

**PENGEMBANGAN KOMIK *DIGITAL* BERMUATAN KARAKTER GOTONG
ROYONG BERBASIS KEARIFAN LOKAL SASAK ‘*BEGAWE BELEQ*’ UNTUK
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Aulya Nurani¹, Sudirman², Moh. Irawan Zain³, Muhammad Tahir⁴
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Mataram
Alamat e-mail: aulyanurani17@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce a design and determine the practicality of digital comics with gotong royong character based on local sasak ‘begawe beleq’ for grade IV elementary school students. The type of research used is development research (Research and Development) with the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was conducted at SDN 27 Cakranegara with the research subjects being grade IV students. Data collection techniques used questionnaires and documentation. The instruments used were validation sheets by media experts, material and language experts, as well as teacher and student response questionnaires. The results showed that digital comics with gotong royong character based on Sasak local wisdom ‘Begawe Beleq’ obtained a media expert validation score of 96.6%, material expert validation of 91.3% and linguists 90% which were included in the very valid category. The small group trial showed a level of practicality of 93.2% based on student responses and 96% based on the responses of class IV teachers. In the large group trial, the level of practicality based on student responses reached 91.2%, while the grade III teacher was 98%, the practitioner teacher (librarian) obtained a score of 98% and the grade IV teacher 98% after making improvements according to the input in the small group trial. All the scores were in the very practical category. So it can be concluded that digital comics with gotong royong character based on Sasak local wisdom ‘Begawe Beleq’ are very valid and practical for use in grade IV elementary school students.

Keywords: digital comics, mutual cooperation character, Sasak local wisdom.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain dan mengetahui kepraktisan komik *digital* bermuatan karakter gotong royong berbasis kearifan lokal sasak ‘*begawe beleq*’ untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 27 Cakranegara dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan angket dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi oleh ahli media, ahli materi dan bahasa, serta angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *komik digital* bermuatan karakter gotong royong berbasis kearifan lokal Sasak ‘*Begawe Beleq*’ memperoleh skor validasi ahli media sebesar 96,6%, validasi ahli materi sebesar 91,3% dan ahli

bahasa 90% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Uji coba kelompok kecil menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 93,2% berdasarkan respon siswa dan 96% berdasarkan respon guru kelas IV. Pada uji coba kelompok besar, tingkat kepraktisan berdasarkan respon siswa mencapai 91,2%, sedangkan guru kelas III sebesar 98%, guru praktisi (pustakawan) memperoleh skor sebesar 98% dan guru kelas IV 98% setelah melakukan perbaikan sesuai masukan pada uji coba kelompok kecil. Semua nilainya termasuk kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik *digital* bermuatan karakter gotong royong berbasis kearifan lokal Sasak '*Begawe Beleq*' sangat valid dan praktis digunakan pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: *komik digital*, karakter gotong royong, kearifan lokal Sasak.

A. Pendahuluan

Pendidikan karakter di Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kepribadian dan moral generasi muda. Nilai gotong royong menjadi salah satu nilai yang perlu ditekankan. Gotong royong merupakan bagian penting dari budaya Indonesia yang mencerminkan semangat kerjasama, solidaritas, dan saling membantu dalam Masyarakat (Prasetyo et al., 2021). Nilai ini sangat relevan untuk diajarkan di kelas IV Sekolah Dasar, dimana siswa mulai mengembangkan kesadaran sosial dan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya. Hal ini sesuai dengan Gesang (2021) dalam (Puspita & Seyaningtyas) menyatakan bahwa pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan dari dalam diri yang tujuannya mengembangkan kemampuan siswa dalam memberikan keputusan di kehidupan sehari-hari.

