

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
DIGITAL MATERI NORMA DALAM ADAT ISTIADAT
DAERAH KU FASE B KELAS IV SDN 37 MAWA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh:

Tasya Maulia
2002050044

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
DIGITAL MATERI NORMA DALAM ADAT ISTIADAT
DAERAH KU FASE B KELAS IV SDN 37 MAWA**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh:

Tasya Maulia

2002050044

Pembimbing:

- 1. Dr. Muhammad Guntur, M. Pd**
- 2. Dr. Ahmad Munawir, M. Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawa ini:

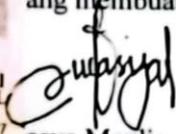
Nama : Tasya Maulia
NIM : 2002050044
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang di tunjukan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bila mana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini di buat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya

Palopo, 25 November 2024
yang membuat pernyataan

Tasya Maulia
2002050044

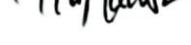


HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku Fase B Kelas IV SDN 37 Mawa*, yang ditulis oleh *Tasya Maulia* dengan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002050044, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Kamis*, tanggal *16 Januari 2025* bertepatan dengan *16 Rajab 1446 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 16 Januari 2025
16 Rajab 1446 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

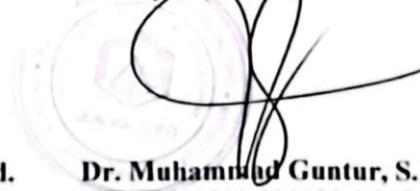
Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 19791011 201101 1 003

PRAKATA

سَمِ اللهُ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku ” setelah melalui proses yang panjang.

Salawat serta salam kepada Nabi Muhammad saw kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. sebagai Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd. sebagai Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M. Hum. Sebagai Wakil Rektor Bidang Administrasi umum dan Perencanaan Keuangan, dan Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI. sebagai Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. sebagai Wakil Bidang Akademik, Alia Lestari, S.Si., M.Si. sebagai Wakil Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Dr. Taqwa, M.Pd. sebagai Wakil Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama. Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.
3. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. sebagai Sekertaris Program Studi, beserta staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd selaku dosen pembimbing I, Dr. Ahmad Munawir, M.Pd. selaku pembimbing II dan juga selaku dosen penasehat akademik yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan penulis dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Dr. Firman, S.P.d., M.Pd. selaku dosen penguji I, Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji II yang telah berkenan mengorbankan waktu guna memberikan masukan dan arahan dalam penyelesaian skripsi.
6. Seluruh dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo, yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi.

7. Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. sebagai Kepala Unit Perpustakaan beserta pegawai yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Adil, S.Pd. SD., M.Pd. selaku Kepala sekolah SDN 37 Mawa, Sukmawaty, S.Pd. sebagai Guru kelas IV dan seluruh guru, beserta staf SDN 37 Mawa yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian bekerja sama dan bersedia memberikan bantuan berupa informasi yang dibutuhkan penulis selama proses penelitian.
9. Teristimewa kepada kedua orang tuaku tercinta ayahanda Yudha Mustafa dan ibunda Islamiati (Almh) yang telah banyak berkorban, mendidik dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang, serta saudara saya Muh. Fathir Setya yang telah memberikan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini, dan keluarga yang tidak sempat disebutkan yang selama ini membantu dan mendoakanku.
10. Kepada semua teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2020, terkhusus kelas tercinta (PGMI B) yang selama ini memberikan semangat dan bersedia memberikan saran sehubungan dengan penyusunan skripsi ini.
11. Kepada teman yang selalu menyemangati peneliti dalam menyelesaikan skripsi yaitu Risti Widia Putri, Annisa Wulandari, Tasya Melsa Delia, Rabiatul Adawiah.S, Ginamedika Putri, Zahratul Aini Asnawi, dan Giska Alifia Apriliarni. Terima kasih telah menjadi sahabat terbaik penulis, terima

kasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, waktu dan ilmu yang dijalani bersama. Terima kasih selalu mendengarkan keluh kesah penulis.

12. Kepada teman-teman KKN posko 29 desa Wiwitan angkatan 2023 yang turut mendukung dan memotivasi peneliti serta menjadikan masa kuliah menjadi lebih berkesan.

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga setiap kontribusi yang diberikan menjadi amal shaleh dan diterima oleh-Nya, Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, sehingga saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan ke depan. Dengan penuh rasa syukur dan bahagia, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Palopo, Januari 2025

Penulis

Tasya Maulia
2002050044

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada table berikut:

A. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ص	Syin	Sy	es dan ye
ض	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ظ	ḍad	ḍ	de (dengan titikdi bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	fathah dan yā'	Ai	a dan i
اُو	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

هَوْلٌ :haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آ اِ	fathah dan alif atau yā'	Ā	a dan garis di atas
يِ	kasrah dan yā'	Ī	i dan garis di atas
وِ	ḍammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : rāmā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamūtu

D. Tā'marbūṭah

Transliterasi untuk tā' marbūṭah ada dua, yaitu: tā' marbūṭah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan ḍammah, transliterasinya adalah[t]. Sedangkan tā' marbūṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah[h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan tā' marbūṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka tā' marbūṭah itu di transliterasikan dengan ha[h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : rauḍah al-atfāl

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : al-madīnah al-fāḍilah

الْحِكْمَةُ : al-ḥikmah

E. Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ّ) dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh

رَبَّنَا : rabbanā

نَجَّيْنَا : najjainā

الْحَقُّ : al-ḥaqq

نُعِمُّ : nu‘ima

عُدُّوْا : ‘aduwwun

Jika huruf ىber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ى), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (aliflam ma‘rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiyah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : al-syamsu (bukan asy-syamsu)

الزَّلْزَلَةُ : al-zalزالah (az-zalزالah)

الفَلْسَفَةُ : al-falsafah

الْبِلَادُ : al-bilādu

G. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : ta'murūna

النَّوْعُ : al-nau'

شَيْءٌ : syai'un

أَمْرٌ : umirtu

H. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazi digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari al-Qur'ān), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarḥ al-Arba‘īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri‘āyah al-Maṣlahah

I. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai muḍāf ilaih (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ dīnnullāh

Adapun tā’ marbūṭah di akhir kata yang disandarkan kepada lafz al-Jalālah, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ hum fī raḥmatillāh

J. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul

referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fihi al-Qur’an

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maṣlaḥah fī al-Tasyrī ‘al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditullis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Hamīd Abu)

B. Daftar Singkatan

Sw.	= subḥānahū wa ta‘ālā
saw.	= ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam
as	= ‘alaihi al-salām
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli ‘Imrān/3:4
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN.....	ix
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR AYAT	xviii
DAFTAR HADIS	xviii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
ABSTRAK.....	xxiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Spesifik Produk Yang Diharapkan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
BAB II KAJIAN TEORI.....	13
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	13
B. Landasan Teori.....	16
C. Kerangka Pikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	33
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	33
D. Prosedur Pengembangan	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Instrumen Penelitian	37
G. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	76
BAB V PENUTUP	83
A. Simpulan	83
B. Saran.....	84
C. Implikasi	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat Q.S An-nahl/16:44:.....	4
--------------------------------------	---

DAFTAR HADIS

(HR. Imam Bukhari):.....	5
--------------------------	---

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	16
Tabel 3.1 Kriteria validasi media pembelajaran	40
Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli.....	41
Tabel 3.3 Kategori Kepraktisan Produk.....	42
Tabel 3.4 Pembagian Skor N-Gain	43
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan	44
Tabel 4.2 Hasil Perolehan Validasi Oleh Ahli Desain.....	66
Tabel 4.3 Kritik dan Saran dari Validator Media.....	67
Tabel 4.4 Validasi Ahli Materi.....	67
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Validasi Ahli Materi	68
Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	70
Tabel 4.7 Hasil Respon Peserta Didik	71
Tabel 4.8 Hasil Praktikalitas Oleh Guru Wali Kelas IV	73
Tabel 4.9 Hasil Efektivitas oleh Peserta Didik Kelas IV	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Kerangka Pikir.....	31
Gambar 3.1 skema model ADDIE	33
Gambar 4. 1 Kesesuaian media yang digunakan guru	47
Gambar 4. 2 Kesulitan memahami materi.....	48
Gambar 4. 3 Diagram Hasil Angket Peserta Didik	49
Gambar 4. 4 Diagram Hasil Angket Peserta	51
Gambar 4. 5 Bagan Penjabaran Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital	52
Gambar 4. 6 Tampilan web browser google	54
Gambar 4. 7 Tampilan menu utama pada canva	55
Gambar 4. 8 Tampilan ukuran khusus	55
Gambar 4. 9 Tampilan untuk menentukan ukuran kertas	56
Gambar 4. 10 Tampilan teks pada komik digital	56
Gambar 4. 11 Tampilan sampul komik digital.....	57
Gambar 4. 12 Tampilan gambar penempatan latar belakang dan balon kata pada komik digital	57
Gambar 4. 13 Gambar Keseluruhan Komik digital.....	61
Gambar 4. 14 Tampilan "bagikan" dan "unduh" pada Canva	62
Gambar 4. 15 Tampilan Komik Digital Siap digunakan.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kode barcode dari media pembelajaran
- Lampiran 2 Modul Ajar
- Lampiran 3 Pedoman Instrument Wawancara Analisis Kebutuhan
- Lampiran 4 Validasi Instrument Wawancara Analisis Kebutuhan
- Lampiran 5 Validasi Instrument Angket Peserta Didik Analisis Kebutuhan
- Lampiran 6 Hasil Instrumen Angket Peserta Didik Analisis Kebutuhan
- Lampiran 7 Lembar Uji Validitas Produk Ahli Media
- Lampiran 8 Validitas Produk Ahli Materi
- Lampiran 9 Validitas Ahli Bahasa
- Lampiran 10 Validasi Angket Praktikalitas
- Lampiran 11 Angket Respon Peserta Didik Dan Guru
- Lampiran 12 Hasil Nilai Pre-Test Peserta Didik
- Lampiran 13 Hasil Post Test Peserta Didik
- Lampiran 14 Dokumentasi

ABSTRAK

Tasya Maulia, 2025 “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku Fase B Kelas IV SDN 37 Mawa*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Muhammad Guntur. dan Ahmad Munawir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis komik digital materi norma dalam adat istiadat daerahku fase B Kelas IV SDN 37 Mawa, untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis komik digital materi norma dalam adat istiadat daerahku fase B Kelas IV SDN 37 Mawa, untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis komik digital materi norma dalam adat istiadat daerahku fase B Kelas IV SDN 37 Mawa dan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis komik digital materi norma dalam adat istiadat daerahku fase B Kelas IV SDN 37 Mawa.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research & Development* (R&D) dan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 37 Mawa, subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 25 orang dan wali kelas IV. Objek yang diteliti media pembelajaran berbasis komik digital. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, angket, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

Penelitian ini menghasilkan sebuah analisis kebutuhan bahwa peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang berwarna dan menampilkan bermacam gambar, selanjutnya akan dilakukan uji kevalidan produk. Hasil validasi desain media pembelajaran memperoleh nilai 76,19% kategori valid, validasi materi memperoleh nilai 85% kategori sangat valid, dan validasi bahasa memperoleh nilai 85% kategori sangat valid, pada tahap implementasi setelah produk dinyatakan valid selanjutnya memberikan angket kepraktisan kepada peserta didik dengan memperoleh nilai sebesar 98,93% dan kepraktisan guru memperoleh nilai sebesar 98,33%, Serta berdasarkan hasil uji coba keefektifan yang telah dilakukan pada siswa kelas IV diperoleh nilai rata-rata pre-test 55,92 sedangkan rata-rata nilai post-test sebesar 87,4. Hasil uji N-Gain memperoleh rata-rata 0,71 dengan kategori tinggi. Sehingga media pembelajaran berbasis komik digital materi norma dalam adat istiadat daerahku ini efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Komik Digital, Norma dan Adat Istiadat

ABSTRACT

Tasya Maulia, 2025 "Development of Learning Media Based on Digital Comics Material on Norms in My Regional Customs Phase B Class IV SDN 37 Mawa". Thesis for Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Muhammad Guntur. and Ahmad Munawir.

This research aims to determine the analysis of the need for digital comic-based learning media, norm material in my local customs, phase B, Class IV, SDN 37 Mawa, to determine the validity of digital comic-based learning media, norm material in my local customs, Phase B, Class IV, SDN 37 Mawa, to find out practicality and effectiveness of digital comic-based learning media, norm material in my local customs, phase B, Class IV, SDN 37 Mawa.

This research uses the Research & Development (R&D) research method and the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. This research was carried out at SDN 37 Mawa, the research subjects were 25 class IV students and class IV homeroom teachers and validators. The object studied is digital comic-based learning media. Data collection techniques are interviews and questionnaires. Data analysis techniques are qualitative analysis and quantitative analysis.

This research produces a needs analysis that students prefer learning media that is colorful and displays various images, then a product validity test will be carried out. The results of the learning media design validation obtained a score of 76.19% in the valid category, material validation obtained a score of 85% in the very valid category, and language validation obtained a score of 85% in the very valid category. At the implementation stage after the product was declared valid, they then gave a practicality questionnaire to students by obtaining the score was 98.93% and the teacher's practicality scored 98.33%. And based on the results of the effectiveness trial that had been carried out on class IV students, the average pre-test score was obtained 55.92 while the average post-test score was 87.4. The N-Gain test results obtained an average of 0.71 in the high category. So that digital comic-based learning media, material on norms in my regional customs, is effective to use.

Keywords: *Learning Model, Digital Comics, Norms and Customs*

تجريدي

تاسيا موليا، 2025 تطوير الوسائط التعليمية الرقمية المبنية على القصص المصورة، المواد المعيارية في عاداتي الإقليمية، المرحلة ب، الفئة الرابعة، SDN 37 ماوا. "أطروحة لبرنامج دراسة تعليم المعلمين بالمدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، معهد بالوبو الإسلامي الحكومي. إشراف محمد جونتور. و أحمد مناور .

يهدف هذا البحث إلى تحديد تحليل الحاجة إلى وسائل التعلم الرقمية المبنية على القصص المصورة ماوا، لتحديد مدى صلاحية وسائل SDN 37 الفئة الرابعة B مع المواد المعيارية في جمارك بلدي المرحلة التعلم الرقمية المبنية على القصص المصورة مع المواد المعيارية في عاداتي المحلية المرحلة ب الفئة الرابعة ماوا، لمعرفة التطبيق العملي وفعالية وسائط التعلم الرقمية القائمة على القصص المصورة، والمواد SDN 37 ماوا SDN 37، المعيارية في عاداتي المحلية، المرحلة ب، الفئة الرابعة الذي يتكون من 5 ADDIE ونموذج التطوير (R&D) يستخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير مراحل، وهي مرحلة التحليل، ومرحلة التصميم، ومرحلة التطوير، ومرحلة التنفيذ، ومرحلة التقييم. تم إجراء وكان موضوع البحث 25 طالبًا من طلاب الصف الرابع ومدرسي الصف SDN 37 Mawa هذا البحث في الرابع والمدققين. الكائن الذي تتم دراسته هو الوسائط التعليمية الرقمية المبنية على الرسوم الهزلية. تقنيات جمع البيانات هي المقابلات والاستبيانات. تقنيات تحليل البيانات هي التحليل النوعي والتحليل الكمي ينتج هذا البحث تحليلاً لاحتياجات الطلاب الذين يفضلون الوسائط التعليمية الملونة وتعرض صورًا متنوعة، ثم سيتم إجراء اختبار صلاحية المنتج. حصلت نتائج التحقق من صحة تصميم الوسائط التعليمية على درجة 76.19% في الفئة الممكنة، وحصل التحقق من المواد على درجة 85% في الفئة الممكنة جدًا، وحصل التحقق من اللغة على درجة 85% في الفئة الممكنة جدًا مرحلة التنفيذ بعد إعلان صلاحية المنتج، قاموا بإعطاء استبيان عملي للطلاب حيث حصلت على درجة 98.93% ودرجة التطبيق العملي للمعلم 98.33%، وبناء على نتائج تجربة الفعالية التي تم إجراؤها على الفصل الرابع للطلاب، بلغ متوسط درجات الاختبار القبلي 55,92، على متوسط 0.71 في الفئة N-Gain في حين بلغ متوسط درجات الاختبار البعدي 87.4. حصلت نتائج اختبار العالية. لذا فإن استخدام الوسائط التعليمية الرقمية المبنية على القصص المصورة والمعتمدة على المواد المعيارية في عاداتي الإقليمية فعال.

الكلمات الرئيسية: وسائل الإعلام التعليمية، والقصص المصورة الرقمية، والأعراف والعادات

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran pada pendidikan saat ini penting digunakan oleh para pendidik. Dalam proses belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran dapat memiliki efek psikologis terhadap peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan dorongan untuk melakukan kegiatan pembelajaran serta menumbuhkan minat dan keinginan baru untuk belajar.¹ Keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada motivasi peserta didik dalam belajar. Karenanya, guru harus mendorong motivasi belajar peserta didik. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, guru harus memiliki kreativitas dalam menginspirasi motivasi belajar peserta didik.²

Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan pengajar dan peserta didik, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan produktif. Dengan memanfaatkan media yang tepat, proses belajar mengajar dapat menginspirasi rasa ingin tahu baru, memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi, serta memberikan dampak positif pada perkembangan psikologis mereka. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dalam setiap mata pelajaran memiliki dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, tetapi juga memicu

¹ Karo-Karo, Si. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96.

² Nurul Mujtahidah, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, and Nurul Aswar, 'Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo', *Jurnal Konsepsi*, 12.4 SE-Daftar Artikel (2023), 53–61 <<https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/288>>

semangat belajar mereka. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, siswa menjadi lebih aktif dan kritis dalam proses belajar-mengajar.

Media pembelajaran dapat beragam bentuknya, mulai dari media cetak seperti buku dan poster, media audiovisual seperti video dan presentasi multimedia, hingga media interaktif seperti permainan pembelajaran dan simulasi. Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan konteks pembelajaran, karakteristik siswa, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dan membangun semangat serta kritisitas siswa dalam proses belajar-mengajar.³

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran baik berupa elektronik maupun bentuk cetak⁴. Media pembelajaran sebagai alat yang sangat penting dalam proses pendidikan, karena tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan pesan, tetapi juga mampu membangkitkan motivasi dan rangsangan bagi siswa untuk belajar. Dengan menggunakan media yang tepat, siswa dapat merasakan pengaruh psikologis yang positif, yang pada gilirannya meningkatkan keefektifan proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, menyajikan data secara menarik dan

³Ayatullah, 'Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Metode Demonstrasi Dan Media Nyata Pada Kelas IV SDN 3 Sepit Tahun Pelajaran 2017/2018', *Fondatia*, 2.2 (2018), 61–82 <<https://doi.org/10.36088/fondatia.v2i2.127>>

⁴ Tarman A Arif and Iskandar, 'Teknik Penyusunan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Guru Di Sekolah Dasar', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi*, 2018, 597–606.

terpercaya, serta memudahkan penafsiran informasi, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan menyenangkan.⁵

Banyak yang beranggapan bahwa pendidikan di Indonesia tidak stabil dan kurang berkualitas. Namun, hal ini disebabkan oleh berbagai faktor yang memengaruhi kemampuan pendidikan Indonesia untuk berkembang. Pendidikan telah menjadi hal yang sangat penting bagi masyarakat dan merupakan kebutuhan bagi semua individu. Oleh karena itu, sistem pendidikan di Indonesia memerlukan revisi dan perbaikan yang besar agar dapat mencapai standar pendidikan yang lebih tinggi, terutama untuk bersaing di tingkat internasional dan mendorong kemajuan Indonesia di berbagai bidang melalui pendidikan.⁶

Komik digital merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa. Karena komik digital tidak hanya menampilkan gambar, tetapi dapat menghadirkan suasana yang berbeda ketik hanya melihat buku. Selain itu, komik digital juga merupakan media visual yang diasumsikan memiliki efek pada perolehan pengetahuan sebagai hasil belajar, karena mampu menarik minat dan perhatian dalam menyampaikan informasi. Ini sesuai dengan perannya untuk memvisualisasikan gagasan atau konsep. Dengan adanya komik digital ini diharapkan siswa dapat memahami pembelajaran dan dapat dimengerti dengan baik.

⁵ Mirnawati Mirnawati, 'Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa', *Jurnal Didaktika*, 9.1 (2020), 98–112 <<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>>.

⁶ Munawir, A., Padallingan, *et al.* "Pengimplementasian Model Pembelajaran PDOEDE (Predict-Discuss-Explain-Observe-Discuss) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa." *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21.4* (2017): 50.

Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Akademik dan Kompetensi Guru, guru harus dapat: (1) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang diampu; dan (2) Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan siswa.⁷

Adapun dasar penggunaan media pembelajaran dapat dilihat di dalam Q.S An-nahl/ 16:44 yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ٤٤

Terjemahnya

“(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Az-Zikr (Al-Qur’an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”.⁸

Dalam Tafsir Al-Mishbah karya Quraishy Shihab dijelaskan bahwa rasul-rasul sebelumnya telah membawa bukti-bukti kebenaran mereka sebagai utusan Tuhan, termasuk mukjizat-mukjizat yang nyata. Beberapa di antara mereka juga membawa kitab-kitab suci yang berisi hukum-hukum dan nasihat-nasihat yang mendalam, sedangkan Alquran, yang merupakan ad-Dzikr, diturunkan kepada Nabi Muhammad untuk menjelaskan kepada seluruh umat manusia isi Alquran tersebut. Penjelasan ini diharapkan dapat membantu mereka memahami dan menyadari pesan yang disampaikan, serta merenungkan pelajaran dari Alquran untuk kehidupan mereka, baik di dunia maupun di akhirat.⁹

Penjelasan lain terkait dengan ayat tersebut adalah bahwa dalam Q.S An-Nahl ayat 44, Allah Swt. menurunkan Al-Qur’an sebagai mukjizat dan media

⁷ Undang-Undang, R. I. No. 14 Tahun 2005. *Tentang Guru dan Dosen*, 2006.

