



Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Kadek Icahayati^{1*}, Kadek Yudiana², Gusti Ayu Putu Sukma Trisna³ 

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 06, 2024

Accepted May 8, 2024

Available online May 25, 2024

Kata Kunci:

Media E-Komik Berbasis Kearifan Lokal, Bahasa Indonesia

Keywords:

Development, E-Comics Media Based on Local Wisdom, Love Indonesia



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan bagi siswa. Maka dari itu guru harus menghadirkan pembelajaran bahasa Indonesia yang menyenangkan. Namun kenyataannya guru belum mampu menghadirkan pembelajaran bahasa Indonesia yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah 2 ahli isi materi, 2 ahli media pembelajaran, 2 guru praktisi dan 31 orang siswa. Metode yang digunakan yaitu kuisioner dengan memberikan angket berupa instrumen lembar penilaian. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan penilaian aspek materi mendapatkan skor 96,16 %. Validasi ahli media mendapatkan skor 96,16 %. Persentase tersebut berada pada rentangan 90 – 100 % dan validasi respon praktisi mendapatkan skor 97,78 %. Validasi respon siswa yang sudah dirata-ratakan mendapatkan skor 92,42 %. Berdasarkan penilaian skala lima skor tersebut menunjukkan kualifikasi sangat baik, yang berarti media e-komik berbasis kearifan lokal layak digunakan. Simpulan penelitian menunjukkan media e-komik berbasis kearifan lokal mendapat kualifikasi sangat baik. Implikasi penelitian ini melalui media E-komik siswa dapat membangun pengetahuan intelektual, mendukung visualisasi dan interpretasi materi pembelajaran.

ABSTRACT

Learning Indonesian in elementary school is considered a boring subject for students. Therefore, teachers must provide fun learning in Indonesian. However, teachers have not been able to provide enjoyable Indonesian language learning. This research aims to create e-comic learning media based on local wisdom for Indonesian language subjects for Class V Elementary School students. This research is development research using the ADDIE model. The subjects in this research were 2 content experts, 2 learning media experts, 2 practitioner teachers, and 31 students. The method used is a questionnaire, which is provided as an assessment sheet instrument. Data analysis techniques use quantitative and qualitative analysis. The research results show that the material aspect assessment received a score of 96.16%. Media expert validation received a score of 96.16%. This percentage is in the 90 – 100% range, and validation of practitioner responses received a score of 97.78%. Validation of student responses, which have been averaged, gets a score of 92.42%. Based on the assessment scale, the five scores show very good qualifications, which means that e-comic media based on local wisdom is suitable for use. The research conclusions show that e-comic media based on local wisdom has received excellent qualifications. This research implies that students can build intellectual knowledge through E-comics media and support visualization and interpretation of learning material.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang kompleks dengan mengutamakan aspek keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis (Wahyundari & Handayani, 2021). Penggunaan terhadap aspek

keterampilan berbahasa sangatlah diperlukan agar komunikasi berjalan dengan baik dan lancar sehingga pembelajaran bahasa dapat berjalan dengan baik (Devi Maharani Santika et al., 2021; Niswariyana & Muhdar, 2021). Pentingnya keterampilan berbahasa tersebut tertuang dalam silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia yang disebutkan bahwa Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia (Maharani et al., 2023). Kelas V merupakan fase penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, di mana siswa mulai belajar tata bahasa yang lebih kompleks dan meningkatkan keterampilan membaca dan menulis. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia (Andriani & Nuroh, 2023). Anak-anak memiliki potensi besar dalam memahami dan mengingat informasi yang disampaikan melalui representasi visual.

Kenyataannya dilapangan menunjukkan bahwa guru masih mengalami berbagai macam kesulitan karena penggunaan media pembelajaran atau alat peraga yang masih kurang optimal. Hal ini didasari oleh keterbatasan media pembelajaran. Karena itu, guru harus bisa memilih media pembelajaran yang cocok dan sesuai untuk diterapkan didalam proses belajar dan mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan oleh sekolah dengan berbagai jenis media yang bisa diterapkan (Dasi & Putra, 2022; Nuritta, 2018). Melalui hasil wawancara dan observasi dengan guru wali kelas V di SD Negeri 2 Tangkas diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Guru masih kesulitan dalam mengoperasikan teknologi secara mandiri, belum sepenuhnya menguasai IT, memiliki keterbatasan waktu untuk mengembangkan media pembelajaran, dan kesulitan memilih media yang sesuai dengan kondisi pembelajaran. Media yang dominan digunakan guru hanya video yang diakses dari youtube dan berpatokan pada buku sebagai sumber belajar. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa bosan belajar yang dibuktikan dari partisipasi siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, hanya terpusat pada guru, materi yang dipelajari sulit dipahami, kurangnya pengetahuan konsep dan sulit mengingat materi pembelajaran. Jadi peserta didik menganggap mata pelajaran Bahasa Indonesia dinilai membosankan, kurang menarik, dan tidak begitu penting. Dengan demikian mengakibatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran masih rendah. Selain itu permasalahan lain yang ditemukan yakni ketersediaan media pembelajaran inovatif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yang masih kurang.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat menggunakan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu komik. Komik sebagai media pembelajaran yang menggunakan gambar dan narasi dapat memanfaatkan kecenderungan ini. Dengan memiliki elemen visual yang menarik, e-komik dapat membuat materi pelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD. Komik merupakan salah satu media yang populer dan disukai oleh anak-anak, termasuk siswa kelas V SD (Jannah & Reinita, 2023; Supartayasa & Wibawa, 2022). Komik memiliki daya tarik visual yang kuat, naratif yang menarik, dan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga berpotensi meningkatkan minat belajar siswa terhadap Bahasa Indonesia (Megantari, K. A Margunayasa & Agustiana, 2021; Pinatih & Putra, 2021). Komik menjadi salah satu media yang menarik dan efektif dalam mengkomunikasikan informasi kepada siswa, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Komik dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar (Putra & Milenia, 2021; Widari & Putra, 2022). Media komik penting dalam membangkitkan minat belajar, karena penyampaian komik memberikan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik untuk belajar (Udayani et al., 2021). Secara khusus konsumen utama komik merupakan anak-anak dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, dan masih banyak kalangan mahasiswa perguruan tinggi masih menggemari komik (Hobri, Murtikusuma & Hermawan, 2019).