Pada usia ini, siswa menghadapi berbagai dinamika sosial di lingkungan sekolah seperti kerja kelompok, interaksi dengan teman, dan kegiatan ekstrakurikuler. Namun, kondisi pendidikan karakter gotong royong di Sekolah Dasar sering kali masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami makna dan pentingnya gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk metode pengajaran yang kurang menarik, kurangnya pelatihan bagi guru, dan belum adanya media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Iswatingtyas & Wulansari (2018) ditemukan bahwa anak masih membutuhkan bimbingan dari guru untuk mengembangkan kemampuan gotong royong. Siswa enggan untuk bermain bersama teman-temannya

dan belum bisa menunjukkan sikap peduli antar sesama. Permasalahan ini sejalan ditemukan dalam penelitian yang dilakukan Mumpuni, Rahmawati, & Gufron (2024) dimana banyak siswa kurang memiliki adab sopan santun, kurang memiliki sifat kerjasama dan peduli terhadap sesama. Sama halnya dengan permasalahan yang sama ditemui pada hasil observasi di salah satu Sekolah Dasar di Kota Mataram tepatnya di SDN 27 Cakranegara terkhusus pelaksanaan belajar mengajar di kelas IV dimana tidak tersedianya media pembelajaran penunjang pendidikan karakter gotong royong, buku siswa yang diterbitkan Kemendikbud masih memuat materi umum dan belum sesuai dengan lingkungan sekitar siswa, bahan ajar (buku guru, buku siswa, buku teks) yang digunakan belum berbasis kearifan lokal, siswa kurang mengamalkan nilai karakter gotong royong di lingkungannya.

Oleh karena itu, Kurikulum Merdeka di Indonesia menekankan pentingnya pendidikan karakter sebagai bagian dari proses pembelajaran. Dalam kurikulum ini, terdapat tuntutan untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam setiap mata

pelajaran (Kepmendikbud, 2020). Tuntutan ini mewajibkan para guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan sikap dan nilai-nilai sosial siswa. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran yang inovatif, seperti komik *digital*, menjadi sangat penting untuk memenuhi tuntutan kurikulum dan meningkatkan efektivitas pembelajaran karakter (Budi, 2022).

Maka dari itu, perlu adanya solusi dengan mengembangkan media komik digital. Komik digital memiliki kelebihan yaitu: 1) Komik dapat memperluas pembendaharaan kata; 2) Komik dapat meningkatkan minat baca anak dengan lebih efektif; 3) alur cerita dalam komik umumnya berfokus pada nilai-nilai kebaikan; 4) Dengan membandingkan ilustrasi, anak diberi kesempatan untuk menilai aspek seni; 5) Komik dapat merangsang imajinasi anak; 6) Media komik sangat efektif untuk memperkenalkan topik atau subjek dalam pembelajaran atau diskusi (Fitria 2022). Dengan adanya media komik digital siswa lebih mudah menyerap ilmu yang disampaikan oleh

guru dan dapat berpotensi besar menunjang keberhasilan belajar.

Penggunaan media komik *digital* berbasis kearifan lokal, seperti "Begawe Beleq" yang berasal dari budaya Sasak, merupakan salah satu solusi yang sangat relevan. Media ini tidak hanya mengaitkan pembelajaran dengan konteks lokal, tetapi juga memperkenalkan siswa pada nilai-nilai budaya yang telah ada dalam masyarakat mereka. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai karakter yang diajarkan, sekaligus memperkuat identitas budaya mereka.

Media komik *digital* memiliki daya tarik visual yang kuat dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat penting, mengingat anak-anak pada usia ini cenderung lebih tertarik pada bentuk visual daripada teks yang panjang. Dengan ilustrasi yang menarik dan narasi yang sederhana, komik *digital* mampu menyampaikan pesan moral dan sosial dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami (Sari, 2022). Selain itu, penggunaan komik *digital* memungkinkan interaksi yang lebih aktif, di mana siswa dapat terlibat

langsung dengan cerita dan karakter yang ada (Aminah, 2021).