⁸ Kementerian Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur’an: Bogor, 2018), h. 369.

⁹ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah Jilid 10, Lentera Hati*, 2005.

untuk menyampaikan ajaran agama Islam kepada umat manusia. Hal ini menggarisbawahi pentingnya penggunaan sumber atau media dalam proses pembelajaran. Seorang guru haruslah memilih dengan bijak media atau sumber belajar yang digunakan agar dapat efektif dalam menjelaskan materi yang diajarkan kepada murid-muridnya. Media atau sumber tersebut tidak hanya sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga memberikan penjelasan yang memadai tentang materi yang diajarkan, sehingga dapat membantu mengatasi kendala-kendala yang mungkin timbul selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan media atau sumber belajar yang tepat, guru dapat lebih efektif dalam menyampaikan pesan-pesan agama dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik bagi para peserta didik.

Selain ayat di atas terdapat pula hadis yang menelaskan tentang penggunaan media gambar yang terdapat dalam HR. Imam Bukhari

صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا وَخَطًّا خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ وَخَطًّا خَطًّا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ وَقَالَ هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ وَهَذِهِ الْخُطَطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَحْشَهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَحْشَهُ هَذَا. (رواه البخاري).

Abu Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim ibn Mughirah bin Bardizbah Al-Bukhari Alja'fi, *Shahih Al-Bukhari*, Kitab. Ar-Riqaq, Juz 7, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1981 M), h. 171.

Artinya:

“Telah menceritakan kepadaku Ayahku dari Mundzir dari Rabi' bin Khutsaim dari ‘Abdullah r.a.: Nabi saw. menggambar sebuah persegi empat dan menggambar garis di tengah-tengahnya lalu membuat garis-garis kecil yang memotong garis tengah itu, dan berkata, “Ini adalah manusia, dan ini (persegi empat) adalah batas kehidupannya (hari

kematiannya yang) mengepungnya dari segala penjuru, dan ini (garis) yang berada di luar (persegi empat) adalah harapannya, dan garis-garis kecil ini adalah musibah-musibah dan persoalan-persoalan (yang mungkin akan menyimpannya), dan seandainya seseorang kehilangan dia, yang lainnya akan mengambil-alih dia, dan seandainya yang lainnya kehilangan dia, orang yang ketiga yang akan mengambil alih". (HR. Al-Bukhari)¹⁰

Nabi saw. menjelaskan bahwa dalam gambar tersebut, garis lurus melambangkan kehidupan manusia, sementara gambar empat persegi di sekitarnya menunjukkan ajalnya. Ada satu garis lurus yang menembus gambar, melambangkan harapan dan angan-angan manusia, sementara garis-garis kecil di sekitarnya menggambarkan berbagai musibah yang menghadang manusia selama hidupnya di dunia.

Secara tidak langsung, Nabi saw. memberikan nasihat kepada mereka untuk tidak hanya terjebak dalam lamunan atau impian tanpa tindakan nyata, serta mengajarkan pentingnya persiapan menghadapi kematian. Dalam hadits ini, terlihat bagaimana Rasulullah Saw sebagai seorang pendidik yang memahami dengan baik metode penyampaian pengetahuan kepada manusia. Beliau menggunakan gambaran untuk menjelaskan informasi dengan lebih mudah dipahami dan diterima oleh akal dan jiwa.

Pemilihan SDN 37 Mawa ini merupakan sekolah yang terkendala dengan media pembelajaran. Sekolah ini adalah salah satu sekolah yang ada di kota Palopo tepatnya berada di Jl. Andi Bintang, kecamatan Sendana, Kelurahan Mawa memiliki akreditasi B. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV,

¹⁰ Imam Az-Zabidi, *Ringkasan Shahih Al- Bukhari*, Cet.1, Kitab Tentang Kelembutan Hati, Bab. Perihal berharap terlalu banyak (panjang angan-angan), (Bandung: Mizan, 1997), h. 873-874.

ditemukan bahwa proses pembelajaran di SDN 37 Mawa Kota Palopo pembelajarannya belum optimal. Guru kelas IV belum menggunakan media pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran, sehingga siswa masih terfokus kepada buku mata pelajaran saja.

Hal ini membuat siswa merasa jenuh dan bosan pada saat belajar terutama dalam pembelajaran IPAS karena pembelajaran ini mengedepankan praktek serta materi yang terdapat dalam buku itu kurang dan juga penjelasan tentang apa yang akan mereka lakukan itu kurang jelas. Wawancara yang dilakukan juga ditemukan bahwa beberapa siswa malas untuk mempelajari dengan giat buku bacaannya karena materi yang ada di dalam buku itu sangat minim kebanyakan hanya melakukan uji percobaan yang penjelasannya sangat minim. Guru tersebut menyatakan bahwa mereka juga terkendala dalam membuat media pembelajaran karena kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka, dimana penggunaan kurikulum ini baru saja dimulai. Hal ini juga yang menjadi penghambat sehingga siswa tidak bersemangat untuk mempelajari materi dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, judul yang peneliti angkat mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital sangat cocok untuk digunakan dan dikembangkan pada SDN 37 Mawa ini. Komik digital ini merupakan suatu media pembelajaran yang dibuat untuk mengaktifkan semangat belajar siswa agar tidak monoton terhadap penggunaan buku bacaan saja. Komik merupakan media yang sangat populer di kalangan pelajar diusia 10-15¹¹. Komik

¹¹ Wahyudin, Achmad Yudi., *et al.* (2020).

sebagai media pembelajaran biasanya dikemas dalam bentuk buku. Namun, seiring berjalannya waktu, komik sekarang dapat diakses secara elektronik melalui aplikasi, yang membuatnya lebih mudah digunakan dan mudah dibawa ke mana pun.¹²

Beberapa penelitian terdahulu juga meneliti tentang media pembelajaran berbasis komik digital di antaranya menurut Davi Maya Maghrobi Arum Dkk, menyatakan bahwa respon positif siswa dan peningkatan pencapaian belajar dari sebelumnya dan setelah pembelajaran menggunakan komik digital menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Oleh karena itu, penggunaan Komik Digital sebagai media pembelajaran daring dalam materi SPLDV di mata pelajaran matematika dapat dianggap berhasil dan efektif.¹³ Menurut Tri Handayani, peserta didik akan lebih mudah mengakses media komik digital dari pada media komik berbentuk hardcopy. Tujuan dari pembelajaran dapat dicapai dengan memanfaatkan media pembelajaran.¹⁴

Adapun manfaat dari penggunaan media dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang berguna sebagai alat yang memudahkan siswa untuk memahami isi materi dan mencapai tujuan dari pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan

¹² Anesia, R., Anggoro, B. S., & Gunawan, I. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Android pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 53– 57. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v1i2.2774>

¹³ Davi Maya Maghrobi Arum, Wahyuni Suryaningtyas, and Sandha Soemantri, ‘Efektivitas Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel’, *Journal of Education and Teaching (JET)*, 3.1 (2021), 24–36 <<https://doi.org/10.51454/jet.v3i1.127>>.

¹⁴ Firmadani, Fifit ‘Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0’, *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2.1 (2020), 93–97.

media pembelajaran berbasis komik digital materi norma dalam adat dan istiadat daerahku fase B kelas IV SDN 37 Mawa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar permasalahan yang dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi dan dirumuskan beberapa permasalahan serta batasan-batasan yang dijadikan objek penelitian yaitu:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital materi norma dalam adat istiadat daerahku fase B kelas IV SDN 37 Mawa?
2. Bagaimanakah tingkat validitas pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital materi norma dalam adat istiadat daerahku fase B kelas IV SDN 37 Mawa?
3. Bagaimanakah tingkat praktikalitas produk hasil pengembangan media komik materi digital norma dalam adat istiadat daerahku fase B kelas IV SDN 37 Mawa?
4. Bagaimanakah tingkat keefektifan produk hasil pengembangan media komik materi digital norma dalam adat istiadat daerahku fase B kelas IV SDN 37 Mawa?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital materi norma dalam adat istiadat daerahku fase B kelas IV SDN 37 Mawa.

2. Untuk mengetahui tingkat validitas pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital materi norma dalam adat istiadat daerahku fase B kelas IV SDN 37 Mawa.
3. Untuk mengetahui tingkat praktikalitas produk hasil pengembangan media komik digital materi norma dalam adat istiadat daerahku fase B kelas IV SDN 37 Mawa.
4. Untuk mengetahui tingkat keefektifan produk hasil pengembangan media komik digital materi norma dalam adat istiadat daerahku fase kelas B IV SDN 37 Mawa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat membantu guru dalam menjelaskan materi.
 - b. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pola pikir kritis peserta didik sehingga pembelajaran bertahan lama pada ingatan peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman serta pengetahuan baru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital pada peserta didik fase B kelas IV SDN 37 Mawa Kota Palopo.

b. Bagi Pendidik

Bagi pendidik, penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan untuk meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam pembelajaran pada fase B kelas IV SDN 37 Mawa Kota Palopo.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana yang dapat digunakan oleh pendidik dan dalam rangka mengembangkan media pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti dan Umum

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membangkitkan motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar.
2. Hasil penelitian ini nantinya dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya.

E. Spesifik Produk Yang Dikembangkan

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran yang berbasis komik digital dimana penggunaannya dapat diakses melalui link ataupun *barcode*.
2. Media dapat dikembangkan dengan model ADDIE ataupun lainnya.
3. Media yang dikembangkan berisi tentang materi norma dalam adat istiadat termasuk di dalamnya menjelaskan tentang suku Bali, suku Baduy, dan kebiasaan masyarakat NTT.
4. Media ini dikembangkan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi terkait materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku agar peserta didik tidak jenuh dalam pembelajaran yang hanya menggunakan buku panduan peserta

didik ataupun buku panduan guru saja, tetapi dapat menggunakan komik digital ini nantinya sebagai bahan acuan dari guru.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dari pengembangan ini adalah:

- a. Media pembelajaran berbasis komik digital ini dapat membuat peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komik digital.
- c. Validator dari penelitian ini yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dan merupakan ahli dari materi norma dalam adat istiadat daerahku.
- d. Item-item penilaian dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk yang layak untuk digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital ini antara lain:

- a. Media pembelajaran berbasis komik digital ini hanya dikembangkan pada materi norma dan adat istiadat di daerah.
- b. Penelitian ini hanya dikembangkan pada materi norma dalam adat istiadat daerahku pada fase B di kelas IV SDN 37 Mawa.
- c. Penelitian ini hanya dilakukan pada SDN 37 Mawa Kota Palopo.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian terdahulu atau tulisan yang dilakukan beberapa peneliti yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

1. Penelitian yang dilakukan oleh dilakukan oleh Rizky Purwatresna Sanjaya Dkk, yang berjudul “*Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*”. Penelitian ini menggunakan model 4D terdiri empat tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), (4) *disseminate* (penyebaran) yang dikembangkan Thiagarajan dan Semmel. Hasil penelitian ini berdasarkan angket validasi ahli desain termasuk kedalam kategori “layak” dengan presentasi 88%. Penilaian ahli media termasuk kedalam kategori “layak” dengan presentasi 88%. Pada uji coba kelompok kecil termasuk dalam kategori “layak” dengan presentasi sebesar 80%, serta uji coba perorangan termasuk dalam kategori “sangat layak” dengan presentasi 100%. Uji coba perorangan ini dilakukan kepada 20 orang siswa kelas V SDN Purwamekar. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa sebelum peneliti mengembangkan media komik digital, siswa merasa jenuh dan juga kurang memahami materi vertebrata dan avertebrata diakibatkan kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang digunakan. Tetapi setelah peneliti

mengembangkan media komik digital ini, siswa bersemangat dan memahami materi vertebrata dan avertebrata dengan baik dengan perasaan yang senang.¹

2. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Sri Ayu Cahya Pinatih dengan judul “*Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Muatan IPA*”. Penelitian ini bertujuan untuk tercapainya kompetensi dasar serta indikator yang telah ditetapkan oleh guru kepada peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan (*Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil penelitian berdasarkan angket uji ahli isi mata pelajaran termasuk kedalam presentasi “layak”, dengan rata-rata presentasi 89%, penilaian uji ahli desain termasuk kategori “layak”, dengan presentasi 88%, penilaian dari ahli media termasuk kedalam presentasi “sangat layak”, dengan presentasi 94%, uji coba perorangan masuk kedalam kategori “sangat layak” dengan presentasi 90,6%, serta uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 9 peserta didik SDN 2 Gianyar termasuk kategori “sangat layak” dengan presentasi 90,8%. Dari evaluasi oleh ahli isi, ahli desain pembelajaran, ahli media, serta uji coba perorangan dan kelompok kecil, ditemukan bahwa komik digital pembelajaran dengan pendekatan saintifik memiliki kualitas yang baik hingga sangat baik. Oleh karena itu, komik ini dianggap layak untuk dikembangkan lebih lanjut.²

¹ Purwatesna Senjaya, Rizky and others, ‘Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar’, *All Rights Reserved*, 1.2 (2022), 99–106 <<https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>>.

² Sri Ayu and others, ‘Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Muatan IPA’, 5.1 (2021), 115-21.

3. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Elly Sukmanasa Dkk, dengan judul *“Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor”*. Penelitian ini menggunakan model Borg & Gall. Adapun hasil penelitian berdasarkan angket dari validasi ahli materi dan ahli media memvalidasi sebanyak 2 kali, karena pada validasi awal, belum mencapai kelayakan untuk diuji cobakan. Pada uji coba validitas ahli materi tahap 1 belum menunjukkan nilai yang sesuai dengan kategori kelayakan dengan nilai rata-rata 3,2 yang termasuk kategori “cukup” sehingga media belum memenuhi kategori standar. Kemudian pada validasi oleh ahli materi tahap 2 didapatkan nilai dengan rata-rata 3,79 termasuk dalam kategori “layak”. Selanjutnya validasi ahli media tahap 1 mendapatkan nilai rata-rata 3,38 dengan kategori “cukup” dan pada uji ahli media tahap 2 mendapatkan nilai rata-rata 3,87 dengan kategori “layak”. Dari hasil uji validasi tersebut menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.³

Adapun tabel persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu:

³ Elly Sukmanasa , Tustiyana Windiyani , Lina Novita , ‘Pengembangan media pembelajaran komik digital pada kelas V Sekolah dasar di Kota Bogor Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan A . Pendahuluan Penyampaian Informasi Terjadi Dalam Proses Pembelaja’, 3.2 (2017), 171–85.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3	Peneliti 4
1.	Nama	Rizki Purwatresna Sanjaya, Dkk	Sri Ayu Cahaya Pinatih	Elly Sukmanasa, Dkk	Tasya Maulia
2.	Tahun Pelajaran	2022	2021	2017	2024
3.	Model Pengembangan	4D	ADDIE	Borg & Gall	ADDIE
4.	Materi	IPA	IPA	IPS	IPAS
5.	Tingkat Subjek Penelitian	SD	SD	SD	SD

B. Landasan Teori

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk atau mengembangkan produk yang ada dan menyempurnakannya untuk menguji keefektifan suatu produk yang ada dan produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan.⁴ Penelitian pengembangan atau RnD ini memiliki tujuan meningkatkan, memperbaiki, atau menciptakan suatu produk maupun metode yang baru maupun yang telah ada sebelumnya.

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan mencakup desain inovatif, materi pembelajaran interaktif, media yang menarik, strategi pengajaran efektif, serta alat evaluasi yang komprehensif, dengan tujuan untuk menciptakan solusi baru dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui proses yang

⁴ Okpatrioka, 'Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan', *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1.1 (2023), 86–100.

sistematis dan terstruktur⁵. Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) adalah metode yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena bertujuan untuk mengembangkan dan menguji produk yang efektif dan inovatif. Dalam konteks ini, terdapat berbagai model penelitian yang dapat dijadikan acuan, antara lain:

a. *Borg and Gall*

Model pengembangan Borg and Gall menggunakan alur air terjun (waterfall) dalam tahap pengembangannya, yang mencakup 10 langkah pelaksanaan yang sistematis dan terstruktur. Tahap-tahap tersebut dimulai dengan penelitian dan pengumpulan data, diikuti oleh perencanaan, pengembangan draf produk, dan uji coba lapangan. Setelah itu, dilakukan penyempurnaan produk awal, diikuti dengan uji coba lapangan kedua dan penyempurnaan produk hasil uji coba. Selanjutnya, uji pelaksanaan lapangan dilakukan sebelum menuju tahap penyempurnaan produk akhir, dan diakhiri dengan diseminasi serta implementasi produk yang telah dikembangkan. Proses yang relatif panjang ini memastikan setiap aspek produk diperiksa secara menyeluruh untuk mencapai hasil yang optimal dalam konteks Pendidikan.

b. Model 4D

Model 4D terdiri dari empat tahap pengembangan yang saling terkait untuk menciptakan produk pendidikan yang efektif. Tahap pertama *define* atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah *design* yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu tahap

⁵ Nuraisyah, Mirnawati, and Bungawati, 'Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 8.1 (2024), 33–39 <<https://doi.org/https://doi.org/10.52266/el-muhbib>>.

ketiga *develop* yaitu pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan terakhir tahap *disseminate*, yaitu penyebarluasan.⁶

c. ADDIE

Model ADDIE diasumsikan sebagai model pengembangan yang konseptual dan berfokus pada landasan teoritis pembelajaran. Model ini dirancang secara sistematis dan mencakup susunan kegiatan yang terstruktur untuk memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran.⁷ Berikut adalah tahapan dari model ADDIE:

1) *Analysis* (Analisis)

Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan model atau metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model atau metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model atau metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi dan karakteristik peserta didik.

Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model atau metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model atau metode pembelajaran baru tersebut. Proses analisis misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini, apakah

⁶ Albet Maydiantoro, 'Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development)', *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, Vo. 1.No. 2 (2021), 30-34 <http://repository.lppm.unila.ac.id/43959/1/ARTICLE_JPPPI.pdf>.

⁷ Kirna I Made Pawana. Made Giri, Suharsono. Naswan, 'Economic Education Analysis Journal Terakreditasi SINTA 5 Mediasi Motivasi Belajar Dalam Hubungan Sosial Media Dan Pemberian Reward Dengan Aktivitas Belajar', *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5.1 (2022), 90-101

model atau metode baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi, apakah model atau metode baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan.⁸

2) *Design* (perencanaan)

Tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar.⁹ Merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.¹⁰ Rancangan model atau metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3) *Development* (pengembangan)

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Hasil dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model atau metode pembelajaran baru. Tahap kerangka pengembangan yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.¹¹ Sebagai contoh, apabila pada tahap *design* telah dirancang penggunaan model atau metode baru yang masih konseptual.¹² pada tahap

⁸ Arwan Wiratman, Andi Muhammad Ajiogoena, dan Nadila Widiyanti, "Pembelajaran Berbasis Keterampilan Proses Sains: Bagaimana Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (20 Mei 2023): 463–72.

⁹ Nursyamsi Nursyamsi dan Iim Rifki Alawiah, "Pengembangan Modul Pendidikan Kepramukaan Berbasis Kearifan Lokal," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12, no. 2 (2023): 87–102.

¹⁰ Nurul Mujtahidah, Muhammad Yusuf, Muhammad Guntur, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo," *Jurnal Konsepsi*, 2023.

¹¹ Idris Sarra, Sarmilah, dkk., "Development of Canva-Assisted Comic Book-Based Learning Media on Ramadan Fasting Materials," *Educational Journal of Learning Technology* 1, no. 3 (2024): 132–41.

¹² Nilam Permatasari Munir dan Nur Fakhrunnisaa, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Kontekstual pada Materi Bagian dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SDN 21 Tadette," *Journal of Vocational, Informatics and Computer Education*, 2023, 72–78.

pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model atau metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

4) *Implementation* (implementasi)

Kegiatan pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model atau metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya.¹³ Materi disampaikan sesuai dengan model atau metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model atau metode berikutnya.

5) *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model atau metode.¹⁴ Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model atau metode baru tersebut.

Robert Maribe Branch mengembangkan instructional *design* (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari

¹³ Hasriani Hasriani dkk., "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Tema Selamatkan Makhluk Hidup," *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 2 (10 Maret 2024): 1432–40.

¹⁴ Anita Nuana Nurseng dkk., "Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung di Sekolah Dasar," *Jurnal Sinestesia* 13, no. 1 (2023): 213–24.

*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation.*¹⁵ Model ADDIE adalah model pengembangan yang dipopulerkan pada tahun 1990-an oleh Reiser dan Mollenda. Pada gambar berikut adalah alur pengembangan media pembelajaran berdasarkan model ADDIE.

Dalam penerapan model ADDIE tentunya terdapat kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan model ADDIE adalah model sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis.¹⁶ Seperti kita ketahui bahwa model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dengan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis, tidak bisa diurutkan secara acak atau memilih mana yang menurut kita ingin didahulukan. Kelima tahap/langkah ini sudah sangat sederhana sehingga dibandingkan dengan model desain yang lain.¹⁷ Kesederhanaan dan sistematika dalam struktur ADDIE membuatnya lebih mudah dipahami dan diterapkan dibandingkan dengan model desain lainnya.

Kelemahan model ADDIE adalah tahap analisis memerlukan waktu yang lama dalam tahap analisis ini pendesain/pendidik diharapkan mampu menganalisis dua komponen dari siswa terlebih dahulu dengan membagi analisis menjadi dua yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Dua komponen analisis ini nantinya akan mempengaruhi lamanya proses menganalisis siswa sebelum tahap

¹⁵ Siti Rohaeni, "Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia DinI," *Instruksional* 1, no. 2 (30 April 2020): 122–30.

¹⁶ Sinar Wulan dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI di MI 01 Bonepute," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 211–22.

¹⁷ Hartono dan Royana Yuksafa Eko Rudi, "Pengembangan Media Kartu Bergambar Elektronik Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*" (2023).

pembelajaran dilaksanakan. Dua komponen ini merupakan hal yang penting karena akan mempengaruhi tahap mendesain pembelajaran yang selanjutnya.

