paparan permasalahan di atas, perlu adanya alternatif pemecahan masalah. Alternatif yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan dan mudah untuk memahami materi. Salah satu media yang jarang dikembangkan oleh guru saat proses belajar mengajar di kelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah Media Komik Digital. Alasan pemilihan media komik digital adalah untuk memudahkan siswa dalam pemahaman gambar secara menyeluruh, membangun imajinasi siswa, membiasakan siswa untuk literasi dan dapat menceritakan kembali urutan kejadian peristiwa sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Ahmad, Hafiz (2009:1) Kelebihan komik yang berbentuk digital daripada cetak, memiliki kemampuan yang *borderless* (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit atau byte, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Komik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Komik yang mampu membangkitkan motivasi dan

semangat belajar siswa terkait dengan materi Bahasa Indonesia tentang menganalisis urutan proses kejadian dalam cerita fiksi.

Didalam Komik Digital terdapat rangkaian gambar-gambar berwarna, teks awan berdialog, serta berbentuk panel (kotak gambar) seperti membukan buku pada umumnya hanya saja membukanya melalui berbasis digital, dengan begitu diharapkan dapat dikembangkan menjadi solusi untuk mengatasi beberapa permasalahan dalam proses belajar mengajar, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Di SDN Sukorame Kota Kediri memiliki fasilitas Laboratotium Komputer sehingga Komik Digital memungkinkan untuk diterapkan di sekolah, siswa kelas V juga bisa membawa gadget sendiri untuk membuka Komik Digital ini saat pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menganalisis urutan proses kejadian dalam cerita teks fiksi.

Komik digital bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan baik apabila memenuhi beberapa aspek sesuai dengan pendapat Nieveen (1999). Menurut Nieveen (1999) aspek validitas dapat dilihat dari: (1) apakah kurikulum atau model pembelajaran yang dikembangkan berdasar pada state-of-the art pengetahuan; dan (2) apakah berbagai komponen dari perangkat pembelajaran terkait secara konsisten antara yang satu dengan lainnya. Aspek kepraktisan dilihat dari segi pengguna: (1) apakah para ahli dan praktisi berpendapat bahwa apa yang dikembangkan dapat digunakan dalam kondisi normal; dan (2) apakah kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat

diterapkan oleh guru dan siswa. Dalam kerja Nieveen (1999) berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, dapat diartikan bahwa Nieveen mengukur tingkat kepraktisan dilihat dari apakah guru (dan pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa. Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya model termasuk kategori "baik." Istilah "baik" ini masih memerlukan diukur dengan indikator-indikator yang diperlukan untuk menentukan tingkat "kepraktisan" dari keterlaksanaan model. Dalam kerja Nieveen (1999) berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, dapat diartikan bahwa Nieveen mengukur tingkat keefektifan dilihat dari tingkat penghargaan siswa dalam mempelajari program dan keinginan siswa untuk terus menggunakan program tersebut. Dalam penelitian pengembangan di bidang pembelajaran, indikator untuk menyatakan bahwa keterlaksanaan model dikatakan efektif misalnya dapat dilihat dari komponen-komponen: (1) hasil belajar siswa; (2) aktivitas siswa; dan (3) kemampuan siswa dalam matematika misalnya berpikir kreatif. Komponen-komponen ini dapat berbeda antara penelitian yang satu dengan lainnya bergantung pada pendefinisian (penegasan istilah) yang disebut efektif dalam penelitian tersebut.

Berdasarkan paparan di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal

Tentang Cerita Rakyat Calon Arang di Daerah Kediri Untuk Siswa Kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Pemilihan media yang digunakan cenderung monoton guru hanya menggunakan media berupa video dari *youtube* kemudian guru menjelaskan ulang materi dan meminta siswa untuk mencatat materi tersebut sehingga pembelajaran kurang efektif dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Hal ini terjadi karena minimnya pengetahuan guru dalam konsep pengembangan dan penggunaan media terutama berbasis teknologi dan adanya anggapan bahwa pembelajaran konvensional dianggap lebih mudah dan praktis dalam proses belajar mengajar.
2. Proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V cenderung kurang optimal. Hal ini dibuktikan dengan pembelajaran yang monoton dan penggunaan media yang kurang menarik sehingga siswa kurang bersemangat dalam belajar di kelas serta guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas sehingga siswa mudah merasa bosan dan proses pembelajaran menjadi tidak berjalan secara efektif dan efisien.
3. Siswa kurang termotivasi dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran berpusat pada aktivitas guru dan

belum terlihat keaktifan siswa dan kegiatan berdiskusi saat proses belajar mengajar berlangsung.

Terkait dengan beberapa identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan di atas terdapat beberapa alternatif pemecahan masalah. Diantaranya penggunaan strategi pembelajaran mulai dari pemilihan metode, model, dan pendekatan yang disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa agar pembelajaran tidak monoton dan siswa tidak merasa bosan, pengelolaan kelas yang baik dan inovatif agar pembelajaran tidak berpusat pada guru melainkan ada umpan balik dari siswa sehingga terlihat keaktifan siswa saat di kelas, dan penggunaan media yang menarik dan berkaitan dengan materi yang akan disampaikan sehingga pembelajaran lebih optimal.

Dari beberapa alternatif pemecahan masalah yang telah disampaikan, alternatif yang dipilih adalah penggunaan media pembelajaran. Sebab media pembelajaran dapat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk semangat belajar.