Komik digital yang akan dikembangkan oleh peneliti dipadukan dengan Kearifan Lokal Sasak 'Begawe Beleq'. Moh., Irawan, Zain., I, Wayan, Suastra., I, Nyoman, Dantes., Ni, Nyoman, Padmadewi (2024) juga berpendapat bahwa komik digital yang dipadukan dengan kearifan lokal sasak contohnya cerita rakyat dapat meningkatkan minat baca dan juga karakter siswa. Kearifan Lokal Sasak merupakan suatu bentuk keberagaman sistem kehidupan yang telah dilaksanakan sedari dulu oleh nenek moyang suku Sasak untuk mengapai kehidupan yang lebih baik. Adapun media komik berbasis kearifan Lokal dikembangkan dengan harapan dapat membantu proses pembelajaran (Surwati et al., 2020). Selain itu Hidayati (2018) menyatakan bahwa kearifan Lokal merupakan cara orang menyikapi perubahan dalam lingkungan fisik maupun budaya. Sedangkan kearifan Lokal menurut Dasmawanti (dalam yunita, et al., 2021) adalah kebenaran yang telah mentradisi dalam suatu daerah. Kearifan Lokal memiliki kandungan nilai kehidupan yang tinggi dan layak jika terus digali, dikembangkan, dan

dilestarikan sebagai nilai unggul dari budaya lokal.

Komik *digital* berbasis kearifan lokal, seperti '*Begawe Beleq*' tidak hanya mengajarkan nilai gotong royong, tetapi juga memperkenalkan siswa pada tradisi, budaya, dan cerita rakyat yang kaya dari daerah mereka. Hal ini dapat memperkuat identitas budaya siswa dan membuat mereka lebih bangga terhadap budaya mereka. Siswa dapat melihat bagaimana nilai-nilai gotong royong diterapkan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat sekitar mereka, serta bagaimana tradisi lokal dapat berkontribusi pada pengembangan karakter yang baik.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dipertimbangkan hal ini pendidikan karakter gotong royong di kelas IV Sekolah Dasar, serta tuntutan kurikulum yang menuntut perlunya integrasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran, pengembangan media komik *digital* berbasis kearifan lokal '*Begawe Beleq*' menjadi langkah strategis dan relevan. Media ini tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan moral dan sosial yang sesuai dengan konteks lokal. Oleh karena itu, penting untuk

mengeksplorasi lebih dalam potensi media komik *digital* dalam pendidikan karakter, serta bagaimana hal ini dapat diterapkan secara praktis di kelas. Dengan cara ini, diharapkan nilai gotong royong dapat diinternalisasi dengan baik oleh siswa, sehingga mereka tumbuh menjadi individu yang memiliki sikap saling menghargai, berkontribusi positif dalam masyarakat, dan menjunjung tinggi nilai-nilai budaya yang telah diwariskan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Slamet (2022) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji kevalidan dan kepraktisan produk tersebut. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang meliputi lima tahapan penelitian yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Molenda, 2015).

Penelitian ini dilakukan pada

tanggal 12 – 15 April dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN 27 Cakranegara yang berjumlah 25 orang dan 3 orang guru serta objek penelitian berupa Komik *Digital Bermuatan Karakter Gotong Royong Berbasis Kearifan Lokal Sasak 'Begawe Beleq'* Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan Komik *Digital Bermuatan Karakter Gotong Royong Berbasis Kearifan Lokal Sasak 'Begawe Beleq'* Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ini telah melalui beberapa proses pengembangan dengan tahapan - tahapan yang sistematis sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap paling awal dalam penelitian pengembangan dan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran serta kemungkinan penyebabnya (Hidayat & Muhamad, 2021). Pada penelitian ini, analisis dilakukan terhadap analisis

kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter siswa. Pada tahap analisis kebutuhan siswa diketahui bertujuan untuk mengumpulkan informasi sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang bervariasi yaitu media pembelajaran komik *digital* bermuatan karakter gotong royong berbasis kearifan lokal Sasak *'Begawe Beleq'*. Analisis dilakukan di SDN 27 Cakranegara, berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi singkat dengan guru kelas IV SDN 27 Cakranegara diketahui bahwa masih ada beberapa siswa kurang mengamalkan nilai pendidikan karakter terutama nilai karakter gotong royong di lingkungan sekolah, selain itu siswa kurang termotivasi untuk belajar sungguh-sungguh, siswa jenuh saat belajar, dan kurang berminat mempelajari pelajaran khususnya pelajaran IPAS yang salah satu penyebabnya adalah kurangnya media pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, siswa mengungkapkan bahwa mereka sangat menyukai pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran seperti buku yang didominasi dengan gambar-gambar

yang lucu dan menarik seperti buku komik sehingga mereka setuju dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis komik *digital* pada kelas IV SDN 27 Cakranegara.

Kemudian, pada analisis kurikulum memiliki tuntutan terkait media pembelajaran yang digunakan pada kurikulum merdeka yakni guru perlu memiliki kemampuan untuk meningkatkan kreativitas dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif, salah satunya dengan media digital. Penerapan media pembelajaran komik *digital* bermuatan karakter gotong royong berbasis kearifan lokal Sasak 'Begawe Beleq' yang telah didesain sangat cocok untuk diterapkan pada pelajaran IPAS materi kearifan lokal karena pada kurikulum merdeka penggunaan media pembelajaran *digital* dapat memberikan variasi media pembelajaran yang menarik dan lebih fleksibel. Komik *digital* banyak menggunakan gambar-gambar berwarna yang dapat menambah minat belajar siswa. Materi yang di gunakan pada

penelitian ini adalah kearifan lokal sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran yang dikembangkan dalam media pembelajaran komik *digital* untuk kelas IV sekolah dasar.

Tabel 1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keberagaman budaya, kearifan Lokal dan upaya pelestariannya.	1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. 2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia

Selanjutnya, pada analisis karakter siswa adalah karakteristik siswa pada kelas IV Sekolah Dasar ialah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang dengan bermain, senang mencoba - coba dan senang mengajarkan apa yang mereka bisa kepada temannya. Sama halnya dengan siswa di SDN 27 Cakranegara kelas IV pada saat guru menjelaskan materi terkait pelajaran yang dipaparkan siswa bertanya kembali terkait pemaparan materi yang tidak dimengerti. Penggunaan media pembelajaran seperti media komik yang menarik dan tulisan cerita dapat menambah rasa semangat siswa dalam literasi. Metode pembelajaran yang menyenangkan juga sangat

berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Guru menggunakan metode belajar sambil bermain, pada saat pembelajaran guru memberikan kesempatan kepada siswa mempraktikkan beberapa adegan dalam komik.

Berdasarkan beberapa analisis tersebut maka diperlukan media untuk menanamkan nilai karakter kepada siswa salah satunya yaitu karakter gotong royong. Media komik *digital* yang dikembangkan ini harus dapat memenuhi kebutuhan siswa dan materi. Oleh karena itu, pengembangan media komik *digital* ini mempertimbangkan analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum dan juga karakter siswa. Beberapa analisis tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa siswa dapat lebih mudah memahami materi mengenai kearifan lokal dan nilai karakter yang terkandung di dalamnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media komik digital bermuatan karakter gotong royong berbasis kearifan lokal Sasak 'Begawe Beleq' ini juga dapat membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga penanaman nilai pendidikan karakter

pada tahap pengetahuan dapat menjadi lebih menarik dan bermakna.