2. Media Pembelajaran

Proses pembelajaran di sekolah yang kurang berhasil menyebabkan siswa tidak tertarik untuk belajar, kondisi tersebut dapat dilihat dari kegiatan proses pembelajaran berlangsung yang kurang efektif. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya penggunaan model pembelajaran seperti model pembelajaran yang didalamnya terdapat permainan yang menyenangkan.¹⁸

Media dalam pendidikan merujuk pada segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan pengajaran. Media ini bertujuan untuk membantu peserta didik memfasilitasi proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi konsep atau materi pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan memfasilitasi proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi mendorong peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar, membangkitkan semangat peserta didik dalam mengulangi pembelajaran, dan memberikan dorongan untuk belajar lebih lanjut, mengaktifkan respons peserta didik, Pada tahap pembelajaran, penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian materi pelajaran¹⁹.

¹⁸ Anita Nuana Nursen, Syamsu Sanusi, Firman, and Mirnawati 'Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung Di Sekolah Dasar', *Jurnal Sinestesia*, 13.1 (2023), 213–24 <<https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/304>>.

¹⁹ Amelia Putri Wulandari and others, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal on Education*, 5.2 (2023), 3928–36 <<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>>.

Penggunaan media dapat membuat siswa menjadi lebih senang, dibandingkan jika guru hanya menjelaskan saja membuat siswa menjadi tidak fokus. Siswa lebih tertarik jika menggunakan media pembelajaran. Dalam hal ini menandakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan agar dapat membantu guru menyampaikan materi dengan baik dan dapat membantu siswa agar dengan mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan.²⁰ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik mereka dengan cara yang mudah dipahami oleh mereka.

Adapun fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi dengan jelas dan dapat memfasilitasi pembelajaran peserta didik di sekolah. Selain fungsi tersebut, ada juga fungsi yang lain dari media pembelajaran yaitu:

- a. Sebagai sarana untuk meningkatkan pembelajaran agar lebih efektif.
- b. Salah satu komponen yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang diinginkan.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran.²¹

3. Komik Digital

a. Pengertian Komik Digital

Komik adalah jenis kartun yang dapat mengetahui karakter dan berperan penting dalam suatu cerita yang erat kaitannya dengan gambar serta didesain

²⁰ Zainab Zainab, Abdul Pirol, and Lilis Suryani, 'Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar', *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 1.1 (2024), 10–20 <<https://doi.org/10.58230/socratika.v1i1.32>>.

²¹ Tejo Nurseto, 'Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik', *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8.1 (2012), 19–35 <<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>>.

untuk menghibur pembacanya terutama peserta didik. Komik merupakan cerita bergambar yang bersambung dan alurnya kebanyakan mengarah pada komedi. Komik merupakan salah satu cara yang efektif untuk menyampaikan sebuah informasi dengan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik. Komik dapat lebih mudah dipahami karena adanya gambar dan kata-kata yang mudah dimengerti disusun menjadi sebuah cerita.²² Komik digital adalah media yang membantu siswa memahami gambar secara menyeluruh, membangun imajinasi, dan menuangkan ide-ide mereka dalam urutan yang baik.²³

Komik digital adalah versi komik yang dapat dibaca secara elektronik atau membutuhkan jaringan internet untuk mengaksesnya dan dapat diakses melalui perangkat seperti laptop, computer dan juga dengan menggunakan handphone. Dengan format file yang dapat di unduh secara pdf maupun dibaca secara daring. Dalam pembelajaran di SD, komik digital bisa menjadi alat yang efektif dan menarik minat peserta didik dalam membaca dan memahami cerita dari konsep-konsep yang diajarkan. Komik digital juga dapat disertai dengan fitur interaktif seperti menambahkan suara, animasi, maupun gambar yang dapat bergerak untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

b. Manfaat dari Penggunaan Komik Digital

²² Agi Septiari Narestuti, Diah Sudiarti, and Umi Nurjanah, 'Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6.2 (2021), 305–17 <<https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>>.

²³ Nadia Kustianingsari and Utari Dewi, '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 Universitas Negeri Surabaya*, 6.2 (2015), 1–9.

Adapun manfaat dari penggunaan komik digital dalam pembelajaran di SD (Sekolah Dasar) bagi peserta didik yaitu:

- 1) Memperkuat keterampilan literasi visual: Komik digital menggunakan gabungan teks dan gambar untuk mencertiakan cerita. Ini membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan literasi visual termasuk meningkatkan pemahaman gambar dan lain sebagainya.
- 2) Menarik Perhatian Siswa: Komik digital seringkali memiliki gambar yang menarik dan cerita yang menghibur, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dengan lebih baik daripada bahan pembelajaran yang masih menggunakan buku ajaran saja. Hal ini dapat meningkatkan minat dan fokus perseta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Mempermudah Pemahaman Konsep: Dengan penggunaan gambar dan teks secara bersamaan, komik digital dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep yang kompleks dengan mudah dan dapat mengaitkan ide-ide dengan gambar, sehingga memperkuat pemahaman mereka.
- 4) Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri: Komik digital dapat menjadi alat pembelajaran mandiri yang efektif karena siswa dapat membacanya sendiri, bahkan di luar jam pelajaran, ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan kebiasaan membacanya.
- 5) Menyajikan Informasi dengan Cara yang Menarik: Komik digital dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan fakta dengan cara

menyenangkan dan menarik. Ini membuat materi pembelajaran lebih mudah dicerna oleh peserta didik dan meningkatkan informasi.

Oleh karena itu, integrasi komik digital dalam kurikulum sekolah dasar dapat membuka peluang baru dalam memperkaya pengalaman belajar siswa dan memperluas pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

c. Keunggulan Dan Kelemahan dari Komik Digital

Adapun keunggulan dari komik digital anatara lain sebagai berikut:

- 1) Komik dapat menarik minat belajar peserta didik dan mengajarkan kepada mereka untuk mengolah cerita menjadi gambar sehingga peserta didik dapat mengingat pembelajaran lebih lama.
- 2) Komik dapat menjelaskan isi materi secara keseluruhan, karena gambar ilustrasinya dapat membantu peserta didik memahami spesifik dari materi.
- 3) Dapat menumbuhkan minat baca peserta didik dengan cara mengajarkan kepada mereka mengolah cerita dalam bentuk gambar sehingga dapat terekam dengan lama pada memori peserta didik.

Sedangkan Kelemahan dari penggunaan komik digital yaitu:

- 1) Tidak semua peserta didik dapat belajar secara efektif jika hanya melihat gambar saja.
- 2) Bahasa yang biasa digunakan dalam komik merupakan bahasa yang tidak baku.

4. Materi Norma dan Adat Istiadat di Daerah

Perkembangan kurikulum di Indonesia yang tadinya menggunakan tematik beralih menggunakan mata pelajaran tersendiri, seperti pada mata pelajaran IPAS (ilmu pengetahuan alam dan sosial), tetapi pada pembelajaran IPAS ini, ilmu alam dan ilmu sosial dipadukan. Pada pembelajaran semester ganjil khusus mempelajari ilmu alam dan pada semester genap mempelajari ilmu sosial. Materi ini berada pada bab 8 semester genap. Adapun materi yang akan dibahas yaitu materi membangun masyarakat yang beradab yang dimana pada bab ini akan membahas 3 sub pokok, yaitu pada topik A akan membahas norma dalam adat istiadat daerahku, topik B membahas masalah ketertiban dan topik C membahas tentang peraturan-peraturan dalam masyarakat. Peneliti berencana untuk mengembangkan materi pada topik A yaitu norma dalam adat istiadat di daerah.

Adapun pembahasan materi pada topik A ini meliputi:

a. Pengertian Norma

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), norma adalah aturan atau ketentuan yang mengikat warga kelompok masyarakat. Dengan kata lain norma adalah aturan yang mengatur tingkah laku manusia. Norma dibuat oleh manusia disesuaikan dengan keadaan masyarakat di suatu wilayah dengan memerhatikan nilai-nilai yang dijunjung pada kelompok masyarakat tersebut. Hal tersebut menjadikan norma hanya berlaku pada suatu tatanan masyarakat tertentu. Artinya, norma tidak bersifat menyeluruh. Masyarakat berusaha untuk menjunjung tinggi dan mempertahankan norma yang berlaku. Adat istiadat

merupakan aturan tidak tertulis yang diakui sebagai hal baik oleh masyarakat, sehingga terus dilakukan dan menjadi sebuah kebiasaan.

b. Adat Istiadat

1) Pengertian Adat Istiadat

Adat istiadat seperangkat norma, tradisi, kebiasaan, dan tata cara yang berkembang dalam suatu masyarakat atau kelompok tertentu, yang menjadi bagian penting dalam kehidupan sosial dan budaya mereka. Adat istiadat juga berlaku bagi masyarakat yang tinggal di wilayah tertentu. Artinya, tidak bersifat menyeluruh. Jika dilihat dari kedua pengertian norma dan adat istiadat, dapat dikatakan bahwa adat istiadat merupakan bagian dari norma. Norma atau pun adat istiadat yang ada di lingkungan masyarakat:

- a) mengucapkan permisi ketika memasuki rumah;
- b) mencium tangan kedua orang tua ketika hendak pergi;
- c) tidak meludah di sembarang tempat;
- d) tidak duduk selonjoran di depan orang lain;
- e) melakukan upacara adat pernikahan, kematian, maupun rasa syukur terhadap hasil Bumi;
- f) tata cara menanam maupun panen; tata cara berburu²⁴

2) Norma dan Adat Istiadat di berbagai Daerah

Indonesia dengan segala kekayaan budaya di dalamnya juga memiliki norma dan adat istiadat yang berbeda. Norma adalah aturan yang berlaku pada suatu wilayah sedangkan adat istiadat adalah aturan yang tidak tertulis dan diakui

²⁴ Fitri Amalia, Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan, 2020.

sebagai hal yang baik untuk diikuti. Dengan kata lain, adat istiadat adalah bagian dari norma.

Di beberapa daerah, ada aturan yang kemudian diserap oleh pemerintah. Aturan ini dijadikan peraturan daerah yang mengikat warganya secara hukum. Bahkan peraturan tersebut diberlakukan secara luas bagi masyarakat yang berpemukiman di tempat tersebut.

Di Bali, ada pemimpin dan petugas adat yang bekerjasama dengan pemerintah daerah yang disebut Pecalang. Pecalang bertugas menjaga keamanan dan ketertiban wilayah secara umum hingga upacara adat dapat berjalan dengan tertib.

Kemudian masyarakat Baduy di Kabupaten Lebak, Banten. Mereka memiliki aturan untuk memisahkan wilayah Baduy Dalam dan Baduy Luar. Pada Baduy Dalam, masyarakat tidak diperbolehkan menggunakan alat elektronik dan tidak ada listrik di area pemukimannya. Masyarakat juga tidak boleh menngembala ternak di aliran sungai dan lain sebagainya. Tujuan dari larangan tersebut yaitu mempertahankan adat istiadat yang ada dan untuk melindungi adat mereka.

Selanjutnya yaitu adat istiadat yang ada di Pulau Lembata, NTT. Mereka memiliki kebiasaan unik yaitu berburu ikan paus pada bulan Mei hingga November. Kebiasaan ini menjadi bagian dari upaya masyarakat setempat untuk memberikan kebutuhan protein bagi masyarakat daerahnya.

d. Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini, peneliti berencana untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital dengan menggunakan canva sebagai acuan dari pengembangan media komik ini. Berikut adalah penjelasan yang peneliti lakukan dijelaskan dalam bentuk bagan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

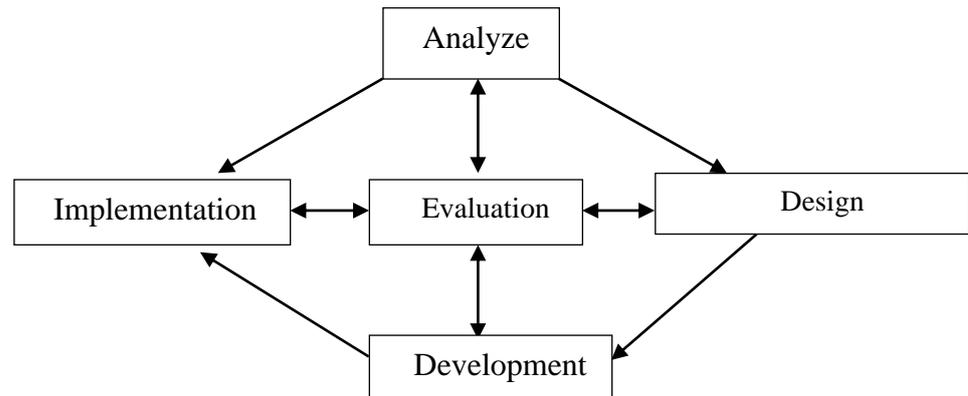
Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and Development/ RnD*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian dan pengembangan melibatkan proses sistematis untuk meningkatkan produk atau teknologi tertentu melalui eksperimen, analisis, dan pengujian yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifan dan kualitasnya.¹

Pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berbasis komik digital sebagai acuan pembelajaran bagi peserta didik di jenjang sekolah dasar. Setelah produk ini dikembangkan, kemudian diperlukan adanya validasi dan pengujian kepraktisan produk dalam pembelajaran IPAS di fase IV sekolah dasar negeri 37 Mawa.

Langkah-langkah dalam model pengembangan ADDIE meliputi 5 tahap yaitu: *analysis* (analisis), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pemilihan model pembelajaran ADDIE ini karena pada hakikatnya model pembelajaran ADDIE ini lebih terperinci dan lebih fleksibel.

Secara prosedural, Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari model R&D model ADDIE adalah:

¹Tri Handayani, 'Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5.3 (2021), 737–56 <<https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.343>>.



Gambar 3.1 skema model ADDIE

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada SDN 37 Mawa, tepatnya berada di Jl. Andi Bintang Kecamatan Sendana, Kelurahan Mawa, Kota Palopo Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 1-31 Agustus 2024.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN 37 Mawa serta guru wali kelas IV dan objek penelitiannya berupa pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada materi membangun masyarakat beradab.

D. Prosedur Pengembangan

Adapun tahapan-tahapan dalam model pengembangan ADDIE yaitu:

1. Tahap analisis (*analysis*)

Tahap analisis dalam model ADDIE adalah langkah awal dalam proses pengembangan pembelajaran. Pada tahap ini, fokus utamanya adalah untuk memahami secara mendalam kebutuhan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai. Tahap analisis meliputi identifikasi kebutuhan pembelajaran, penentuan tujuan pembelajaran. Tahap analisis sangat penting karena menjadi dasar dalam

pengembangan program pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran. Dengan pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta serta konteks pembelajaran, program yang dikembangkan dapat lebih relevan dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Tahap perencanaan (*design*)

Pada tahap ini akan dirancang model desain dari media pembelajaran yang akan digunakan. Yang akan dilakukan pada tahap ini ada 3 tahapan yaitu menentukan materi pembelajaran dengan menganalisis setiap materi, selanjutnya membuat kerangka komik dengan cara membuat storyboard melalui canva, setelah itu membuat bahan untuk media belajar di dalam komik.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap desain, kerangka konseptual telah dibentuk untuk pembuatan media komik digital. Pada tahap pengembangan, kerangka tersebut diimplementasikan menjadi produk yang siap digunakan. Proses pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi membangun masyarakat yang beradab dan memenuhi kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hasil dari pembuatan media pembelajaran tersebut kemudian akan di validasi. Apabila dalam proses pengembangan media pembelajaran tersebut masih dapat kekurangan maka produk wajib direvisi sampai menghasilkan produk akhir dan dinyatakan layak untuk diuji coba.

4. Tahap Implementasi (*implementation*)

Setelah produk berhasil divalidasi oleh tim ahli, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikannya atau melakukan uji coba media pembelajaran

berbasis komik digital kepada peserta didik di kelas. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh tanggapan langsung dari peserta didik terkait media pembelajaran tersebut yang dilakukan melalui penyebaran angket yang berisi pertanyaan dan pernyataan terkait pengalaman belajar mereka.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model ADDIE. Proses evaluasi dilakukan untuk menilai kesesuaian dan efektivitas media komik digital yang telah dikembangkan terhadap proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan masukan yang berharga untuk peningkatan kualitas pembelajaran di masa depan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan instrumen yang vital bagi peneliti dalam mengumpulkan data selama proses pengembangan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, instrumen utama yang digunakan adalah angket, yang dirancang untuk mendapatkan tanggapan dan persepsi yang komprehensif dari responden terkait dengan kualitas dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun instrumen yang digunakan yaitu:

1. Wawancara

Wawancara ini dilakukan dengan guru kelas IV SDN 37 Mawa sebagai informan mengenai media apa saja yang digunakan di dalam kelas dan seperti apa kebutuhan dari peserta didik dalam proses pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan, dan bagaimana respon dari peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

2. Angket

Peneliti menggunakan angket bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait pengumpulan data tentang tanggapan dan saran dari masing-masing validator dan objek uji coba media. Adapun angket yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu angket validasi dan angket praktikalitas serta tes hasil belajar siswa.

a. Angket Validasi

Angket validasi digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan informasi tentang kualitas media pembelajaran melalui penilaian dari para validator ahli. Dalam konteks penelitian ini, peneliti menggunakan angket validasi yang ditujukan kepada ahli media dan ahli materi. Data yang diperoleh dari instrumen ini akan menjadi acuan penting dalam melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang valid dan berkualitas.

b. Lembar Praktikalitas

Lembar praktikalitas ini akan diberikan kepada peserta didik dan guru sebagai responden dengan tujuan untuk mengevaluasi apakah media pembelajaran berbasis komik digital tersebut dapat efektif menunjang proses pembelajaran atau tidak. Dengan demikian, *feedback* dari peserta didik dan guru akan menjadi landasan penting dalam menilai keefektifan media pembelajaran tersebut dan mengidentifikasi area-area yang perlu ditingkatkan atau disesuaikan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran secara keseluruhan.

3. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang terdiri dari 5 pilihan ganda dan 5 tes *essay* yang kemudian digunakan untuk mengukur efektifitas media pembelajaran berbasis komik digital.

4. Dokumentasi

Berdasarkan kepentingan penelitian peneliti membutuhkan data berupa dokumen-dokumen, foto atau berupa gambar yang mana data tersebut dapat dijadikan sebagai pengumpulan bukti. Dokumentasi sebagai proses dalam pengumpulan data, pencarian, penyediaan dokumen dengan menggunakan bukti-bukti yang akurat berdasarkan pencatatan berbagai sumber informasi dimana data tersebut dapat memperkuat proses pelaksanaan dalam penelitian ini.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup berbagai lembar analisis dan validasi yang bertujuan untuk mengevaluasi dan memahami kebutuhan serta respons dari pengguna media. Lembar analisis kebutuhan membantu mengidentifikasi apa yang dibutuhkan, sedangkan lembar validasi oleh ahli memastikan bahwa media yang digunakan efektif dan sesuai. Dengan adanya angket dari guru dan peserta didik, peneliti dapat mengumpulkan data yang mendalam untuk mengelola serta menginterpretasikan informasi secara akurat. *pre-test* dan *post-test* juga berfungsi untuk mengukur perubahan pengetahuan atau keterampilan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Instrumen penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada mata

pelajaran IPAS materi membangun masyarakat yang beradab fase B kelas IV di SDN 37 Mawa sebagai berikut:

a. Lembar Pedoman Wawancara

Lembar analisis kebutuhan ini mencakup lembar wawancara dengan guru dan lembar angket kebutuhan siswa, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik dalam pembelajaran. Hasil dari analisis ini akan digunakan sebagai dasar dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk mendukung proses belajar mengajar.

b. Lembar Angket

Lembar angket terdiri dari 2 yaitu lembar angket validasi dan lembar angket praktikalitas. Lembar angket validasi diberikan kepada para validator untuk menilai media pembelajaran berbasis komik digital yang telah dikembangkan. Terdapat tiga jenis validator, yaitu validator media, validator materi, dan validator bahasa, yang masing-masing memberikan penilaian, kritik, serta saran. Umpan balik ini sangat berharga untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk media pembelajaran. Penilaian oleh validator mencakup aspek format bahasa, tampilan, dan isi media pembelajaran, sehingga menghasilkan produk yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Lembar angket praktikalitas digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kepraktisan media pembelajaran berbasis komik digital yang telah dikembangkan. Angket ini disebarkan kepada guru dan peserta didik, bertujuan untuk mendapatkan umpan balik yang komprehensif tentang efektivitas dan kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

c. Lembar Soal *Pre-test* dan *Post-test* Peserta Didik

Lembar soal *pre-test* dan *post-test* peserta didik digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis komik digital. Soal *pre-test* diberikan untuk mengevaluasi kemampuan awal peserta didik sebelum mengimplementasikan media, sedangkan soal *post-test* diberikan setelah implementasi untuk menilai peningkatan kemampuan peserta didik. Dengan demikian, perbandingan hasil dari kedua tes ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang dampak dari media pembelajaran tersebut.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah penting yang dilakukan setelah data dari semua responden dan sumber data lainnya berhasil dikumpulkan. Dalam penelitian ini, data yang terkumpul akan dijalan melalui dua teknik analisis statistik yang berbeda. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menggali makna mendalam dari data yang terkumpul, serta untuk mengidentifikasi pola atau hubungan yang signifikan yang mungkin ada di dalamnya. Dengan demikian, analisis data menjadi tonggak penting dalam proses penelitian untuk mendukung pembuktian hipotesis atau menyimpulkan temuan yang relevan.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik ini merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis data yang berasal dari berbagai sumber, seperti hasil review dari ahli materi, ahli desain media pembelajaran, dan ahli Bahasa serta tanggapan dari guru dan dosen yang terlibat dalam pembimbingan. Proses analisis dilakukan dengan mengorganisir informasi-informasi yang diperoleh dari data kualitatif, seperti

saran, kritikan, dan tanggapan yang terdapat dalam angket dan hasil wawancara. Setelah proses analisis selesai, hasilnya akan digunakan untuk melakukan revisi pada produk yang sedang dikembangkan, sehingga dapat meningkatkan kualitasnya sesuai dengan umpan balik yang diberikan oleh para ahli.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik ini difokuskan pada pengolahan data yang berasal dari lembar validasi dan angket praktikalitas, memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang keefektifan dan kelayakan suatu produk atau alat dalam konteks penggunaan praktis.

a. Teknik Analisis Data Validasi

Teknik analisis data validasi ini melibatkan tabulasi hasil dari dua validator yang kompeten, yang menilai kesesuaian materi dan media yang terdapat dalam produk yang sedang dikembangkan. Proses analisis data kevalidan dilakukan melalui pengisian lembar validasi. Adapun instrument yang diberikan oleh validator untuk kemudian diisi dengan tanda (√) pada skala likert 1-4.¹

Tabel 3.1 Kriteria validasi media pembelajaran

SKOR			
1	2	3	4
Sangat Tidak Baik	Tidak Baik	Baik	Sangat Baik

¹ Anita Nuana Nurseng dkk., “Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung di Sekolah Dasar,” *Jurnal Sinestesia* 13, no. 1 (2023): 213–24.