Media yang akan dikembangkan adalah Media Komik Digital. Pemakaian Media Komik Digital pada materi mengidentifikasi urutan proses kejadian pada cerita fiksi tentang cerita rakyat “Calon Arang” dari daerah Kediri merupakan salah satu upaya yang dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa, serta mengenalkan kearifan lokal di

daerah Kediri berupa cerita rakyat “Calon Arang” kepada siswa agar tetap dilestarikan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media komik digital berbasis kearifan lokal tentang cerita rakyat calon arang di daerah Kediri untuk siswa kelas V SDN Sukorme 2 Kota Kediri?
2. Bagaimana keefektifan media komik digital berbasis kearifan lokal tentang cerita rakyat calon arang di daerah Kediri untuk siswa kelas V SDN Sukorme 2 Kota Kediri?
3. Bagaimana kepraktisan media komik digital berbasis kearifan lokal tentang cerita rakyat calon arang di daerah Kediri untuk siswa kelas V SDN Sukorme 2 Kota Kediri?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, dapat ditentukan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan media komik digital berbasis kearifan lokal tentang cerita rakyat calon arang di daerah Kediri untuk siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri.
2. Mengetahui keefektifan kevalidan media komik digital berbasis kearifan lokal tentang cerita rakyat calon arang di daerah Kediri untuk siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri.

3. Mengetahui kepraktisan media komik digital berbasis kearifan lokal tentang cerita rakyat calon arang di daerah Kediri untuk siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika pada penelitian dan pengembangan ini yaitu bagian awal karya tulis ilmiah terdiri dari halaman judul, halaman persetujuan, kata pengantar, dan daftar isi. Bagian isi terdiri dari tiga bab yaitu pendahuluan, kajian teori, metode pengembangan.

Bab I pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan karya tulis ilmiah. Bab II kajian teori yang terdiri dari media pembelajaran, komik digital, cerita rakyat, perbandingan media, kajian terdahulu, kerangka berpikir. Bab III metode penelitian yang terdiri dari model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

F. Definisi Operasional

1. Kevalidan

Untuk mengukur kevalidan pada media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba kevalidan adalah uji coba yang dilakukan pada tahap awal untuk mendapatkan revisi sebelum media digunakan.

2. Kepraktisan

Uji coba kepraktisan dilakukan dengan menggunakan lembar angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Lembar angket siswa diberikan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan serta digunakan sebagai alat untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar angket guru diberikan untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan pada saat dilakukan uji coba.

3. Keefektifan

Keefektifan dilakukan dengan memberikan soal evaluasi kepada siswa untuk mengukur efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

4. Komik digital

Komik digital merupakan media pembelajaran berupa komik dalam bentuk elektronik. Dapat dikatakan bahwa komik digital adalah cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik.

5. Berbasis kearifan lokal

Pembelajaran berbasis kearifan local merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya atau kearifan local setempat sebagai sumber dan dasar dalam pembelajaran di sekolah. Pembelajaran berbasis kearifan lokal diberikan agar siswa tidak

kehilangan nilai dasar kulturnya, tidak kehilangan akar sejarahnya serta memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ashar, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Cerita Rakyat Sidoarjo" Asal Mula Candi Pari" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Pada Siswa Kelas IV A SDN Medaeng 1 Sidoarjo.
- Anggraeni, D. R., Elmunyah, H., & Handayani, A. N. (2019). Pengembangan modul pembelajaran Fuzzy pada mata kuliah sistem cerdas untuk mahasiswa s1 pendidikan teknik elektro Universitas Negeri Malang. *TEKNO: Jurnal Teknologi Elektro dan Kejuruan*, 29(1), 26-40.
- Arsyad, M. N. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188-198.
- Ayu, R. A., & Dharmono, D. (2020). Kepraktisan media pembelajaran daya antibakteri ekstrak buah sawo berbasis macromedia flash.
- Guntur, M., Sahronih, S., Ningsih, N. I. S., & Umayah, L. (2022). Pengembangan Comic Book Digital Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Belajar di Sekolah Dasar. *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 9(2), 167-173.
- Guntur, M., Sahronih, S., Nur Indah Septia Ningsih, & Lusi Umayah. (2022). Pengembangan Comic Book Digital Berbasis Kearifan Lokal Sebagai

Media Belajar di Sekolah Dasar. *TEMATIK*, 9(2), 167–173.

Harlina, H., & Wardarita, R. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63-68.

Hestari, S. (2016). *Validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran papan magnetik pada materi mutasi gen* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).

Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).

Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2015). Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema lingkungan sahabat kita materi teks cerita manusia dan lingkungan untuk siswa kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1-9.

Lubis, E. L. S. (2019). Peran Guru dalam Menciptakan Pembelajaran Literasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 050718 Cempa. *Jurnal Sintaksis*, 1(1), 7-7.

Marâ, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). Pengembangan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3).

- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *JURNAL PENGEMBANGAN PROFESI PENDIDIK INDONESIA (JPPPI)*.
- 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.
- Nurdiyanti, E., & Suryanto, E. (2010). Pembelajaran literasi mata pelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar. *Paedagogia*, 13(2).
- Pingge, H. D. (2017). Kearifan lokal dan penerapannya di sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 1(2).
- Santa Kristianingsih, N. K., Margunayasa, I. G., & Yudiana, K. (2021). Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali pada Materi Teks Fiksi Tema 8 Subtema 1 Kelas IV SD. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(3).
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar: Sebuah kerangka konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1).
- Sri, A. (2008). Media pembelajaran. *Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret*.

Susilo, S. V. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108-115.