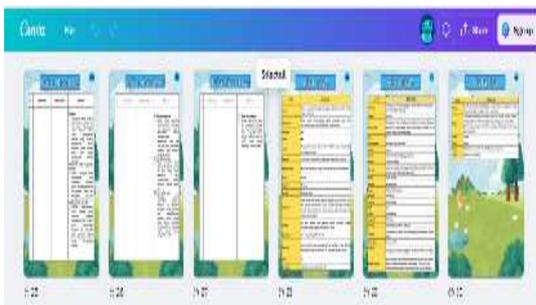
Design (Perancangan)

Tahap ini merupakan tahap perancangan komik yang dikembangkan. Berdasarkan data yang diperoleh dari tahap analisis, selanjutnya dilakukan proses desain media pembelajaran komik digital pada materi bangun datar. Komik yang buat berupa buku *digital* dengan warna dan gambar yang menarik. Terdapat beberapa tahapan dalam proses desain media pembelajaran komik *digital*.

Tahap penyusunan naskah merupakan tahapan untuk menuangkan ide cerita ke dalam alur cerita untuk menjadi isi dari media pembelajaran komik *digital*. Penyusunan naskah bertujuan untuk mempermudah pembentukan rancangan media pembelajaran. Tahapan penyusunan naskah yaitu menentukan cerita, membuat jalan cerita, menentukan tokoh, menentukan redaksi teks, membuat gambaran cerita setiap panel, dan menentukan gambar-gambar yang akan digunakan pada cerita.



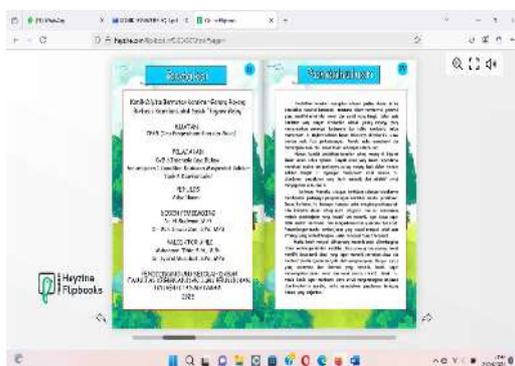
Gambar 3 Kertas desain



Gambar 4 Menyatukan komik



Gambar 5 Pengunduhan komik



Gambar 6 Menjadikan komik dalam bentuk flikbook

Setelah melakukan beberapa tahapan disetiap halaman media pembelajaran sesuai naskah yang dibuat, maka akan membentuk desain keseluruhan. Berikut beberapa tampilan desain produk media pembelajaran komik *digital* ermutan karakter gotong royong berbasis kearifan lokal sasak 'Begawe Beleg' secara keseluruhan.

Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini merupakan kegiatan merealisasikan bentuk dari produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik *digital*. Pengembangan media ini perlu menggunakan referensi untuk membantu melengkapi pengembangan media komik *digital*. Media pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran agar dapat diterapkan. Pada tahap ini, pengembangan media komik *digital* dilakukan sesuai dengan rancangan berbasis kearifan lokal yang didesain dengan berbagai macam gambar yang berkaitan dengan kearifan lokal Sasak 'Begawe Beleg'. Setelah itu, media komik *digital* nantinya akan divalidasi oleh dosen ahli materi,

bahasa dan media. Validasi bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media yang dihasilkan sebelum digunakan didalam pembelajaran. Hasil validasinya adalah data untuk mengukur kevalidan media pembelajaran, saran atau masukan dari validator. Media pembelajaran berupa komik *digital* yang sudah divalidasi kemudian direvisi berdasarkan saran masukan dari validator.

Validasi produk bertujuan untuk menguji kepraktisan dari media pembelajaran berbasis komik *digital* pada muatan materi bangun datar. Produk akan divalidasi oleh validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Berikut hasil validasi dari setiap validator.

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis komik *digital* bermuatan karakter gotong royong berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dan mengetahui kekurangan media pembelajaran dan media agar dapat diperbaiki sehingga menghasilkan media pembelajaran yang maksimal. Validasi awal dilakukan pada tanggal 12 Februari 2025 dan validasi setelah

dilakukannya revisi produk dilakukan pada tanggal 17 Februari 2025 oleh bapak Muhammad Tahir S.Pd., M.Sn.