Adapun cara untuk menentukan hasil presentasi dari skor penilaian menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$presentase = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil evaluasi dengan menggunakan skala Likert kemudian dihitung rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba, yang kemudian diubah menjadi pernyataan penilaian untuk menilai kualitas yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.

Dalam penentuan signifikansi dan pengambilan keputusan terkait revisi media pembelajaran komik digital, digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli²

Skor	Kriteria
0% - 40%	Sangat tidak valid
41% - 55%	Kurang valid
56% - 60%	Cukup valid
60% - 80%	Valid
80% - 100%	Sangat Valid

Reliabilitas berkaitan dengan konsistensi hasil pengukuran di mana instrumen yang reliabel akan memberikan hasil pengukuran yang serupa, bahkan jika digunakan pada waktu yang berbeda.

² Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

b. Teknik Analisis Data Praktikalitas

Teknik praktikalitas data melibatkan proses di mana guru mata pelajaran melakukan tabulasi hasil dan menghitung persentasenya menggunakan rumus perhitungan berikut ini:

$$Presentase = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Dengan kriteria validasi penilaian berikut ini:

Tabel 3. 3 Kategori Kepraktisan Produk³

Persentase %	Kriteria Kepraktisan
90% - 100%	Sangat Praktis
80% - 89%	Praktis
65% - 79%	Cukup Praktis
55% - 64%	Kurang Praktis
0% - 54%	Tidak Praktis

c. Teknik Analisis Data Keefektifan Hasil Belajar Siswa

Analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan pengujian terhadap penilaian hasil belajar siswa. Pengujiannya dapat dilakukan dengan membandingkan kemampuan individu siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media

³ Riduwan "Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula/ Dr. Riduwan | OPAC Perpustakaan Nasional RI," accessed June 6, 2024, <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=718981>

pembelajaran. Adapun perhitungannya menggunakan rumus N-Gain score sebagai berikut:⁴

$$NGain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Kategori perolehan nilai N-Gain *score* dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain maupun dari nilai N-Gain dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 4 Pembagian Skor N-Gain

Skala Kelayakan	Kriteria
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Tabel 3.4 Kategori perolehan Efektifitas N-Gain⁵

Skala Kelayakan	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

⁴ Meltzer, "The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics," *Jurnal Am. J. Physic* 70, No. 12 (2002): 1260, <https://doi.org/10.1119/1.1514215>.

⁵ Meltzer, "The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics," *Jurnal Am. J. Physic* 70, No. 12 (2002): 1261, <https://doi.org/10.1119/1.1514215>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital

Setelah peneliti melakukan penelitian di SDN 37 Mawa Kota Palopo, peneliti telah mempunyai rancangan dalam mengembangkan produk yang telah direncanakan sebelumnya yaitu melakukan analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan

No	Analisis	Hal yang Akan dianalisis	Instrumen	Jumlah Butir Soal
1	Analisi kinerja	-Menganalisis masalah dasar dalam proses pembelajaran yakni penggunaan media komik pada materi membangun masyarakat yang beradab pada topik A, norma dan adat istiadat daerahku	-Wawancara -Angket Peserta Didik	5 soal 4 soal
2	Mengkonstruksi penilaian <i>performance</i>	-Menganalisis kebutuhan penggunaan media -menganalisis hasil kerja peserta didik pada materi membangun	-Wawancara guru -Angket peserta didik	4 soal 2 soal

Tabel 4.1 Lanjutan

		masyarakat yang beradab pada topik A, norma dan adat istiadat.		
3	Analisis tujuan	Menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	-Dokumen	
4	Analisis setting instruksional	Menganalisis media komik digital	-Angket peserta didik	5 soal

Dari Tabel 4.1 yang tertera, terlihat bahwa analisis kebutuhan dikategorikan menjadi empat jenis sesuai dengan teori Januszewski dan Molenda.¹ Setiap kategori tersebut mencakup berbagai aspek yang akan dianalisis serta instrumen yang dipergunakan untuk menganalisis kebutuhan dalam proses pengembangan media.

a. Analyze (Analisis) Pembelajaran Pada Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya adalah pelaksanaan uji validasi angket analisis kebutuhan untuk peserta didik dan guru yang melibatkan dosen validator ahli dalam bidangnya. Langkah ini dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana angket analisis kebutuhan memenuhi standar kelayakan untuk produk yang sedang dikembangkan. Pada tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu analisis kinerja, mengkonstruksi penilaian *performance*, analisis tujuan, serta analisis *setting instructional*.

¹Januszewski, Alan. *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge, 2018.

1). Analisis Kinerja

Pada tahapan ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap permasalahan dasar dalam proses pembelajaran yakni pada materi norma dalam adat istiadat daerahku topik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan Bersama dengan Ibu Sukmawaty, S.Pd. yang menjabat sebagai guru wali kelas IV di SDN 37 Mawa Kota Palopo diperoleh informasi bahwa di sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka.²

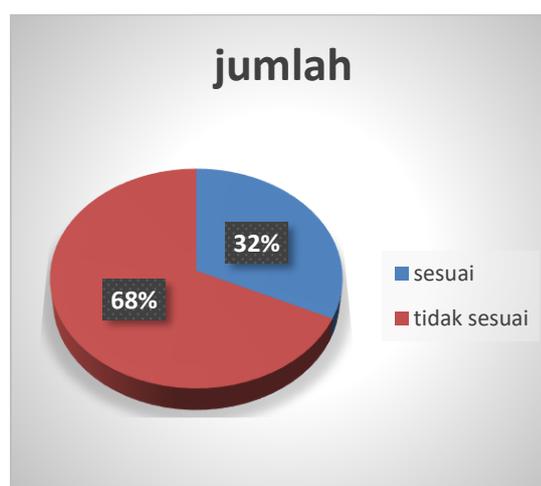
Tahapan ini peneliti melakukan pengamatan terhadap masalah dasar dalam proses pembelajaran yakni penggunaan media pada materi membangun masyarakat yang beradab topik A norma dan adat istiadat daerahku. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas IV SDN 37 Mawa Kota Palopo yaitu Ibu Sukmawaty, diperoleh bahwa di sekolah tersebut diterapkan kurikulum merdeka belajar Pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga cenderung menggunakan buku paket saja sehingga menyebabkan kejenuhan terhadap peserta didik saat mengikuti pembelajaran. Terkadang guru menggunakan LCD dan menampilkan gambar tetapi penggunaan LCD tersebut hanya sebagai penghilang rasa kejenuhan saja. Guru mengatakan belum pernah mengintegrasikan materi pembelajaran dengan menggunakan LCD. Kemudian guru kelas mengatakan bahwa penggunaan media dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Guru tersebut mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti komik digital dibutuhkan dalam pembelajaran karena dapat memudahkan guru

² Sukmawaty, "Hasil Wawancara dengan Wali Kelas IV,"2024.

dalam menerapkan materi dan membantu siswa dalam memahami materi, dan dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran terutama pada materi norma dalam adat istiadat daerahku. Adanya media pembelajaran berbasis komik digital sebagai salah satu media pembelajaran yang sangat cocok untuk digunakan pada materi yang sistematis dan memiliki tampilan yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar.³ Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital materi norma dalam adat istiadat daerahku.

Kemudian peneliti juga memberikan instrumen berupa angket kepada peserta didik untuk mengetahui persepsi peserta didik mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran terutama pada penggunaan media komik digital pada materi norma dalam adat istiadat daerahku. Pada angket tersebut peneliti memberikan pernyataan terkait masalah yang dihadapi pada saat melakukan proses belajar. Data tersebut dapat dilihat pada gambar bagan berikut:



Gambar 4. 1 Kesesuaian media yang digunakan guru

³ Sukmawaty, "Hasil Wawancara dengan Wali Kelas IV,"2024.

Berdasarkan gambar tersebut, data dari hasil angket menunjukkan bahwa dari 25 orang peserta didik di kelas IV SDN 37 Mawa, sebanyak 17 orang (68%) menyatakan bahwa media yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan harapan mereka, sementara 8 orang (32%) menganggap media yang digunakan sudah sesuai. Selain itu, peneliti memberikan angket tambahan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru.



Gambar 4. 2 Kesulitan memahami materi

Terlihat jelas pada gambar diagram bahwa dari 25 peserta didik di kelas IV SDN 37 Mawa, 80% atau 20 peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, sedangkan 20% atau 5 peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif untuk membantu mengatasi masalah pemahaman materi yang dihadapi oleh guru dan peserta didik.

2). Mengonstruksi Penilaian *Performance*

Kegiatan konstruksi penilaian kinerja melibatkan analisis kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan

data dengan dua metode, yaitu melalui angket yang diberikan kepada peserta didik dan wawancara dengan guru. Dari hasil wawancara dengan Ibu Sukmawaty, peneliti memperoleh informasi bahwa peserta didik menyukai media pembelajaran yang berwarna dan menampilkan banyak gambar seperti media komik digital yang ditawarkan oleh peneliti kepada guru karena siswa kelas IV lebih tertarik menggunakan media pembelajaran yang berwarna dan gambar yang bervariasi agar peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar.



Gambar 4. 3 Diagram Hasil Angket Ketertarikan Media Pembelajaran

Berdasarkan gambar 4.3, hasil angket menunjukkan bahwa semua peserta didik kelas IV menyukai pembelajaran yang menampilkan gambar yang bervariasi daripada menggunakan buku ajar saja. Ini menunjukkan hasil yang maksimal karena peserta didik lebih menyukai media yang bervariasi daripada media yang monoton. Dalam penelitian ini indikator ketertarikan media yang dituju memperoleh hasil 100% sehingga dapat dilihat bahwa peserta didik di kelas IV SDN 37 Mawa tertarik dengan adanya media pembelajaran yang berbasis komik digital.

3). Analisis Tujuan

Penentuan tujuan instruksional bertujuan untuk mengetahui suatu pernyataan yang jelas menunjukkan keterampilan yang diharapkan sebagai hasil dari proses belajar. Adapun data yang diperoleh peneliti dalam penentuan tujuan instruksional menggunakan dokume modul ajar yang di dalamnya terdapat alur Tujuan Pembelajaran (ATP), Capaian Pembelajaran (CP), dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang dapat dilihat sebagai berikut:

a). Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Mengenal norma serta keragaman budaya yang terdapat di Indonesia

b). Capaian Pembelajaran (CP)

Peserta didik mengenal norma dan keberagaman budaya seperti adat istiadat di beberapa daerah di Indonesia

c). Tujuan Pembelajaran (TP)

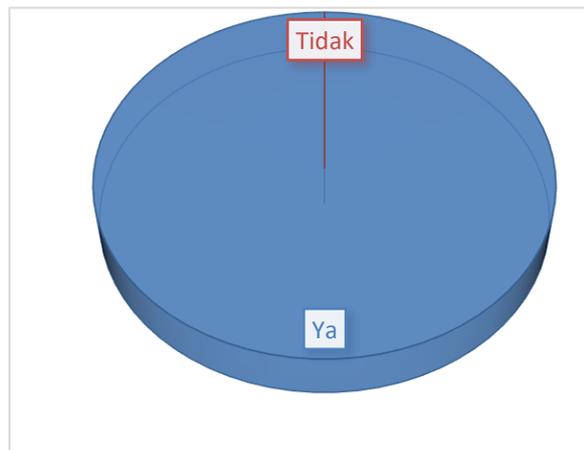
(1). Peserta didik dapat mengidentifikasi defenisi norma.

(2). Peserta didik dapat mengidentifikasi defenisi adat istiadat.

(3). Peserta didik dapat mengetahui norma dan adat istiadat yang terdapat pada suku di beberapa daerah.

4). Analisis *Setting Instructional*

Untuk memperoleh data yang mendalam mengenai lingkungan belajar peserta didik, peneliti menggunakan angket untuk mengumpulkan informasi dari peserta didik. Hasil angket dapat dilihat pada diagram berikut:



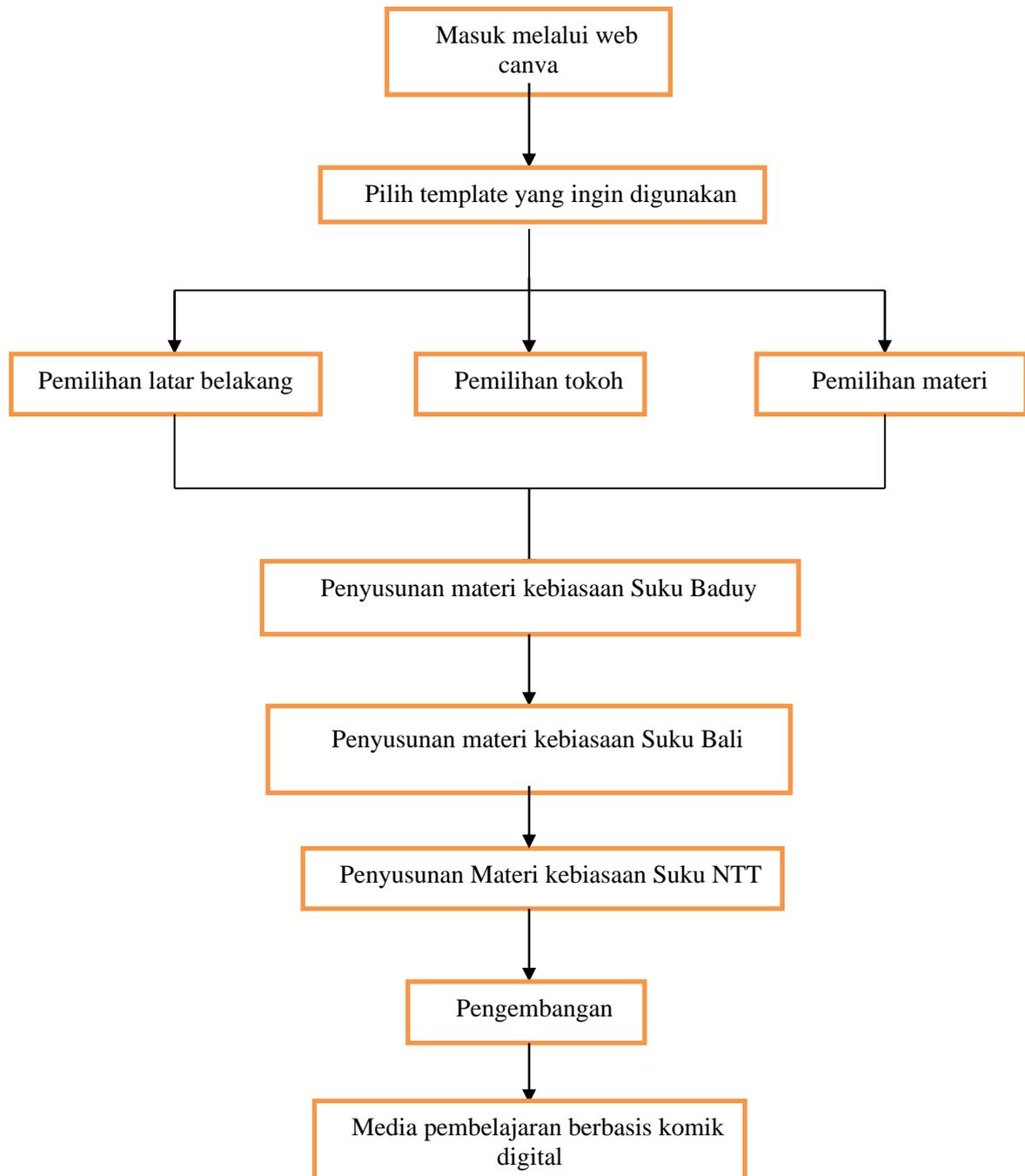
Gambar 4. 4 Diagram Hasil Angket Peserta Didik

Berdasarkan hasil angket yang dilakukan pada 25 peserta didik menunjukkan bahwa 100% atau 25 orang peserta didik menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbasis komik digital dapat meningkatkan semangat belajar mereka dalam pembelajaran.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain ini peneliti melakukan kegiatan perancangan produk dengan persiapan dimulai mengkoneksikan kemputer dengan internet kemudian masuk pada aplikasi canva atau bisa diakses pada web <https://www.Canva.com>. Pada tahap ini, peneliti merancang susunan materi dengan cermat, mulai dari desain isi, pemilihan jenis huruf, ukuran kertas, dan ukuran huruf, hingga ilustrasi yang relevan dengan konten media pembelajaran komik. Dengan menggunakan aplikasi Canva, peneliti berusaha menciptakan tampilan yang menarik agar media pembelajaran komik ini lebih efektif dalam menyampaikan informasi kepada pembaca. Media pembelajaran yang dikembangkan terkhusus pada materi norma

dan adat istiadat saja. Adapun penjabaran media pembelajaran berbasis komik digital adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 5 Bagan Penjabaran Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital

c. Pengembangan (Development)

Adapun langkah-langkah hasil pengembangan buku ajar ini adalah sebagai berikut: pertama, melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan materi yang relevan; kedua, mendesain media komik digital menggunakan aplikasi Canva dan; ketiga, menyusun media berdasarkan kerangka komik yang telah dibuat; keempat, melaksanakan validasi oleh para ahli untuk mendapatkan masukan dan perbaikan; dan terakhir, merevisi buku ajar berdasarkan masukan yang diterima sebelum finalisasi.

1) Pembuatan Media Pembelajaran

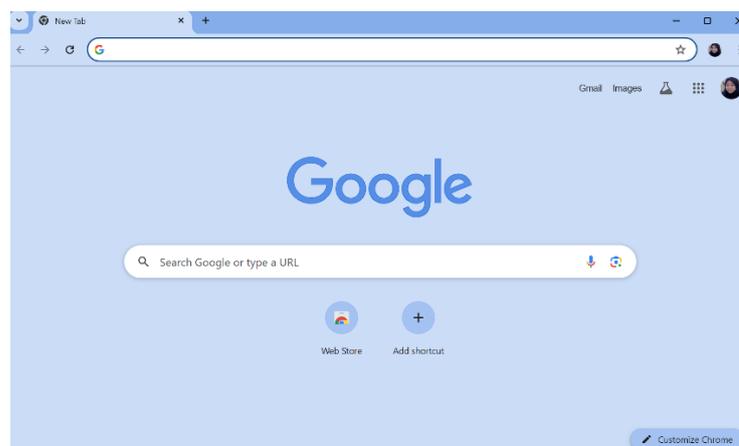
Proses pembuatan media pembelajaran diawali dengan pembuatan media pembelajaran yang diambil dari buku cetak yang ada di sekolah dan mengumpulkan komponen-komponen bahan ajar seperti tujuan pembelajaran dan materi. Pada tahap ini, peneliti menyesuaikan tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka dengan materi yang diajarkan. Proses pembuatan media pembelajaran mengikuti rancangan media ajar yang telah dibuat pada tahap desain. Proses pembuatan bahan ajar dilakukan secara bertahap mulai dari kebiasaan masyarakat Baduy, kebiasaan masyarakat Bali, dan juga kebiasaan masyarakat di NTT. Media ajar yang dikembangkan perlu mempersiapkan komputer atau laptop yang sudah terinstall browser internet, aplikasi online canva dan koneksi untuk menggabungkan ke internet.

Setelah semua bahan ajar sudah siap, tahap selanjutnya adalah pembuatan media pembelajaran berbasis komik digital. Persiapan dimulai dengan mengkoneksikan laptop dengan internet, kemudian masuk ke aplikasi Canva dan

dilanjutkan dengan menggunakan software pendukung untuk menambah tampilan yang lebih menarik. Pada tahap ini, produksi dilakukan dengan berpedoman pada naskah media pembelajaran yang sudah jadi, di mana setiap elemen visual dan teks disusun secara sistematis untuk memastikan materi mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik.

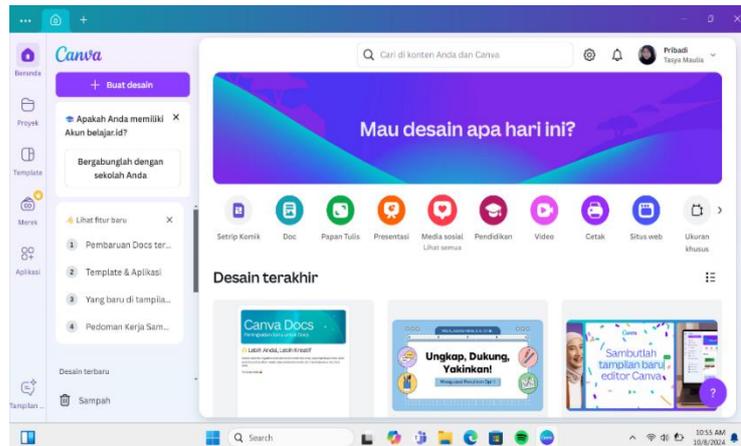
Adapun tahapan pembuatan dapat dilihat dari gambar berikut:

- a) Pembuatan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva, yang dapat diunduh melalui Playstore atau diakses di laptop melalui browser web dengan mengunjungi alamat <https://www.canva.com/download/windows>.



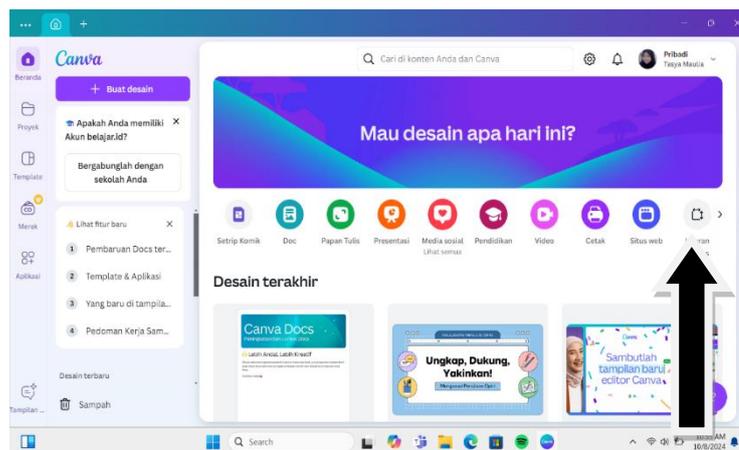
Gambar 4. 6 Tampilan web browser google

- b) Setelah mengunduh aplikasi Canva, pengguna dapat langsung membuka aplikasi tersebut. Dengan mengklik ikon Canva, pengguna akan diarahkan untuk memasukkan alamat email. Setelah berhasil memasukkan email, aplikasi siap digunakan, dan menu utama Canva akan muncul, memungkinkan pengguna untuk mulai berkreasi.



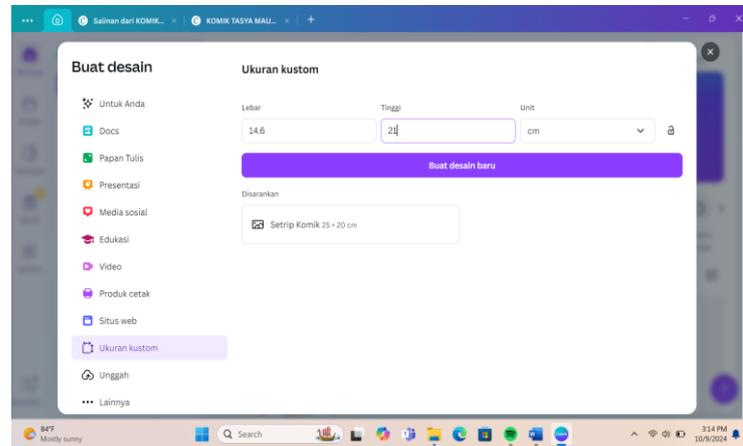
Gambar 4. 7 Tampilan menu utama pada canva

- c) Selanjutnya, untuk menentukan ukuran kertas dari komik digital yang akan digunakan dengan meng-klik ukuran khusus.



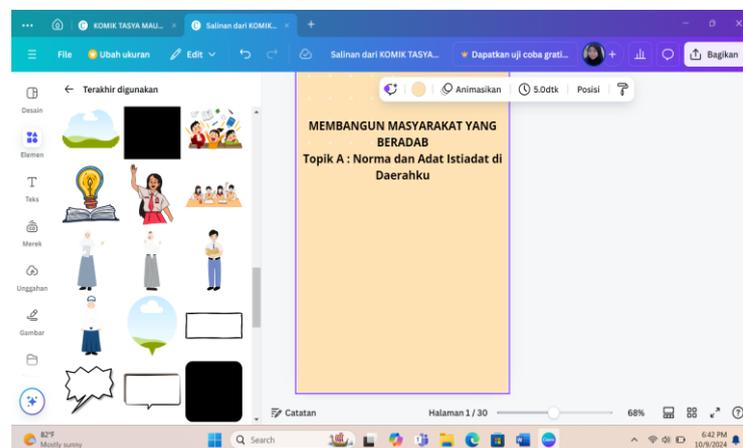
Gambar 4. 8 Tampilan ukuran khusus

d) Kemudian menentukan ukuran kertas yang akan digunakan.



Gambar 4. 9 Tampilan untuk menentukan ukuran kertas

e) Setelah menentukan ukuran kertas, langkah selanjutnya adalah menentukan warna latar belakang cover sampul dan mengubah teks yang ada pada template dengan menuliskan media pembelajaran yang akan di buat, lalu posisikan teks tersebut sesuai yang di inginkan.



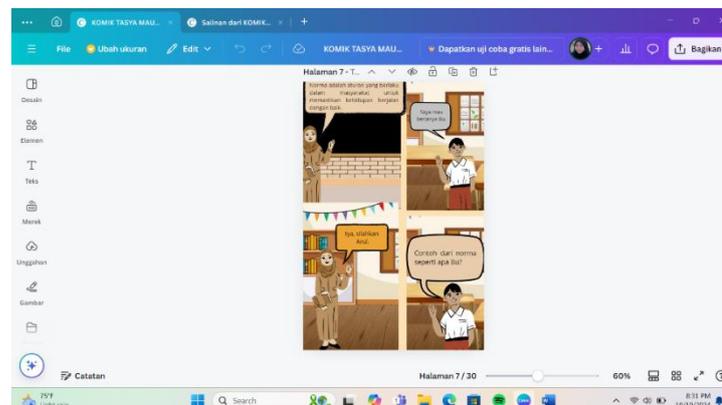
Gambar 4. 10 Tampilan teks pada komik digital

- f) Tahap selanjutnya adalah pembuatan sampul komik digital, dengan cara mengklik elemen kemudian memilih tokoh peserta didik dan guru sebaiknya disesuaikan dengan tokoh yang ada dalam cerita serta menambahkan nama peneliti, logo institute, jenjang kelas, serta tingkatan sekolah.



Gambar 4. 11 Tampilan sampul komik digital

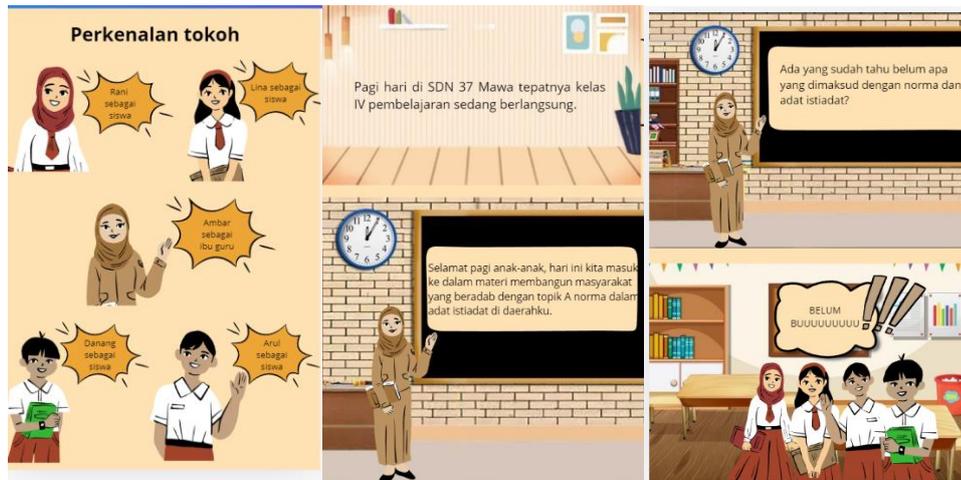
- g) Langkah selanjutnya adalah memilih gambar latar belakang sesuai dengan jalan cerita yang telah ditentukan pada alur cerita komik digital dengan cara mengklik elemen kemudian memilih gambar latar belakang yang telah ditentukan kemudian menentukan balon percakapan yang akan digunakan.



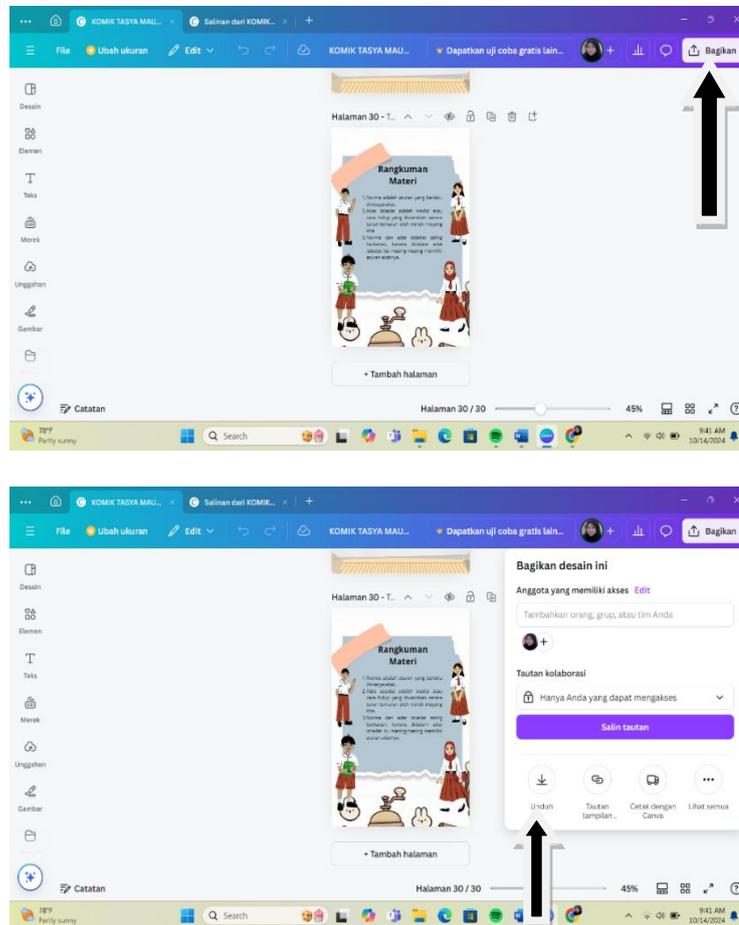
Gambar 4. 12 Tampilan gambar penempatan latar belakang dan balon kata pada komik digital

- h) Langkah selanjutnya adalah menyusun materi pada halaman pertama sampul depan judul materi pembelajaran dan nama penulis. Halaman kedua kata pengantar, halaman ketiga tujuan pembelajaran, halaman keempat pengenalan tokoh, halaman kelima narasi dialog percakapan. Kemudian halaman keenam sampai dengan halaman sebelas masuk pada materi norma dan adat istiadat. Selanjutnya halaman dua belas sampai delapan belas, membahas tentang Suku Bali, halaman Sembilan belas sampai dua puluh lima membahas tentang Suku Baduy, halaman dua puluh enam sampai halaman dua puluh delapan membahas tentang keunikan dari NTT dan pada halaman dua puluh sembilan sampai tiga puluh merangkum materi pembelajaran.



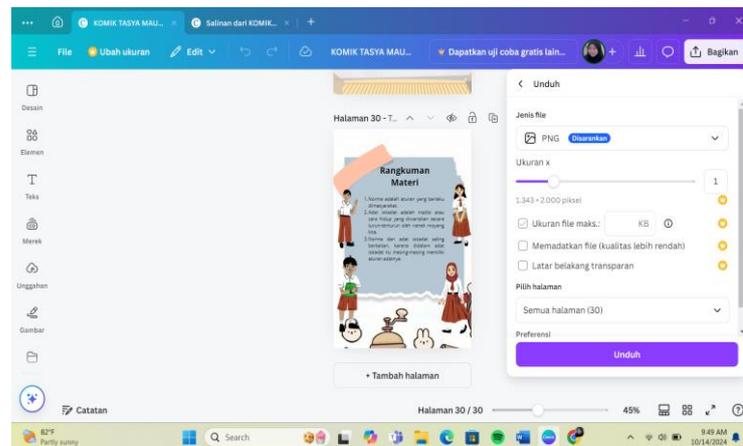


- i) Setelah semua proses selesai, pastikan anda mengklik tanda panah untuk bagikan dan memilih opsi “unduh” disudut kanan atas layar.



Gambar 4. 14 Tampilan "bagikan" dan "unduh" pada Canva

- j) Setelah menunggu proses pengunduhan selesai selesai, selanjutnya media pembelajaran berbasis komik digital pun siap digunakan dalam proses pembelajaran, memberikan pengalaman yang lebih relevan dan menarik bagi siswa.



Gambar 4. 15 Tampilan Komik Digital Siap digunakan

2) Tahap Uji Coba

a). Evaluasi Penilaian Ahli (*expert assessment evaluation*)

Evaluasi penilaian ahli memberikan umpan balik yang krusial untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk buku ajar sebelum digunakan oleh peserta didik. Penting untuk memeriksa kesesuaian penilaian ahli dengan sasaran pengguna buku ajar yang dikembangkan, sehingga analisis para ahli dapat memberikan masukan yang konkret dalam meningkatkan kualitas desain dan materi. Selain itu, evaluasi ini juga mencakup kelengkapan penilaian, termasuk aspek keterbacaan dan keterpahaman bahasa, untuk memastikan media pembelajaran efektif dan mudah dipahami oleh siswa.

b). Evaluasi Perorangan (*One To One Evaluation*)

Evaluasi perorangan dalam pengembangan media pembelajaran merupakan proses refleksi dari guru kelas IV SDN 37 Mawa terhadap berbagai aspek produk yang telah dikembangkan. Proses ini mencakup peninjauan terhadap materi yang telah ditetapkan, relevansi konten dengan pembelajaran, keterbacaan bahasa, dan pengalaman pribadi dalam menggunakan media pembelajaran.

Dengan demikian, pengembang dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan media pembelajaran serta mengidentifikasi bagian yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan, memastikan media pembelajaran sejalan dengan visi pengembang dan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik.

c). Evaluasi Uji Coba Terbatas (*Limited Trial Evaluation*)

Evaluasi terbatas dalam pengembangan buku ajar melibatkan peserta didik kelas IV SDN 37 Mawa untuk memberikan masukan terkait tujuan, materi, struktur, gaya penulisan, dan pengalaman mereka dalam menggunakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Umpan balik dari peserta didik sangat penting untuk menilai kepraktisan media pembelajaran, sehingga pengembang dapat memastikan bahwa materi yang disajikan tidak hanya menarik, tetapi juga mudah dipahami dan bermanfaat bagi proses belajar mereka.

2. Tingkat Validitas Media Pembelajaran berbasis Komik Digital

a). Hasil Validitas Ahli Media

Dalam penelitian pengembangan ini, produk divalidasi oleh validator ahli media, yaitu salah satu dosen IAIN Palopo, Ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. Validasi ini dilakukan untuk memastikan kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan, yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Perolehan Validasi Oleh Ahli Desain

No	Aspek yang dinilai	Skor yang di peroleh	Skor Max	%	Kategori
Aspek Visual					
1	Ukuran gambar lebih proporsional	3	4	75	Valid
2	Pemilihan ukuran huruf tepat	3	4	75	Valid
3	Penataan gambar tidak bertentangan dengan Gerakan mata	3	4	75	Valid
3.	Penataan gambar memudahkan pembaca untuk memahami isi komik digital	3	4	75	Valid
5	Ketepatan penempatan balon percakapan	3	4	75	Valid
6	Ilustrasi gambar menarik untuk pembaca	3	4	75	Valid
7	Karakter tokoh menarik untuk pembaca	3	4	75	Valid
8	Gambar memiliki warna yang menarik	3	4	75	Valid
9	Tidak ada hiasan-hiasan yang membingungkan pembaca	3	4	75	Valid
10	Gambar tidak terlalu ramai	3	4	75	Valid
Aspek keterpaduan					
11	Ketepatan tata letak (<i>layout</i>)	3	4	75	Valid
12	Ketepatan warna yang digunakan	3	4	75	Valid
13	Gaya huruf mudah dibaca	3	4	75	Valid
14	Huruf tidak terlalu beragam dalam satu tampilan	3	4	75	Valid
15	Keterpaduan pemilihan warna yang tepat	3	4	75	Valid
16.	Gambar mengilustrasikan cerita dengan tepat	3	4	75	Valid
17	Alur komik digital disampaikan secara jelas	4	4	100	Sangat Valid

Tabel 4.2 Lanjutan

Aspek Grafika					
18	Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi	3	4	75	Valid
19	Ketepatan bentuk gambar dan ilustrasi	3	4	75	Valid
20	Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks	3	4	75	Valid
21	Keterbacaan teks	3	4	75	Valid
Rata-rata				76,19	Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Hasil validasi dari ahli media pembelajaran berbasis komik digital menunjukkan bahwa nilai kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan adalah 76,19%, yang mengindikasikan bahwa media tersebut masuk dalam kategori valid. Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi juga menunjukkan bahwa konten yang disajikan telah memenuhi standar yang ditetapkan, memastikan relevansi dan kualitas pembelajaran yang optimal. Namun, agar media pembelajaran memiliki kualitas yang baik, penting untuk terus memperhatikan kritik dan saran yang disampaikan oleh validator selama proses pengembangan. Dengan demikian, revisi dan perbaikan dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitas dan relevansi media tersebut.

Adapun kritik dan saran dari validator ahli media terhadap media pembelajaran berbasis komik digital dapat dilihat pada tabel di bawah ini, yang merangkum masukan konstruktif untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas media tersebut.

Tabel 4.3 Kritik dan Saran dari Validator Media

Validator	Kritik dan Saran
Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., M.T.	<ul style="list-style-type: none"> - Periksa Kembali teks pada komik masih ada beberapa yang <i>typo</i> - Judul pada sampul perlu diperjelas - Atur Kembali tata letak/margin teks agar tidak ada huruf yang hilang.

b). Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi desain produk buku ajar dilakukan oleh ahli materi, yaitu Ibu Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd., dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo, yang bertindak sebagai validator. Proses validasi ini menitikberatkan pada aspek relevansi materi, di mana ahli materi tidak hanya melakukan penilaian kelayakan, tetapi juga memberikan komentar dan saran untuk perbaikan materi. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.4 Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor maximal	%	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	3	4	75	Valid
2	Isi media komik sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4	75	Valid
3	Materi dalam media komik sesuai dengan kemampuan siswa	4	4	100	Sangat Valid
4	Materi dalam media komik mudah dipahami	4	4	100	Sangat Valid
5	Materi dalam media komik disampaikan dengan cara sederhana	3	4	75	Valid
6	Materi dalam media komik disampaikan dengan jelas	3	4	75	Valid
7	Isi media komik sesuai	4	4	100	Sangat Valid

Tabel 4.4 Lanjutan

	dengan materi pembelajaran				
8	Media komik mampu mendukung pembelajaran	3	4	75	Valid
9	Media komik menarik untuk dibaca	3	4	75	Valid
10	Media komik mampu mendorong minat membaca	4	4	100	Sangat Valid
	Rata-rata			85	Sangat Valid

Sumber data primer yang diolah

Dari hasil penilaian secara keseluruhan terhadap media yang dikembangkan, diperoleh nilai akhir validasi sebesar 85%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, nilai ini termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Sehingga secara keseluruhan, media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat di uji cobakan.

Adapun saran-saran atau masukan dapat dilihat pada table 4.4 berikut ini:

Tabel 4.5 Kritik dan Saran Validasi Ahli Materi

Validator	Kritik dan Saran
Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> - Tambahkan materi terkait upacara kematian/pernikahan - Latarnya disesuaikan dengan cerita, kegiatan sekolah - Dalam satu latar, ditampilkan orangnya semua jangan sendiri <i>slide</i>.

Sumber data primer yang diolah

c). Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi desain yang dilakukan oleh Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd., sebagai dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di IAIN Palopo, sangat krusial dalam memastikan bahwa penggunaan bahasa dalam buku ajar memenuhi standar yang

diharapkan, sehingga materi dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan keahlian dan pengalaman di bidang pendidikan, Ibu Sukmawaty memberikan penilaian yang mendalam mengenai kecocokan bahasa, memastikan bahwa buku ajar tersebut tidak hanya berkualitas, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli Bahasa dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	skor per aspek	Skor maksimal	%	Kategori
1.	Lugas	6	8	75	Layak
2.	Komunikatif	4	4	100	Sangat layak
3.	Doalogis dan interaktif	3	4	75	Layak
4.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	8	8	100	Sangat layak
5.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	6	8	75	Layak
Rata-rata				85	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Dari hasil nilai secara keseluruhan terkait penilaian media yang dikembangkan didapatkan nilai akhir validasi sebanyak 85%. Berdasarkan kriteria nilai yang telah disebutkan sebelumnya bahwa nilai 85% termasuk kedalam kategori sangat layak sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

d. Tahap Implementasi (*implementation*)

Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap pengembangan, di mana semua rancangan media pembelajaran berbasis komik digital yang telah direvisi dan diimplementasikan di dalam kelas. Meskipun pada tahap ini peneliti hanya melakukan uji coba terbatas untuk mengamati respon dari guru dan peserta didik

terhadap produk yang telah dikembangkan.⁴ Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan media yang digunakan, dengan melibatkan satu guru mata pelajaran dan 25 peserta didik dari SDN 37. Sebelum uji coba dilaksanakan, siswa diberikan petunjuk mengenai cara penggunaan media pembelajaran untuk memastikan pemahaman yang tepat. Hasil respon peserta didik digunakan untuk melihat kepraktisan dari media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil perhitungan respon peserta didik terhadap pembelajaran tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

⁴Wakhidati Nurrohmah Putri and Arif Billah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains Berbasis Mobile Android', *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 3.2 (2019), 163–79 <<https://doi.org/10.18326/lisania.v3i2.163-179>>.