Tabel 1 Hasil revisi media

Keterangan	Sebelum revisi	Sesudah revisi
Baground ditambahkan beberapa kegiatan yang mnunjukkan begawe beleq yang ada dalam komik, memperbesar ukuran font pada judul, dan menambahkan nama penulis dan illustrator pada bagian bawah cover.		

Kemudian, validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan materi dari media pembelajaran komik *digital* yang dikembang mengetahui kekurangan media dari segi materi agar dapat diperbaiki sehingga menghasilkan media yang maksimal. Validasi awal materi dilakukan pada tanggal 17 Februari 2025 dengan hasil saran perbaikan pada beberapa komponen. Setelah dilakukan perbaikan, validasi kembali dilakukan pada tanggal 21 Februari 2025 oleh Bapak Dr.Syaiful

Musaddat S.Pd., M.Pd. penilaian materi media pembelajaran menggunakan angket validasi ahli materi yang memuat 29 pernyataan dengan jawaban berbentuk skala 1-4.

Tabel 2 Hasil revisi materi

Keterangan	Sebelum revisi	Setelah revisi
Penambahan redaksi pada bagian awal komik		

Selanjutnya, validasi ahli bahasa dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan materi dari media pembelajaran komik *digital* yang dikembangkan mengetahui kekurangan media dari segi materi agar dapat diperbaiki sehingga menghasilkan media yang maksimal. Validasi awal materi dilakukan pada tanggal 17 Februari 2025 dengan beberapa komponen yang harus diperbaiki. Setelah dilakukan revisi, validasi dilakukan kembali pada tanggal 21 Februari 2025 oleh Bapak Dr. Syaiful Musaddat S.Pd., M.Pd. penilaian materi media pembelajaran

menggunakan angket validasi ahli materi yang memuat 10 pernyataan dengan jawaban berbentuk skala 1-4.

Tabel 3 Hasil revisi bahasa

Menggunakan kalimat-kalimat singkat yang berpola S-P-O-K pada semua bagian dalam komik



Berdasarkan penilaian dari ketiga validator yakni validator ahli media, materi dan ahli bahasa bahwa media pembelajaran berbasis komik sangat praktis digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukan. Perbaikan pada media pembelajaran berbasis komik *digital* dilakukan secara bersamaan atau dilakukan ketika semua saran terkumpul kemudian dilanjutkan dengan perbaikan pada bagian yang perlu diperbaiki. Berikut adalah hasil revisi atau perbaikan dari produk media pembelajaran berbasis komik *digital* pada muatan materi kearifan lokal sesuai saran dan

masukkan dari validator ahli media dan ahli materi.

Implementation (Implementasi)

Setelah media pembelajaran komik *digital* melalui tahapan validasi dan dinyatakan praktis, maka selanjutnya dilakukan tahap implementasi atau tahap uji coba produk untuk mengetahui kepraktisan produk dan untuk meminimalisir kekurangan produk berdasarkan respon siswa dan guru. Tahapan uji coba dilakukan dengan menggunakan uji coba kelompok kecil kepada 6 orang siswa kelas IV dan guru kelas IV SDN 27 Cakranegara yang dilaksanakan pada tanggal 12 April 2025. Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dikumpulkan berbagai saran dan masukan sebagai bahan perbaikan produk komik *digital*. Komik *digital* yang telah diperbaiki sesuai saran digunakan kembali pada uji coba kelompok besar berjumlah 24 orang siswa yang di dalamnya termasuk 6 orang siswa yang mengikuti uji coba kelompok kecil pada hari sebelumnya dan untuk pengisian lembar respon guru lainnya berjumlah tiga orang yang diantaranya yaitu guru kelas IV, guru kelas III dan Guru praktisi (Pustakawan). Uji coba

kelompok besar dilakukan pada tanggal 15 April 2025. Proses uji coba dilakukan dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media komik *digital* sebagai media pembelajaran, media yang di tampilkan menggunakan *LCD*. Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap produk media komik pada instrumen angket respon siswa.