Tabel 4.7 Hasil Respon Peserta Didik

Peserta Didik	Indikator Pernyataan																Total Skor	Skor Maksimal	Tingkat Kepraktisan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			
A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	64	100
AZS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	64	100
ANP	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	62	64	97
AAP	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	62	64	97
AADAK	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	63	64	98
AN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	63	64	98
DNNZ	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	62	64	97
DY	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	63	64	98
FIH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	64	100
F	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	64	100
IA	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	61	64	95
JA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	64	100
MAK	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	64	100
MI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	62	64	97
MA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	64	100
MAK	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	64	100
MR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	64	100
NAF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	64	100
ND	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	64	100

Tabel 4.7 Lanjutan

RS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	61	64	95
SC	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	64	100
SDL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	64	100
SDL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	64	100
ZO	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	64	100
ZMAM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	64	100
Total Skor Keseluruhan																1583	1600		
Persentase																		98,93	
Kategori																		Sangat Praktis	

Sumber data primer yang diolah

Pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan media komik digital ditinjau respon peserta didik terhadap komik digital yang dikembangkan oleh 25 orang peserta didik pada tahap uji coba terbatas, deskripsi hasil respon peserta didik ditunjukkan pada tabel, terlihat bahwa persentase rata-rata respon peserta didik terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis komik digital memiliki nilai 98%. Dengan demikian tingginya persentase siswa yang memberikan respon positif membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis komik digital ini dapat dikatakan sangat praktis.

Adapun hasil respon guru dan peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komik digital dapat diketahui melalui pemberian angket kepada guru setelah melakukan pembelajaran di kelas selesai. Hasil respon guru digunakan untuk melihat kepraktisan dari media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil perhitungan respon guru terhadap pembelajaran tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Hasil Praktikalitas Oleh Guru Wali Kelas IV

No.	Pernyataan	Skor		Tingkat kepraktisan	kategori
		Guru kelas IV	Skor maksimal		
Aspek Media Pembelajaran					
1.	Media komik ini membantu siswa untuk belajar secara mandiri	4	4	100	Sangat Praktis
2.	Media komik ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran	4	4	100	Sangat Praktis

Tabel 4.8 Lanjutan

3.	Media komik ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan	3	4	75	Praktis
4.	Media komik ini dapat membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran	4	4	100	Sangat Praktis
5.	Media komik ini dapat membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran	4	4	100	Sangat Praktis
6.	Media komik ini dapat membantu siswa lebih mudah dalam mencerna materi	4	4	100	Sangat Praktis
7.	Media komik ini mudah digunakan saat proses pembelajaran	4	4	100	Sangat Praktis
Aspek Isi					
8.	Materiyang disajikan lengkap dan jelas	4	4	100	Sangat Praktis
9.	Informasi yang disampaikan jelas	4	4	100	Sangat Praktis
10.	Kemenarikan media komik	4	4	100	Sangat Praktis
Aspek Kebahasaan					
11.	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	4	100	Sangat Praktis
12.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4	100	Sangat Praktis
Aspek Tampilan					
13.	Kemenarikan tulisan, desain media komik	4	4	100	Sangat Praktis
14.	Kemenarikan warna, sampul/cover media komik	4	4	100	Sangat Praktis

Tabel 4.8 Lanjutan

15.	Penggunaan teks tulisan media komik jelas	4	4	100	Sangat Praktis
	Rata-Rata			98,33	Sangat Praktis

Sumber data primer yang diolah

Berdasarkan hasil uji angket praktikalitas, diperoleh hasil kevalidan dengan persentase hasil praktikalitas yaitu 98,33% dengan kategori sangat valid.

d). Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Setelah melakukan uji praktikalitas dan media pembelajaran memenuhi kriteri praktis kemudian dilakukan uji efektivitas. Dalam penelitian pengembangan, pengujian keefektifan dari sebuah media pembelajaran yang dikembangkan merupakan tahapan terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada penelitian ini untuk menguji keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh dari penilaian *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Berikut adalah tabel hasil *pre-test* dan *post test* peserta didik.

Tabel 4.9 Hasil Efektivitas oleh Peserta Didik Kelas IV

No	Responden	Nilai		skor Gain	Kriteria
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>		
1	A	53	90	0.79	Tinggi
2	AZS	63	96	0.89	Tinggi
3	ANP	43	90	0.82	Tinggi
4	AAP	60	77	0.43	Sedang
5	AADAK	43	89	0.81	Tinggi
6	AN	60	90	0.75	Tinggi
7	DNNZ	67	87	0.61	Sedang
8	DY	57	90	0.77	Tinggi
9	FIH	50	90	0.8	Tinggi
10	F	70	90	0.67	Sedang
11	IA	60	96	0.9	Tinggi
12	JA	60	90	0.75	Tinggi

Tabel 4.9 Lanjutan

13	MAK	50	88	0.76	Tinggi
14	MI	33	77	0.66	Sedang
15	MA	70	90	0.67	Sedang
16	MAK	43	77	0.6	Sedang
17	MR	43	80	0.65	Sedang
18	NAF	60	96	0.9	Tinggi
19	ND	50	80	0.6	Sedang
20	RS	40	77	0.62	Sedang
21	SC	70	93	0.77	Tinggi
22	SDL	63	90	0.73	Tinggi
23	SDL	70	89	0.63	Sedang
24	ZO	63	90	0.73	Tinggi
25	ZMAM	57	83	0.6	Sedang
Rata-Rata		55.92	87.4	0.71	Tinggi

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan hasil dari tabel 4.13, terlihat bahwa motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran mencapai skor total 1398 dengan rata-rata persentase 55,92%. Setelah penerapan media pembelajaran, skor meningkat menjadi 2179 dengan rata-rata persentase 87,4%. Uji N-gain menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik yang berada dalam kategori rendah (< 30), sementara 6 peserta didik masuk dalam kategori sedang ($30 \leq \text{gain} \leq 70$), dan 19 peserta didik yang mencapai kategori tinggi ($\text{N-gain} > 70$). Dengan rata-rata skor N-gain yang diperoleh adalah 0,71%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Artinya penggunaan media pembelajaran ini menunjukkan keefektifan pada penggunaannya.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah media pembelajaran pada materi norma dan adat istiadat di daerah. Dalam pengembangannya, peneliti menggunakan tahapan ADDIE dimana terdiri dari tahap *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan),

implementation (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Hasil dari proses penelitian pengembangan ini yaitu berupa produk media serta hasil uji coba penelitian. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti ialah analisis kebutuhan, kemudian pengembangan atau uji validasi, uji praktikalitas atau implementasi dan evaluasi atau efektivitas. Adapun mengenai aktivitas yang dilakukan oleh peneliti, mulai dari proses pengembangan media pembelajaran yang berbasis komik digital yang tahapannya dilakukan sampai tahap uji validitas produk, uji praktikalitas dan uji efektivitas yang akan dikembangkan dipaparkan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital pada Kelas IV SDN 37 Mawa

Sebelum merancang media pembelajaran, penting untuk melakukan analisis kebutuhan yang berkaitan dengan materi norma dan adat istiadat. Analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa program yang akan dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tahapan analisis yang dilakukan meliputi:

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa banyak peserta didik yang belum memahami materi norma dan adat istiadat daerah, disebabkan oleh kurangnya variasi media ajar selain buku paket. Data dari angket menunjukkan bahwa penggunaan media ajar oleh guru cenderung monoton, yang berpengaruh pada kesulitan peserta didik dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa rendahnya motivasi dalam penggunaan bahan ajar dapat menghambat pemahaman siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang dan menyampaikan materi dengan cara

yang menarik dan relevan, guna meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.¹

Berdasarkan hasil kesenjangan kinerja penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang terjadi di lokasi penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa para guru wali kelas IV mengalami tantangan dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka, terutama dalam pembelajaran IPAS terkait materi norma dan adat istiadat daerah, dimana saat ini hanya tersedia satu media ajar. Selain itu, belum ada penerapan media pembelajaran berbasis komik digital yang dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan data yang dihasilkan dari angket peserta didik, terlihat bahwa mayoritas siswa lebih menyukai pembelajaran mengenai materi norma dalam adat istiadat daerahku ketika diterapkan dengan model pembelajaran yang bervariasi. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang beragam dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut, sehingga mereka lebih aktif terlibat dan termotivasi untuk belajar.

Penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, pendidik diharapkan dapat terus mengembangkan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif, agar siswa tidak hanya memahami norma dan adat istiadat daerah tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

¹Alwi, Zahra, Ernalida Ernalida, dan Yenni Lidyawati. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter, Inovasi Sekolah Dasar: *Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*," 31 Mei 2020

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik, penggunaan media komik digital terbukti efektif dalam memudahkan mereka memahami materi serta meningkatkan semangat belajar. Selain itu, data dari angket menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai media pembelajaran yang banyak menampilkan gambar yang menarik. yang membuat pengalaman pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.²

2. Hasil Validitas Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku Kelas IV SDN 37 Mawa.

Hasil validasi media pembelajaran berbasis komik digital pada materi norma dan adat istiadat di daerah untuk kelas IV SDN 37 Mawa menunjukkan bahwa media ajar tersebut telah melalui serangkaian uji kevalidan untuk memastikan kualitasnya. Media pembelajaran komik yang dikembangkan dalam penelitian ini telah melalui tahap uji validasi oleh tiga validator, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Media ini dinyatakan layak digunakan jika memenuhi kriteria valid atau sangat valid setelah dilakukan uji validasi.

Dari hasil analisis data lembar validasi yang diberikan skor oleh para validator, diperoleh tingkat kevalidan media pembelajaran komik dari ahli desain, yang masuk dalam kategori valid. Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi dengan kategori sangat valid, serta hasil validitas ahli bahasa menunjukkan kategori sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran komik digital ini siap untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

² Siti Suprihatin and Yuni Mariani Manik, 'Guru Menginovasi Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8.1 (2020), 65–72 <<https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>>.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Winda Annisha Bertiliya, yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan, hasil uji validitas media memenuhi kategori layak, sehingga dapat digunakan. Selain itu, hasil uji validitas materi juga menunjukkan kategori layak dan juga hasil uji validitas Bahasa yang memenuhi kategori layak pula.³ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Praktikalitas Pembelajaran Berbasis Komik Digital Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku Kelas IV SDN 37 Mawa.

Setelah melakukan uji validasi dan memperoleh kategori layak, langkah selanjutnya adalah menguji praktikalitas media pembelajaran komik digital. Uji praktikalitas ini dilakukan terhadap 25 siswa kelas IV SDN 37 Mawa Kota Palopo serta kepada guru wali kelas.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh siswa, diperoleh persentase rata-rata sebesar 98%, yang masuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, uji praktikalitas oleh guru wali kelas IV menunjukkan nilai dengan kategori sangat praktis. Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran komik tersebut tidak hanya valid, tetapi juga mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Evi Nur Ramadhani, yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan, hasil uji praktikalitas media

³ Winda Annisha Bertiliya, "*Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V*", (Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2021), 98. <<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/14798>>.

pembelajaran juga memenuhi kategori sangat praktis.⁴ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik yang dikembangkan ini praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Komik digital Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku Kelas IV di SDN 37 Mawa

Setelah produk diimplementasikan pada sasaran subjek penelitian, dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil pada tabel 4.8, media pembelajaran komik yang dikembangkan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori "sangat efektif" untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ulfa Yusiana dkk. dalam judul "Pengembangan Media E-Comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS," yang menunjukkan bahwa hasil uji N-Gain untuk kelas 7A sebesar 0,40 dan untuk kelas 7B sebesar 0,42, berada dalam rentang 0,30 <n> 0,70. Hasil uji lapangan tersebut menegaskan bahwa penggunaan media e-comic efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁵

Media pembelajaran komik digital ini memiliki kelebihan signifikan dengan menyediakan ilustrasi yang menarik dan juga mudah diakses, sehingga

⁴ Evi Nur Ramadhani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Bernuansa Islami Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Tata Surya' (Diploma thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2023).

⁵ Ulfa Yusiana and Sukma Perdana Prasetya, 'Pengembangan Media E-Comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS', *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2.1 (2022), 23–33
<<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/44636%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>>.

mampu meningkatkan minat dan kesenangan peserta didik dalam membaca, membuatnya lebih efektif dibandingkan dengan buku teks yang didominasi oleh teks. Meskipun demikian, terdapat kelemahan karena kemudahan dalam menikmati komik dapat mengakibatkan siswa menjadi kurang termotivasi untuk membaca buku-buku tanpa gambar serta harus diakses dengan menggunakan jaringan internet.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada mata pelajaran IPAS dengan materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV SDN 37 Mawa telah berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis komik digital pada materi Norma dalam adat istiadat daerahku pada kelas IV SDN 37 Mawa, diperoleh kesimpulan bahwa peserta didik belum memahami materi norma dalam adat istiadat daerahku disebabkan oleh kurangnya variasi media ajar selain buku paket. Penggunaan media komik digital terbukti efektif dalam memudahkan mereka memahami materi serta meningkatkan semangat belajar.
2. Media pembelajaran berbasis komik dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi dari tiga validator ahli, di mana ahli desain memberikan nilai 76,1% (valid), ahli materi 85% (sangat valid), dan ahli bahasa 85% (sangat valid). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ajar ini memenuhi kriteria kevalidan dan layak digunakan sebagai bahan ajar.
3. Kepraktisan media ajar berbasis komik digital dari hasil angket respons, di mana 98% peserta didik dan 98,33% guru menilai komik digital tersebut dalam kategori sangat praktis digunakan, berdasarkan respon uji coba dengan 25 peserta didik dan seorang pendidik yakni guru kelas IV.

4. Berdasarkan hasil uji efektifitas media pembelajaran berbasis komik digital pada materi norma dan adat istiadat daerah di kelas IV SDN 37 Mawa Kota Palopo, diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebelum menggunakan media tersebut sebesar 55,92, yang meningkat menjadi 87,4 setelah penggunaan media. Hasil uji N-gain menunjukkan presentase rata-rata 0,71 dengan kategori "tinggi," yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti, yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya terbatas pada materi norma dalam adat istiadat daerahku saja sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital pada materi yang lain.
2. Bagi peserta didik dapat digunakan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis komik digital sebagai salah satu sumber belajar dan bahan ajar tambahan dalam proses pembelajaran yang dilakukan sebagai panduan untuk dapat lebih mengenal jauh materi.
3. Bagi pendidik sebagai fasilitator peserta didik dalam pembelajaran sebaiknya dapat mengikuti perkembangan teknologi agar dapat membuat bahan ajar yang menarik dengan memanfaatkan teknologi yang ada.
4. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengembangkan media pembelajaran dengan nuansa komik, diharapkan dapat menciptakan produk pembelajaran

dengan topik bahasan yang berbeda, sehingga penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dan sumber data yang bermanfaat untuk pembelajaran mendatang.

C. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran komik ini dapat diimplikasikan dengan, berikut ini:

1. Memudahkan peserta didik belajar secara mandiri
2. Menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan di Sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- A, Suryana, Metode Penelitian Metode Penelitian“, Metode Penelitian Kualitatif, 17, (2020)
- Agi Septiari Narestuti, Diah Sudiarti, and Umi Nurjanah, ‘Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa’, *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6.2 (2021)
- Albet Maydiantoro, ‘Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development)’, *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, Vo. 1.No. 2 (2021), 30-34 <<http://repository.lppm.unila.ac.id/43959/1/Article/JPPPI.pdf>>.
- Alwi, Zahra, Ernalida Ernalida, dan Yenni Lidyawati. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter, Inovasi Sekolah Dasar: *Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*,” 31 Mei 2020.
- Amelia Putri Wulandari and others, ‘Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar’, *Journal on Education*, 5.2 (2023).
- Anesia, R., Anggoro, B. S., & Gunawan, I. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Android pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*.
- Anita Nuana Nursen, Syamsu Sanusi, Firman, and Mirnawati ‘Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Sinestesia*, 13.1 (2023), 213–24 <<https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/304>>.
- Arif, Tarman A, and Iskandar, ‘Teknik Penyusunan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Guru Di Sekolah Dasar’, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi*, 2018, 597–606
- Arwan Wiratman, Andi Muhammad Ajiegoena, dan Nadila Widianti, “Pembelajaran Berbasis Keterampilan Proses Sains: Bagaimana Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (20 Mei 2023): 463–72.
- Ayatullah, ‘Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Metode Demonstrasi Dan Media Nyata Pada Kelas IV SDN 3 Sepit Tahun Pelajaran 2017/2018’, *Fondatia*, 2.2 (2018), 61–82 <<https://doi.org/10.36088/fondatia.v2i2.127>>

- Ayu, Sri, Cahya Pinatih, D B Kt, and Ngr Semara, 'Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Muatan IPA', 5.1 (2021), 115–21
- Elly Sukmanasa , Tustiyana Windiyani , Lina Novita , 'Pengembangan media pembelajaran komik digital pada kelas V Sekolah dasar di Kota Bogor Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan A . Pendahuluan Penyampaian Informasi Terjadi Dalam Proses Pembelajaran', 3.2 (2017), 171–85.
- Evi Nur Ramadhani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Bernuansa Islami Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Tata Surya' (Diploma thesis, UIN Raden Intan Lampung., 2023).
- Firmadani, Fifit, 'Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0', *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2.1 (2020), 93–97 <http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660>
- Fitri Amalia, *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan*, 2020
- Handayani, Tri, 'Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5.3 (2021), 737–56 <<https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.343>>
- Hartono dan Royana Yuksafa Eko Rudi, "Pengembangan Media Kartu Bergambar Elektronik Pada Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Pembelajaran Inovatif" (2023).
- Hasriani Hasriani dkk., "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Tema Selamatkan Makhluk Hidup," *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 2 (10 Maret 2024): 1432–40.
- Idris Sarra, Sarmilah, dkk., "Development of Canva-Assisted Comic Book-Based Learning Media on Ramadan Fasting Materials," *Educational Journal of Learning Technology* 1, no. 3 (2024): 132–41.
- mam Az-Zabidi, *Ringkasan Shahih Al- Bukhari*, Cet.1, Kitab Tentang Kelembutan Hati, Bab. Perihal berharap terlalu banyak (panjang angan-angan), (Bandung: Mizan, 1997), h. 873-874.

- Januszewski, Alan. *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge, 2018.
- Karo-Karo, Si. R., & Rohani. (2020). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96.
- Undang-Undang, R. I. No. 14 Tahun 2005. *Tentang Guru dan Dosen*, 2006.
- Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 369.
- Kirna I Made Pawana. Made Giri, Suharsono. Naswan, 'Economic Education Analysis Journal Terakreditasi SINTA 5 Mediasi Motivasi Belajar Dalam Hubungan Sosial Media Dan Pemberian Reward Dengan Aktivitas Belajar', *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5.1 (2022), 90–101
- Kustianingsari, Nadia, and Utari Dewi, '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 Universitas Negeri Surabaya*, 6.2 (2015), 1–9
- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah Jilid 10, Lentera Hati*, 2005.
- Maya Maghrobi Arum, Davi, Wahyuni Suryaningtyas, and Sandha Soemantri, 'Efektivitas Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel', *Journal of Education and Teaching (JET)*, 3.1 (2021), 24–36 <<https://doi.org/10.51454/jet.v3i1.127>>
- Mirawati Mirawati, 'Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa', *Jurnal Didaktika*, 9.1 (2020), 98–112 <<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>>
- Munawir, A., Padallingan, *et al.* "Pengimplementasian Model Pembelajaran PDOEDE (Predict-Discuss-Explain-Observe-Discuss) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa." *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21.4* (2017): 50.
- Nadia Kustianingsari and Utari Dewi, '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 Universitas Negeri Surabaya*, 6.2 (2015), 1–9.
- Narestuti, Agi Septiari, Diah Sudiarti, and Umi Nurjanah, 'Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa',

- Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6.2 (2021), 305–17
<<https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>>
- Nilam Permatasari Munir dan Nur Fakhrunnisaa, “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Kontekstual pada Materi Bagian dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SDN 21 Tadette,” *Journal of Vocational, Informatics and Computer Education*, 2023, 72–78.
- Nuraisyah, Mirnawati, and Bungawati, ‘Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 8.1 (2024), 33–39
<<https://doi.org/https://doi.org/10.52266/el-muhbib>>
- Nurseto, Tejo, ‘Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik’, *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8.1 (2012), 19–35
<<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>>
- Nursyamsi Nursyamsi dan Iim Rifki Alawiah, “Pengembangan Modul Pendidikan Kepramukaan Berbasis Kearifan Lokal,” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12, no. 2 (2023): 87–102.
- Nurul Mujtahidah, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, and Nurul Aswar, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo’, *Jurnal Konsepsi*, 12.4 SE-Daftar Artikel (2023), 53–61
<<https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/288>>
- Okpatrioka, ‘Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan’, *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1.1 (2023), 86–100
- Purwatesna Senjaya, Rizky, Indri Indriani, Nonik Mahdarani, Agus Muharam, and Wina Mustikaati, ‘Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar’, *All Rights Reserved*, 1.2 (2022), 99–106
<<https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>>
- Putri, Wakhidati Nurrohmah, and Arif Billah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains Berbasis Mobile Android’, *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 3.2 (2019), 163–79
<<https://doi.org/10.18326/lisania.v3i2.163-179>>
- Ramadhani, Evi Nur, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Bernuansa Islami Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Tata Surya’ (Diploma thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG., 2023)
- Shihab, M. Quraish, *Tafsir Al-Mishbah Jilid 10, Lentera Hati*, 2005

- Sinar Wulan dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI di MI 01 Bonepute," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 211–22.
- Siti Rohaeni, "Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia DinI," *Instruksional* 1, no. 2 (30 April 2020): 122–30.
- Sukmawaty, "Hasil Wawancara dengan Wali Kelas IV," 2024.
- Suprihatin, Siti, and Yuni Mariani Manik, 'Guru Menginovasi Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8.1 (2020), 65–72 <<https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>>
- Undang-Undang, R. I. No. 14 Tahun 2005. *Tentang Guru dan Dosen*, 2006.
- Wakhidati Nurrohmah Putri and Arif Billah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains Berbasis Mobile Android', *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 3.2 (2019), 163–79 <<https://doi.org/10.18326/lisania.v3i2.163-179>>.
- Winda Annisha Bertiliya, "Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V", (Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2021), 98. <<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/14798>>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal on Education*, 5.2 (2023), 3928–36 <<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>>
- Yusiana, Ulfa, and Sukma Perdana Prasetya, 'Pengembangan Media E-Comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS', *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2.1 (2022), 23–33 <<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/44636%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>>
- Zainab Zainab, Abdul Pirol, and Lilis Suryani, 'Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar', *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 1.1 (2024), 10–20 <<https://doi.org/10.58230/socratika.v1i1.32>>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Barcode media pembelajaran berbasis komik digital



Atau dapat diakses melalui link berikut ini:

<https://heyzine.com/flip-book/ea4854c0ba.html#page/4>

Lampiran 2 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA IPAS SD KELAS IV SD/MI

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Tasya Maulia
Nama Sekolah	: SDN 37 Mawa
Tahun Penyusunan	: 2024
Bab	: 8. Membangun masyarakat yang beradab
Materi Pokok	: A. Norma dalam adat istiadat daerahku
Modul Ajar	: Ipas
Fase/Kelas	: B/IV
Alokasi Waktu	: 2 JP

B. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik mengetahui norma norma serta adat istiadat di beberapa daerah yang ada di Indonesia.