Berdasarkan hasil persentase respon siswa pada uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran komik *digital* didapatkan hasil 93,2% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan Berdasarkan hasil persentase respon siswa pada uji coba kelompok besar terhadap media pembelajaran komik digital didapatkan hasil 91,2% dengan kriteria sangat praktis.

Adapun hasil responden guru berdasarkan hasil persentase respon guru terhadap media pembelajaran berbasis komik digital didapatkan hasil 96% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan berdasarkan hasil persentase respon guru terhadap media pembelajaran berbasis komik digital didapatkan hasil 82,6% dengan kriteria sangat praktis. Sehingga dari

hasil uji coba produk pada siswa dan guru disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komik *digital* sangat praktis untuk di implementasikan atau diterapkan pada kelas IV sekolah dasar tanpa revisi.

Evaluation (Evaluasi)

Setelah dilakukan tahap implementasi media pembelajaran komik *digital* kepada siswa kelas IV, peneliti mendapatkan saran dari guru mengetahui kekurangan dari pengembangan media komik *digital*, sehingga kekurangan yang ada dapat diperbaiki agar lebih baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Untuk saran dan masukan yang diberikan oleh guru dan siswa ialah memperbesar ukuran font pada isi komik. Berdasarkan saran tersebut peneliti melakukan perbaikan komik *digital*.

E. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media pembelajaran komik *digital* pada materi kearifan lokal untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1)Pengembangan media pembelajaran pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Media yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik *digital* berbasis kearifan lokal kelas IV. Media pembelajaran sudah melalui tahap valid media, bahasa dan ahli materi. Hasil akhir dari penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran yang dilaksanakan menunjukkan pada tingkat kualifikasi sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penilaian yang diberikan pada tahap validasi ahli media berada pada tingkat sangat valid, serta penilaian yang diberikan pada tahap validasi ahli materi berada pada kategori sangat valid begitupun dengan ahli bahasa dan ahli materi.

2)Hasil kepraktisan didapatkan dari hasil persentase respon siswa dengan kriteria sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, L. (2021). *Penggunaan Komik Digital dalam Pembelajaran: Daya Tarik Visual dan Keterlibatan Siswa*. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Budi, S. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Karakter*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Fitria, Ramadhan. 2022. "Komik Digital Berbasis Canva". Penerbit Sagusatal Indonesia. Solok.Gramedia
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Panduan Kurikulum Merdeka*.
- Molenda, M. (2015). In search of the elusive ADDIE model. *Performance improvement*, 54(2), 40-42.
- Moh., Irawan, Zain., I, Wayan, Suastra., I, Nyoman, Dantes., Ni, Nyoman, Padmadewi. (2024). 2. The Effectiveness Of Digital Comics Based On Sasak Folklore On The Reading Literacy And Independent Character Of Grade IV Elementary School Students. *International Journal Of Religion*, Doi: 10.61707/W7y60g6.
- Mumpuni, D. A., Rahmawati, F. P., & Gufron, A. (2024). Implementasi Kurikulum Berbasis Pembiasaan dalam Penguatan Karakter Gotong Royong di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 173-184.
- Prasetyo, G. B., Puspita, A. M. I., & Nurmalsari, W. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Explee Berbasis Video Interaktif Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Al-Aulad: Journal Of Islamic Primary Education*, 4(2), 52-59.
- Puspita, A. M. I., & Setyaningtyas, D. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Gotong Royong. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 915-922.
- Sari, M. (2022). *Ilustrasi dan Narasi dalam Komik Digital: Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Bandung: Alfabeta.
- Slamet. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surwati, S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menentukan Pesan Dalam Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2), 140-151.
- Yunita, R., Karma, I. N., & Zain, M. I. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Berkearifan Lokal Masyarakat Sumbawa. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(4), 270-277.