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membeda-bedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.
3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.

5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.

C. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Laptop
2. Jaringan Internet/ wifi
3. Proyektor
4. Buku Guru dan Buku Siswa IPAS kelas IV serta sumber referensi lain

D. TARGET PESERTA DIDIK

- a. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- b. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

E. Model Pembelajaran

1. Tatap Muka

KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi defenisi norma.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi defenisi adat istiadat.
3. Peserta didik dapat mengetahui norma dan adat istiadat yang terdapat pada suku di beberapa daerah.

B. Pemahaman Bermakna

Peserta didik mengetahui norma-norma dalam adat istiadat di daerahku

C. Pertanyaan Pemantik

1. Peserta didik mengidentifikasi apa yang dimaksud dengan norma?
2. Peserta didik mengidentifikasi apa arti dari adat istiadat?
3. Peserta didik menyebutkan norma dan adat istiadat yang mereka tahu.

D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan <ol style="list-style-type: none">1. Guru menyuruh murid untuk melakukan doa bersama2. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan.3. Sebelum memulai pembelajaran, guru bertanya mengenai pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya apakah peserta didik masih mengetahui atau tidak.	10 menit
Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik mengidentifikasi melalui literasi dengan narasi pembuka Topik A pada buku siswa.2. Peserta didik diajukan pertanyaan pembuka seperti:<ul style="list-style-type: none">-Apa itu norma dan adat istiadat?- Apakah setiap daerah memiliki adat istiadat yang sama?3. Langkah selanjutnya adalah menampilkan media pembelajaran berbasis komik digital pada proyektor.4. Kemudian, memanggil 4-5 orang ke depan kelas untuk berperan layaknya tokoh yang ada dalam cerita.5. Lanjutkan bermain peran tersebut sampai semua peserta didik tampil di depan kelas. <p>Tanyakan kepada peserta didik: Jadi, apa arti dari norma dan adat istiadat itu?</p> <ol style="list-style-type: none">5. Setelahnya meminta peserta didik menceritakan dengan singkat cerita yang ada pada komik tersebut6. Kemudian, guru menjelaskan ulang materi yang ada pada komik tersebut.	30 menit
Penutup <ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan refleksi2. Guru dan siswa menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.	5 menit

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
3. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan salam.	

7. Refleksi

✓ Releksi Guru

- a. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
- b. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
- c. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
- d. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
- e. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
- f. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
- g. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
- h. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

8. Asesmen/Penilaian

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Penyelesaian masalah dan lemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan.	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali.	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya.	Pasif jika menemukan kesulitan.

Contoh Rubrik Penilaian Presentasi Produk

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Isi presentasi: 1. Judul Proyek 2. Tujuan Proyek 3. Cara Pembuatan 4. Demo Produk 5. Kesimpulan	Memenuhi semua kriteria.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi.
Sikap presentasi: 1. Berdiri tegak. 2. Suara terdengar jelas. 3. Melihat ke arah audiens . 4. Mengucapkan salam pembuka. 5. Mengucapkan salam penutup.	Memenuhi semua kriteria.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi.
Pemahaman konsep	1. Saat menjelaskan tidak melihat bahan presentasi. 2. Penjelasan bisa dipahami.	1. Melihat bahan presentasi sesekali. 2. Penjelasan bisa dipahami.	1. Sering melihat bahan presentasi. 2. penjelasan kurang bisa dipahami.	1. Membaca terus selama presentasi. 2. Penjelasan tidak dapat dipahami.

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Penyelesaian masalah dan lemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan.	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali.	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya.	Pasif jika menemukan kesulitan.

Contoh Rubrik Penilaian Presentasi Produk

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Isi presentasi: 1. Judul Proyek 2. Tujuan Proyek 3. Cara Pembuatan 4. Demo Produk 5. Kesimpulan	Memenuhi semua kriteria.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi.
Sikap presentasi: 1. Berdiri tegak. 2. Suara terdengar jelas. 3. Melihat ke arah audiens . 4. Mengucapkan salam pembuka. 5. Mengucapkan salam penutup.	Memenuhi semua kriteria.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi.
Pemahaman konsep	1. Saat menjelaskan tidak melihat bahan. presentasi. 2. Penjelasan bisa dipahami.	1. Melihat bahan presentasi sesekali. 2. Penjelasan bisa dipahami.	1. Sering melihat bahan presentasi. 2. penjelasan kurang bisa dipahami.	1. Membaca terus selama presentasi. 2. Penjelasan tidak dapat dipahami.

Lamiran 3 Pedoman instrument wawancara analisis kebutuhan

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
MATERI MEMBANGUN MASYARAKAT YANG BERADAB FASE IV DI SDN
37 MAWA**

(Pertanyaan Wawancara untuk Pendidik Kelas IV di SDN 37 Mawa)

1. Apakah ibu selalu menggunakan media buku cetak sebagai acuan dalam pembelajaran?
2. Selain buku cetak, media seperti apa yang ibu gunakan dalam mengajarkan mata pelajaran IPAS?
3. Bagaimana respon peserta didik dalam mengikuti pembelajaran?
4. Bagaimana hasil belajar/pemahaman peserta didik terhadap pelajaran IPAS?
5. Media seperti apa yang disukai peserta didik pada mata pelajaran IPAS?
6. Bagaimana tanggapan ibu terkait media pembelajaran yang berbasis komik digital?
7. Apakah media seperti komik digital disukai oleh peserta didik ketika media tersebut digunakan dalam pembelajaran?
8. Apakah media komik digital dapat digunakan dalam pembelajaran?
9. Apakah media komik digital tersebut cocok digunakan pada mata pelajaran IPAS terkhusus pada materi membangun masyarakat yang beradab?

No	Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1.	Apakah ibu selalu menggunakan media buku cetak sebagai acuan dalam pembelajaran?	Ya, saya selalu menggunakan buku paket guru dan siswa.
2.	Selain buku cetak, media seperti apa yang ibu gunakan dalam mengajarkan mata pelajaran IPAS?	Menggunakan LCD
3.	Bagaimana respon peserta didik dalam mengikuti pembelajaran?	Baik dan peserta didik senang dalam mengikuti pembelajaran.
4.	Bagaimana hasil belajar/pemahaman peserta didik terhadap pelajaran IPAS?	Mereka kurang paham dengan materi IPAS, karena pada materi di buku IPAS kebanyakan tugas yang berbasis proyek.
5.	Media seperti apa yang disukai peserta didik pada mata pelajaran IPAS?	Menggunakan proyektor dan penampilan gambar
6.	Bagaimana tanggapan ibu terkait media pembelajaran yang berbasis komik digital?	Menarik, karena saya belum pernah menggunakan komik yang berbasis digital dalam pembelajaran.
7.	Apakah media seperti komik digital disukai oleh peserta didik ketika media tersebut digunakan dalam pembelajaran?	Ya, peserta didik pasti senang dalam mengikuti pembelajaran.
8.	Apakah media komik digital dapat digunakan dalam pembelajaran?	Ya
9.	Apakah media komik digital tersebut cocok digunakan pada mata pelajaran IPAS terkhusus pada materi membangun masyarakat yang beraadab?	Ya, untuk memperdalam materi, karena dalam buku IPAS materinya masih sangat sedikit.

Lampiran 4 validasi instrument wawancara analisis kebutuhan

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS
KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI MEMBANGUN
MASYARAKAT YANG BERADAB FASE IV DI SDN 37 MAWA**

Materi : Membangun masyarakat yang beradab
Nama Validator : Lilis Suryani , S.Pd .,M.Pd
Pekerjaan : Dosen

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi membangun masyarakat yang beradab fase IV di SDN 37 Mawa*" oleh Tasya Maulia dengan Nim 2002050044 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas.				✓	
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
3.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian.			✓		
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber.				✓	
5.	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPAS materi membangun masyarakat yang beradab.				✓	
6.	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar pada mata pelajaran IPAS materi membangun masyarakat yang beradab.			✓		

7.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat memadai dan sesuai terkait kebutuhan bahan ajar berupa media pembelajaran yang akan dikembangkan.				✓	
----	---	--	--	--	---	--

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Juni 2024



Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.

NIP.1990 0732032 212023

Lampiran 5 validasi instrument angket peserta didik analisis kebutuhan

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
DIGITAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN
SOSIAL MATERI MEMBANGUN MASYARAKAT YANG BERADAB FASE IV
DI SDN 37 MAWA**

Materi : Membangun masyarakat yang beradab
Nama Validator : Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd
Pekerjaan : Dosen

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Membangun masyarakat Yang Beradab Fase IV di SDN 37 Mawa*" oleh Tasya Maulia dengan Nim 2002050044 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENELITIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Judul lembar angket sudah jelas				✓	
2.	Tiap butir pertanyaan jelas.				✓	
3.	Tidak ada butir instrument yang sulit dijawab. Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.				✓	
4.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti.			✓		
5.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat memadai dan sesuai terkait kebutuhan bahan ajar media pembelajaran yang akan dikembangkan.				✓	
6.	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrumen berkaitan langsung dengan mata pelajaran IPAS mater membangun masyarakat yang beradab.				✓	
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
8.	Secara keseluruhan informasi yang diperoleh berkaitan dengan aktivitas belajar peserta didik di sekolah.				✓	
9.	Bahasa yang digunakan efektif.				✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Ⓐ Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Juni 2024



Lilis Suryani , S.Pd.,M.Pd.

NIP.1990 0732032 212023

Lampiran 6 Hasil instrumen angket peserta didik analisis kebutuhan

Nama : ~~Sainab~~
Sainab Conda

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI MEMBANGUN MASYARAKAT
YANG BERADAB FASE IV DI SDN 37 MAWA**

(Angket untuk peserta didik kelas IV di SDN 37 Mawa)

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas IV yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar pada materi kewajiban dan hakku sebagai warga negara. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam!
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

No	Pernyataan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Adanya media memudahkan saya dalam proses pembelajaran.	✓	
2.	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.		✓

3.	Saya menyukai media yang berwarna.	✓	
4.	Saya menyukai media yang menampilkan banyak gambar.	✓	
5.	Saya menyukai media dalam bentuk media bergambar pada mata pelajaran IPAS	✓	
6.	Dengan adanya media yang digunakan saya lebih semangat untuk belajar.	✓	
7.	Saya menyukai belajar secara berkelompok.	.	✓
8.	Saya menyukai media yang menampilkan berbagai macam warna dan juga bergambar terutama dalam mata pelajaran IPAS.	✓	
9.	Saya kurang memahami mata pelajaran IPAS terutama dalam materi membangun masyarakat yang beradab diberikan guru	✓	
10.	Guru belum menggunakan media yang menampilkan berbagai macam gambar pada mata pelajaran IPAS terkhusus dalam materi membangun masyarakat yang beradab.	✓	
11.	Guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran.	✓	
12.	Guru memperbolehkan siswa membawa ponsel/ hp ke Sekolah.		✓
13.	Saya mempunyai ponsel/ hp sendiri.	✓	

Nama: *Insan Arjoni*

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI MEMBANGUN MASYARAKAT
YANG BERADAB FASE IV DI SDN 37 MAWA**

(Angket untuk peserta didik kelas IV di SDN 37 Mawa)

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas IV yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar pada materi kewajiban dan hakku sebagai warga negara.

Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam!
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

No	Pernyataan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Adanya media memudahkan saya dalam proses pembelajaran.	✓	
2.	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.		✓

3.	Saya menyukai media yang berwarna.	✓	
4.	Saya menyukai media yang menampilkan banyak gambar.	✓	
5.	Saya menyukai media dalam bentuk media bergambar pada mata pelajaran IPAS.	✓	
6.	Dengan adanya media yang digunakan saya lebih semangat untuk belajar.	✓	
7.	Saya menyukai belajar secara berkelompok.	✓	
8.	Saya menyukai media yang menampilkan berbagai macam warna dan juga bergambar terutama dalam mata pelajaran IPAS.	✓	
9.	Saya kurang memahami mata pelajaran IPAS terutama dalam materi membangun masyarakat yang beradab diberikan guru.	✓	
10.	Guru belum menggunakan media yang menampilkan berbagai macam gambar pada mata pelajaran IPAS terkhusus dalam materi membangun masyarakat yang beradab.	✓	
11.	Guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran.	✓	
12.	Guru memperbolehkan siswa membawa ponsel/ hp ke Sekolah.		✓
13.	Saya mempunyai ponsel/ hp sendiri.	✓	

3.	Saya menyukai media yang berwarna.	✓	
4.	Saya menyukai media yang menampilkan banyak gambar.	✓	
5.	Saya menyukai media dalam bentuk media bergambar pada mata pelajaran IPAS.	✓	
6.	Dengan adanya media yang digunakan saya lebih semangat untuk belajar.	✓	
7.	Saya menyukai belajar secara berkelompok.	✓	
8.	Saya menyukai media yang menampilkan berbagai macam warna dan juga bergambar terutama dalam mata pelajaran IPAS.	✓	
9.	Saya kurang memahami mata pelajaran IPAS terutama dalam materi membangun masyarakat yang beradab diberikan guru.	✓	
10.	Guru belum menggunakan media yang menampilkan berbagai macam gambar pada mata pelajaran IPAS terkhusus dalam materi membangun masyarakat yang beradab.	✓	
11.	Guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran.	✓	
12.	Guru memperbolehkan siswa membawa ponsel/ hp ke Sekolah.		✓
13.	Saya mempunyai ponsel/ hp sendiri.	✓	

Lampiran 7 Lembar uji validitas produk ahli media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Membangun Masyarakat yang Beradab Fase IV di SDN 37 Muwa*", peneliti menggunakan instrumen Lembar Validasi untuk Ahli Media. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Visual					
1.	Ukuran gambar proporsional dengan ukuran media komik			✓	
2.	Pemilihan ukuran huruf tepat			✓	
3.	Penataan gambar tidak bertentangan dengan gerakan mata			✓	
4.	Penataan gambar memudahkan pembaca untuk memahami isi komik digital			✓	
5.	Ketepatan penempatan balon percakapan			✓	
6.	Ilustrasi gambar menarik untuk pembaca			✓	
7.	Karakter tokoh menarik untuk pembaca			✓	
8.	Gambar memiliki warna yang menarik			✓	
9.	Tidak ada hiasan-hiasan yang membingungkan pembaca			✓	
10.	Gambar tidak terlalu ramai			✓	
Aspek Keterpaduan					
12	Ketepatan tata letak (layout) media komik			✓	
13	Ketepatan warna yang digunakan			✓	
14	Gaya huruf mudah dibaca			✓	
15	Huruf tidak terlalu beragam dalam satu tampilan			✓	
16	Keterpaduan pemilihan warna yang tepat			✓	
17	Gambar mengilustrasikan cerita dengan tepat			✓	
18	Alur komik digital disampaikan secara jelas				✓
Aspek Grafika					
19	Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi			✓	
20	Ketepatan bentuk gambar dan ilustrasi			✓	
21	Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks			✓	
22	Keterbacaan teks			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

- Periksa kembali teks pd komik. Masih ada beberapa typo
- Judul pd sampul perlu diperjelas.
- Atur kembali tata letak / margin teks agar title dan huruf yg hilang.

Palopo, 17/7/24.
Validator,


Sremitas.

Lampiran 8 Validitas produk ahli materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Membangun Masyarakat Yang Beradab Fase IV di SDN 37 Mawa"*, peneliti menggunakan instrumen Lembar Validasi Produk. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 :berarti "kurang relevan"
- 2 :berarti "cukup relevan"
- 3 :berarti "relevan"
- 4 :berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Materi					
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran			✓	
2	Isi media komik sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
3	Materi dalam media komik sesuai dengan kemampuan siswa				✓
4	Materi dalam media komik mudah dipahami				✓
5	Materi dalam media komik disampaikan dengan cara sederhana			✓	
6	Materi dalam media komik disampaikan dengan jelas			✓	
7	Isi media komik sesuai dengan materi pembelajaran				✓
8	Media komik mampu mendukung pembelajaran			✓	
9	Media komik menarik untuk dibaca			✓	
10	Media komik mampu mendorong minat membaca				✓

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

- tambahkan materi terkait upacara pernikahan dan kematian
- latar yang disesuaikan dengan cerita, kegiatan sekolah
- dalam satu latar ditampilk orangnya semua juga sendiri = satu slide

Palopo,
Validator,



LILIS SURYANI, S.Pd., M.Pd

Lampiran 9 Validitas ahli Bahasa

**LEMBAR VALIDASI BAHASA PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
MATERI MEMBANGUN MASYARAKAT YANG BERADAB FASE IV
DI SDN 37 MAWA**

Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Bahasa

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Membangun Masyarakat yang Beradab Fase IV di SDN 37 Mawa*" oleh Tasya Maulia Nim: 20 0205 0044 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran berbasis Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Membangun Masyarakat yang Beradab Fase IV di SDN 37 Mawa yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak dan Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti

ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENILAIAN

I. ASPEK KELAYAKAN BAHASA

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat			✓	
	2. Keefektifan kalimat			✓	
Komunikatif	3. Pemahaman terhadap pesan atau Informasi				✓
Dialogis dan Interaktif	4. Kemampuan memotivasi peserta Didik			✓	
Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	5. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik				✓
	6. Kesesuaian dengan tingkat Perkembangan emosional peserta didik				✓
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	7. Ketepatan tata bahasa			✓	
	8. Ketepatan ejaan			✓	✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Sibkan digunakan!

Penilaian umum :

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo,
Validator

2024



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd
NIP. 198803262020122011

Lampiran 10 Angket respon peserta didik dan guru

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL

Nama siswa : MUH ARIEL
Kelas : IV

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji praktikalitas Media Pembelajaran berbasis Komik Digital. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pemilihan jawaban, yaitu

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "sangat tidak setuju (STS)"
- 2 : berarti "tidak setuju (TS)"
- 3 : berarti "setuju (S)"
- 4 : berarti "sangat setuju (SS)"

No	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan mudah saya dipahami				✓
2	Dengan menggunakan media komik mempermudah saya belajar				✓
3	Media komik sangat mudah saya gunakan				✓
4	Media komik dapat saya pelajari sendiri atau bersama-sama				✓
Aspek Penyajian Media					
5	Tampilan media pembelajaran komik menarik				✓
6	Warna yang digunakan dalam media komik menarik				✓
7	Bahasa yang digunakan dalam media komik mudah dipahami				✓

9	Materi disajikan dalam tampilan menarik				✓
10	Bentuk dan ukuran huruf terbaca dengan jelas				✓
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah				✓
Aspek Manfaat Penggunaan Media					
12	Saya merasa lebih tertarik belajar menggunakan media komik digital				✓
13	Media komik digital memotivasi saya untuk belajar				✓
14	Saya senang menggunakan media komik digital karena menarik dan penuh warna				✓
15	Media komik digital sangat bermanfaat bagi saya				✓
16	Media komik digital sangat praktis dan mudah digunakan				✓

Uraian/Deskripsi tambahan:

.....

.....

.....

.....

.....

Palopo,
Responden



**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL**

Nama siswa : *Kwira*

Kelas : IV

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji praktikalitas Media Pembelajaran berbasis Komik Digital. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pemilihan jawaban, yaitu:

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "sangat tidak setuju (STS)"
- 2 : berarti "tidak setuju (TS)"
- 3 : berarti "setuju (S)"
- 4 : berarti "sangat setuju (SS)"

No	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan mudah saya dipahami				✓
2	Dengan menggunakan media komik mempermudah saya belajar				✓
3	Media komik sangat mudah saya gunakan				✓
4	Media komik dapat saya pelajari sendiri atau bersama-sama				✓
Aspek Penyajian Media					
5	Tampilan media pembelajaran komik menarik				✓
6	Warna yang digunakan dalam media komik menarik				✓
7	Bahasa yang digunakan dalam media komik mudah dipahami				✓

9	Materi disajikan dalam tampilan menarik				✓
10	Bentuk dan ukuran huruf terbaca dengan jelas				✓
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah				✓
Aspek Manfaat Penggunaan Media					
12	Saya merasa lebih tertarik belajar menggunakan media komik digital				✓
13	Media komik digital memotivasi saya untuk belajar				✓
14	Saya senang menggunakan media komik digital karena menarik dan penuh warna				✓
15	Media komik digital sangat bermanfaat bagi saya				✓
16	Media komik digital sangat praktis dan mudah digunakan				✓

Uraian/Deskripsi tambahan:

.....

.....

.....

.....

.....

Palopo,
Responden

Amma

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL**

Nama siswa : AFIKA
Kelas : IV

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji praktikalitas Media Pembelajaran berbasis Komik Digital. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pemilihan jawaban, yaitu:

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "sangat tidak setuju (STS)"
- 2 : berarti "tidak setuju (TS)"
- 3 : berarti "setuju (S)"
- 4 : berarti "sangat setuju (SS)"

No	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan mudah saya dipahami				✓
2	Dengan menggunakan media komik mempermudah saya belajar				✓
3	Media komik sangat mudah saya gunakan				✓
4	Media komik dapat saya pelajari sendiri atau bersama-sama				✓
Aspek Penyajian Media					
5	Tampilan media pembelajaran komik menarik				✓
6	Warna yang digunakan dalam media komik menarik				✓
7	Bahasa yang digunakan dalam media komik mudah dipahami				✓

9	Materi disajikan dalam tampilan menarik				✓
10	Bentuk dan ukuran huruf terbaca dengan jelas				✓
11	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah				✓
Aspek Manfaat Penggunaan Media					
12	Saya merasa lebih tertarik belajar menggunakan media komik digital				✓
13	Media komik digital memotivasi saya untuk belajar				✓
14	Saya senang menggunakan media komik digital karena menarik dan penuh warna				✓
15	Media komik digital sangat bermanfaat bagi saya				✓
16	Media komik digital sangat praktis dan mudah digunakan				✓

Uraian/Deskripsi tambahan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Palopo,
Responden

ADP.

**ANGKET PENILAIAN PRAKTICALITAS GURU PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI
MEMBANGUN MASYARAKAT YANG BERADAB FASE IV DI SDN 37
MAWA**

Nama guru : Sukmawati, S.pd
Instansi : SDN 37 Mawa

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pemilihan jawaban, yaitu:

STS	Sangat Tidak Setuju
TS	Tidak Setuju
S	Setuju
SS	Sangat Setuju

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "sangat tidak setuju"
- 2 : berarti "tidak setuju"
- 3 : berarti "setuju"
- 4 : berarti "sangat setuju"

No	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
Aspek Media Pembelajaran					
1	Media komik ini membantu siswa untuk belajar secara mandiri				✓
2	Media komik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran				✓
3	Media komik ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan			✓	
4	Media komik ini dapat membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran				✓
5	Media komik ini dapat membantu siswa lebih aktif dalam belajar				✓
6	Media komik ini dapat membantu siswa lebih mudah dalam mencerna materi				✓
7	Media komik ini mudah digunakan saat proses pembelajaran				✓
Aspek Isi					
8	Materi yang disajikan lengkap dan jelas				✓
9	Informasi yang disampaikan jelas				✓
10	Kemenarikan media komik				✓
Aspek Kebahasaan					
11	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓
12	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
Aspek Tampilan					
13	Kemenarikan tulisan, desain media komik				✓
14	Kemenarikan warna, sampul/cover media komik				✓
15	Penggunaan teks tulisan media komik jelas				✓

Uraian/Deskripsi tambahan:

cukup bagus dan menarik kontennya
s.s.w. dapat mudah memahami dengan
media komik digital atau cerita bergambar

Palopo,
Guru Wali Kelas IV



sukmawati.s.pd

Lampiran 11 Hasil nilai pre-test peserta didik

Pg = 3
essay = 13

$$\frac{16}{30} \times 100 = 53$$

PRE-TEST

MATERI MEMBANGUN MASYARAKAT YANG BERADAB TOPIK A : NORMA DAN ADAT ISTIADAT DI DAERAH KU

Nama siswa : AFIKA
Kelas : (IV)

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah dengan teliti petunjuk cara mengerjakan soal
2. Berdoalah sebelum anda mengerjakan soal
3. Tulislah terlebih dahulu nama dan kelas anda di tempat yang disediakan
4. Jumlah soal sebanyak 5 butir dalam bentuk pilihan ganda dan essay.
5. Waktu pengerjaan soal selama 20 menit
6. Pengerjaan soal BOLEH DIACAK
7. Periksa kembali seluruh pekerjaan anda sebelum diserahkan kepada pengawas

Kerjakan soal di bawah ini!

A. Pilihan Ganda

1. Norma adalah.....
 a. Aturan ✓
 b. Budaya
 c. Kesenian
 d. Kebiasaan
2. Aturan yang berlaku dimasyarakat disebut.....
 a. Adat istiadat
 b. Norma ✓
 c. Kemanusiaan
 d. Kesopanan
3. Kebiasaan atau tradisi di suatu daerah disebut.....
 a. Adat istiadat ✓
 b. Kesusilaan
 c. Kesopanan
 d. Norma
4. Di bawah ini merupakan contoh dari norma, kecuali.....
 a. Menghormati orang tua ✓
 b. Pakaian adat ✗

- c. Menolong teman
 - d. Menggunakan helm saat berkendara
 - e. Datang tepat waktu ke sekolah
5. Di bawah ini yang bukan merupakan bagian dari adat istiadat adalah....
- a. Upacara kematian
 - b. Tarian tradisional
 - c. Mengejek teman
 - d. Baju adat

B. Essay

1. Apa yang dimaksud dengan norma? **Aturan (4)**
2. Apa yang dimaksud dengan adat istiadat? **kebiasaan (4)**
3. Sebutkan contoh dari norma yang kalian ketahui di sekolah! **x**
4. Apa nama upacara kematian di Bali? **x**
5. Apa nama suku yang berasal dari Kabupaten Lebak Provinsi Banten? **Baduy (5)**

Pg. 1
essay = 7

$$\frac{8}{20} \times 100 = 29$$

PRE-TEST

**MATERI MEMBANGUN MASYARAKAT YANG BERADAB
TOPIK A : NORMA DAN ADAT ISTIADAT DI DAERAH KU**

Nama siswa : ~~ZARA~~ Zaira
Kelas : 4A

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah dengan teliti petunjuk cara mengerjakan soal
2. Berdoalah sebelum anda mengerjakan soal
3. Tulislah terlebih dahulu nama dan kelas anda di tempat yang disediakan
4. Jumlah soal sebanyak 5 butir dalam bentuk pilihan ganda dan essay.
5. Waktu pengerjaan soal selama 20 menit
6. Pengerjaan soal BOLEH DIACAK
7. Periksa kembali seluruh pekerjaan anda sebelum diserahkan kepada pengawas

Kerjakan soal di bawah ini!

A. Pilihan Ganda

1. Norma adalah.....
 a. Aturan
 b. Budaya
 c. Kesenian
 d. Kebiasaan
2. Aturan yang berlaku dimasyarakat disebut.....
 a. Adat istiadat
 b. Norma
 c. Kemanusiaan
 d. Kesopanan
3. Kebiasaan atau tradisi di suatu daerah disebut....
 a. Adat istiadat
 b. Kesusilaan
 c. Kesopanan
 d. Norma
4. Di bawah ini merupakan contoh dari norma, kecuali.....
 a. Menghormati orang tua
 b. Pakaian adat

- c. Menolong teman
 - d. Menggunakan helm saat berkendara
 - e. Datang tepat waktu ke sekolah
5. Di bawah ini yang bukan merupakan bagian dari adat istiadat adalah...
- a. Upacara kematian
 - b. Tarian tradisional
 - c. Mengejek teman
 - d. Baju adat

B. Essay

1. Apa yang dimaksud dengan norma? ~~norma~~
2. Apa yang dimaksud dengan adat istiadat?
3. Sebutkan contoh dari norma yang kalian ketahui di sekolah!
4. Apa nama upacara kematian di Bali?
5. Apa nama suku yang berasal dari Kabupaten Lebak Provinsi Banten?

1. aturan (4)

2. x

3. hormat kepada guru (3)

4. x

5. x

Pg. 2
essay = 16

$$\frac{18}{30} = 100 = \textcircled{60}$$

PRE-TEST

MATERI MEMBANGUN MASYARAKAT YANG BERADAB TOPIK A : NORMA DAN ADAT ISTIADAT DI DAERAH KU

Nama siswa : Najwa
Kelas : IV (empat)

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah dengan teliti petunjuk cara mengerjakan soal
2. Berdoalah sebelum anda mengerjakan soal
3. Tulislah terlebih dahulu nama dan kelas anda di tempat yang disediakan
4. Jumlah soal sebanyak 5 butir dalam bentuk pilihan ganda dan essay.
5. Waktu pengerjaan soal selama 20 menit
6. Pengerjaan soal BOLEH DIACAK
7. Periksa kembali seluruh pekerjaan anda sebelum diserahkan kepada pengawas

Kerjakan soal di bawah ini!

A. Pilihan Ganda

1. Norma adalah.....
 a. Aturan
 b. Budaya
 c. Kesenian
 d. Kebiasaan
2. Aturan yang berlaku dimasyarakat disebut.....
 a. Adat istiadat
 b. Norma
 c. Kemanusiaan
 d. Kesopanan
3. Kebiasaan atau tradisi di suatu daerah disebut.....
 a. Adat istiadat
 b. Kesusilaan
 c. Kesopanan
 d. Norma
4. Di bawah ini merupakan contoh dari norma, kecuali.....
 a. Menghormati orang tua
 b. Pakaian adat

- c. Menolong teman
- d. Menggunakan helm saat berkendara ✗
- ✗ Datang tepat waktu ke sekolah
- 5. Di bawah ini yang bukan merupakan bagian dari adat istiadat adalah...
 - a. Upacara kematian
 - b. Tarian tradisional ✓
 - ✗ Mengejek teman
 - d. Baju adat

B. Essay

1. Apa yang dimaksud dengan norma? Aturan (4)
2. Apa yang dimaksud dengan adat istiadat? Kebiasaan (4)
3. Sebutkan contoh dari norma yang kalian ketahui di sekolah! menolong teman (3)
4. Apa nama upacara kematian di Bali? ✗
5. Apa nama suku yang berasal dari Kabupaten Lebak Provinsi Banten? Suku Baduy (5)

Lampiran 12 Hasil *post-test* peserta didik

$$Pg = 5 \quad \frac{45,27}{20} \times 100 = 90$$

essay : 22

POST-TEST

MATERI MEMBANGUN MASYARAKAT YANG BERADAB TOPIK A : NORMA DAN ADAT ISTIADAT DI DAERAH KU

Nama siswa : AFIKA
Kelas : (V)

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah dengan teliti petunjuk cara mengerjakan soal
2. Berdoalah sebelum anda mengerjakan soal
3. Tulislah terlebih dahulu nama dan kelas anda di tempat yang disediakan
4. Jumlah soal sebanyak 5 butir dalam bentuk pilihan ganda dan 5 soal dalam bentuk essay.
5. Laporkan kepada pengawas jika terdapat tulisan yang kurang jelas dan kertas soal rusak
6. Pengerjaan soal BOLEH DIACAK
7. Periksa kembali seluruh pekerjaan anda sebelum diserahkan kepada pengawas

Kerjakan soal di bawah ini!

A. Pilihan Ganda

1. Norma adalah aturan yang mengatur perilaku manusia dalam....
 a. Kehidupan sehari-hari ✓
b. Bekerja
c. Belajar
d. Bermain
2. Upacara kematian yang ada di Bali disebut....
a. Rambu solo
 b. Ngaben ✓
c. Brobosan
d. Manigo
3. Upacara Ngaben dilakukan oleh umat yang beragama...
a. Islam
b. Kristen ✓
 c. Hindu ✓
d. Budha
4. Suku Baduy berasal dari.....
a. Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan

- b. Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan ✓
- ✗ Kabupaten Lebak Provinsi Banten
- d. Kabupaten Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan
- 5. Suku Baduy terbagi 2, Baduy.... Dan Baduy.....
 - a. Samping dan atas
 - b. Samping dan bawah
 - ✗ c. Luar dan dalam ✓
 - d. Dalam dan bawah

B. Essay

1. Apa yang dimaksud dengan norma dan adat istiadat?
2. Sebutkan 3 contoh norma yang kalian ketahui di sekolah!
3. Apa perbedaan antara norma dan adat istiadat?
4. Apa yang dimaksud dengan upacara Ngaben?
5. Sebutkan 2 keunikan dari suku Baduy!

Jawaban

1. Norma adalah aturan yang mengatur perilaku masyarakat dalam kehidupan sehari-hari sedangkan adat istiadat adalah kebiasaan. (5)

2. - datang tepat waktu, tidak menjelek leman, tidak berkelahi dengan leman. (4)

3. Norma Aturan dan adat istiadat kebiasaan (4)

(A) 4. upacara kematian ngaben adalah upacara yang berasal dari Bali

(B) 5. - tidak menggunakan hp dan tidak adanya listrik.

Pg : 9
Essay : 21

$$\frac{25}{30} \times 100 = 83$$

POST-TEST

MATERI MEMBANGUN MASYARAKAT YANG BERADAB TOPIK A : NORMA DAN ADAT ISTIADAT DI DAERAH KU

Nama siswa : *ZAJITA*
Kelas : *4**

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah dengan teliti petunjuk cara mengerjakan soal
2. Berdoalah sebelum anda mengerjakan soal
3. Tulislah terlebih dahulu nama dan kelas anda di tempat yang disediakan
4. Jumlah soal sebanyak 5 butir dalam bentuk pilihan ganda dan 5 soal dalam bentuk essay.
5. Laporkan kepada pengawas jika terdapat tulisan yang kurang jelas dan kertas soal rusak
6. Pengerjaan soal BOLEH DIACAK
7. Periksa kembali seluruh pekerjaan anda sebelum diserahkan kepada pengawas

Kerjakan soal di bawah ini!

A. Pilihan Ganda

1. Norma adalah aturan yang mengatur perilaku manusia dalam....
 a. Kehidupan sehari-hari
 b. Bekerja
 c. Belajar
 d. Bermain
2. Upacara kematian yang ada di Bali disebut.....
 a. Rambu solo
 b. Ngaben
 c. Brobosan
 d. Manigo
3. Upacara Ngaben dilakukan oleh umat yang beragama...
 a. Islam
 b. Kristen
 c. Hindu
 d. Budha
4. Suku Baduy berasal dari.....
 a. Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan

- b. Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan ✓
- Kabupaten Lebak Provinsi Banten
- d. Kabupaten Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan
- 5. Suku Baduy terbagi 2, Baduy.... Dan Baduy.....
 - a. Samping dan atas
 - b. Samping dan bawah ✓
 - Luar dan dalam
 - d. Dalam dan bawah

B. Essay

1. Apa yang dimaksud dengan norma dan adat istiadat?
2. Sebutkan 3 contoh norma yang kalian ketahui di sekolah!
3. Apa perbedaan antara norma dan adat istiadat?
4. Apa yang dimaksud dengan upacara Ngaben?
5. Sebutkan 2 keunikan dari suku Baduy!

1. aturan dan kebiasaan (3)

- (5) 2. tidak merokok, memnormati guru datang tepat waktu
- (3) 3. Norma aturan adat istiadat
- (4) 4. kepada anguaben adalah upacara yang beras dat: Bali
- (3) 5. tidak menggunakan apat tidak adat istiadat

Pg = 5
essay = 24

$$\text{Pa} = \frac{29}{30} \times 100$$

96

POST-TEST

MATERI MEMBANGUN MASYARAKAT YANG BERADAB TOPIK A : NORMA DAN ADAT ISTIADAT DI DAERAH KU

Nama siswa : Najwa
Kelas : IV (Empat)

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah dengan teliti petunjuk cara mengerjakan soal
2. Berdoalah sebelum anda mengerjakan soal
3. Tulislah terlebih dahulu nama dan kelas anda di tempat yang disediakan
4. Jumlah soal sebanyak 5 butir dalam bentuk pilihan ganda dan 5 soal dalam bentuk essay.
5. Laporkan kepada pengawas jika terdapat tulisan yang kurang jelas dan kertas soal rusak
6. Pengerjaan soal BOLEH DIACAK
7. Periksa kembali seluruh pekerjaan anda sebelum diserahkan kepada pengawas

Kerjakan soal di bawah ini!

A. Pilihan Ganda

1. Norma adalah aturan yang mengatur perilaku manusia dalam....
 a. Kehidupan sehari-hari ✓
 b. Bekerja
 c. Belajar
 d. Bermain
2. Upacara kematian yang ada di Bali disebut....
 a. Rambu solo
 b. Ngaben ✓
 c. Brobosan
 d. Manigo
3. Upacara Ngaben dilakukan oleh umat yang beragama...
 a. Islam
 b. Kristen
 c. Hindu ✓
 d. Budha
4. Suku Baduy berasal dari.....
 a. Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan

- b. Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan
 - ✗ Kabupaten Lebak Provinsi Banten
 - d. Kabupaten Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan
5. Suku Baduy terbagi 2, Baduy... Dan Baduy....
- a. Samping dan atas
 - b. Samping dan bawah
 - ✗ c. Luar dan dalam
 - d. Dalam dan bawah

B. Essay

1. Apa yang dimaksud dengan norma dan adat istiadat?
2. Sebutkan 3 contoh norma yang kalian ketahui di sekolah!
3. Apa perbedaan antara norma dan adat istiadat?
4. Apa yang dimaksud dengan upacara Ngaben?
5. Sebutkan 2 keunikan dari suku Baduy!

1. Norma adalah aturan yang mengatur perilaku masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan adat istiadat adalah kebiasaan.

- ✓ 2. menghormati guru, datang tepat waktu, berpakaian rapi.
- 3. norma adalah aturan ~~ada~~ adalah kebiasaan.
- 4. Upacara ngaben adalah upacara kematian yang berasal dari Bali.
- 5. tidak menggunakan hp dan tidak adanya teman listrik.

Lampiran 13 Dokumentasi



Wawancara dengan wali kelas IV mengenai analisis kebutuhan peserta didik



Pengisian angket analisis kebutuhan peserta didik



Kegiatan uji coba produk



Pengisian *pre-test* dan *post-test*



Pengisian angket peserta didik



Foto Bersama Guru wali kelas IV dan peserta didik kelas IV

Lampiran 14 Persuratan

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN <small>Jl. Agatis Ket. Balanda Kec. Bano 91914 Kota Palopo Email: Rik@iainpalopo.ac.id Web: www.rik-iainpalopo.ac.id</small>	
Nomor	B-1124 /In 19/FTIK/HM 01/5/2024	Palopo, 14 Mei 2024
Lampiran	-	
Perihal	Permohonan Surat Izin Penelitian	

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kota Palopo
di Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i)

Nama	: Tasya Maulia
NIM	: 2002050044
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: VIII (Delapan)
Tahun Akademik	: 2023/2024

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul
**"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital pada Mata Pelajaran
Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Membangun Masyarakat yang Beradab
Fase IV di SDN 37 Mawa"**. Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan
surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.


Dekan

Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd
NIP. 196705162000031002



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasyim No. 5, Kota Palopo, Kode Pos 91921
Telp./Fax : (0471) 326048, E-mail : dpmpstppalopo@palopikota.go.id, Website : http://dpmpstppalopikota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR 500/16/7.2/2024/0711/IP/DPMPSTP

ASAS HUKUM :

- 1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
- 1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja
- 1. Peraturan Menteri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penetapan Surat Keterangan Penelitian
- 1. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo
- 1. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	TASYA MAULIA
Jenis Kelamin	P
Alamat	Jl. Kelapa Kota Palopo
Pekerjaan	Mahasiswi
NIM	2002050044

laksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI MEMBANGUN MASYARAKAT YANG BERADAB FASE IV DI
SDN 37 MAWA**

Lokasi Penelitian	SD Negeri 37 Mawa Palopo
Lamanya Penelitian	5 Agustus 2024 s.d. 5 November 2024

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

- Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo**.
- Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
- Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
- Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
- Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal 5 Agustus 2024



Ditandatangani secara elektronik oleh
Kepala DPMPSTP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat: Pembina IV/a
NIP. 198502112003121002

Bupati Kepala 17h,
Wali Kota Palopo
Dandim 1403/3992
Kapalres Palopo
Kepala Badan Kelembagaan Prov. Sulawesi Selatan
Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
Kepala Badan Kelembagaan Kota Palopo
Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian
Dokumen ini diterbitkan melalui elektronik menggunakan sertifikat Elektronik
yang diterbitkan oleh Badan Sertifikasi Elektronik (BSE) Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)





**PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 37 MAWA**

Jl. Andi Bintang Kel. Mawa, Kec. Sendana Kota Palopo

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
400.3.5/125/SDN.37/X/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **ADIL, S.Pd,SD.,M.Pd.**
NIP : 19790119 200903 1 003
Pangkat : Penata Tk.I/ III.d
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN 37 MAWA

Dengan ini menetapkan bahwa mahasiswa berikut :

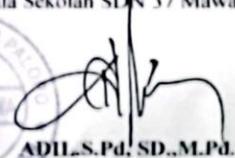
Nama : **TASYA MAULIA**
Nim : 2002050044
Universitas : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah

Menyatakan bahwa mahasiswa diatas telah melaksanakan penelitian di SD NEGERI 37 MAWA yang beralamat di Jln. Andi Bintang, Kel. Mawa Kec. Sendana Kota Palopo Sulawesi Selatan. Pada tanggal 01 Agustus s/d 30 Agustus 2024 untuk bahan penulisan tugas akhir (Skripsi) dengan judul .

**"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI
MEMBANGUN MASYARAKAT YANG BERADAB FASE IV DI SDN 37 MAWA"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 09 Oktober 2024
Kepala Sekolah SDN 37 Mawa



ADIL, S. Pd., SD., M.Pd.
NIP. 197901192009031003

RIWAYAT HIDUP



Tasya Maulia, lahir di Kota Palopo pada tanggal 26 Mei 2002. Peneliti merupakan anak pertama dari pasangan seorang Ayah bernama Yudha Mustafa dan Ibu bernama (Almh)Islamiati. Saat ini, peneliti bertempat tinggal di Jl. Kelapa, Kelurahan Lagaligo, Kecamatan Wara, Kota Palopo. Peneliti memulai pendidikan dasar di SDN 32 Lagaligo pada tahun 2008 hingga lulus pada tahun 2014. Peneliti melanjutkan pendidikan jenjang menengah pertama di MTsN Kota Palopo pada tahun 2014 hingga lulus pada tahun 2017. Peneliti melanjutkan pendidikan jenjang menengah atas di SMAN 3 Palopo pada tahun 2017 hingga lulus pada tahun 2020. Setelah lulus SMA pada tahun 2020, peneliti melanjutkan pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Sebelum menyelesaikan akhir studi, peneliti Menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku Fase B kelas IV SDN 37 Mawa”, sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi pada jenjang strata satu (S1) dan memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Contact Person Penulis: tasya999222@gmail.com