Beberapa penelitian terkait pengembangan media pembelajaran e-komik dengan kualifikasi sangat baik yang dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa (Dasi & Putra, 2022). Media komik digital dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar (Pinatih & Putra, 2021). Media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Megantari, K. A Margunayasa & Agustiana, 2021). Media komik dapat membantu siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mampu memecahkan masalah secara mandiri (Madyaningtyas et al., 2022; Puriasih & Trisna, 2022). Media komik web layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan aktif dalam pembelajaran (Aini & Abdullah, 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media komik digital merupakan media yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran karena membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian yang secara kusus membahas mengenai media komik digital berbasis kearifan lokal. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk menyediakan sebuah media pembelajaran. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa E-komik mengenai cinta Indonesia. Komik yang identik dengan buku atau media bergambar yang menarik

dan menyenangkan dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila cerita yang termuat didalamnya berisikan materi pengajaran, selain itu komik memiliki karakteristik bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami siswa. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal sangat membantu siswa belajar dengan mandiri, e-komik diharapkan dapat digunakan sebagai media yang menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2. METODE

Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan sebagai acuan pengembangan produk adalah model ADDIE. Pemilihan model ADDIE didasari karena adanya pertimbangan bahwa model ADDIE memiliki alur proses pengembangan bahan ajar dengan sistematis dan jelas. Model ADDIE terdiri atas 5 tahap, yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap pertama yakni tahap analisis, tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum dan analisis media. Pengimplementasian tahapan perancangan (*design*) dalam studi ini diterapkan melalui pembuatan desain produk media yang telah disesuaikan dengan hasil yang diberikan dari analisa kebutuhan, kurikulum, analisis media, serta analisis karakteristik siswa yang sudah dilakukan melalui wujud naskah. Langkah pengembangan (*development*) dalam studi ini bisa mencari referensi yang bisa memberikan inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran e-komik yang di dalamnya berisi topik cinta Indonesia agar sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada dalam buku siswa. Peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran e-komik ini sesuai dengan karakteristik siswa dan sesuai rancangan pada tahap sebelumnya. Tahap selanjutnya yakni implementasi, tujuan dari tahap ini agar memudahkan siswa dan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, dan menjadi lebih paham terhadap materi yang dijelaskan. pada tahap ini tidak dilaksanakan oleh peneliti karena keterbatasan waktu dan situasi sehingga penelitian ini tidak dapat dilaksanakan. Terakhir yakni tahap evaluasi dilaksanakan penilaian secara objektif untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan pada media e-komik berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas V SD yang memberikan pengaruh terhadap materi cinta indonesia.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah ahli isi materi, ahli media pembelajaran, praktisi, dan siswa. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah validitas media e-komik berbasis kearifan lokal pada materi cinta indonesia untuk siswa kelas V SD yang dikembangkan. Jenis data pada penelitian ini dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu jenis data kualitatif dan jenis data kuantitatif. Data kualitatif ini didapat dari saran-saran dan masukan dari reviewer berdasarkan review dari ahli, respon praktisi, dan respon siswa. Data kuantitatif diperoleh dari data kualitatif kuisioner yang dikonversikan menjadi skor atau nilai dari lembar penilaian media e-komik berbasis kearifan lokal yang diisi oleh para ahli. Metode yang digunakan pada saat pengumpulan data yakni metode wawancara dan kuisioner. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah *Rating Scale*. *Rating Scale* digunakan untuk mengetahui atau memperoleh data dalam menguji validitas media yang dikembangkan yaitu media e-komik berbasis kearifan lokal. Kisi-kisi validitas instrumen mencakup aspek materi atau isi, aspek bahasa atau komunikasi, aspek penyajian, aspek suara dan teks, aspek visual, pewarnaan, aspek penokohan, dan aspek penampilan keseluruhan. Kisi-kisi lembar validasi dan instrumen validasi media e-komik berbasis kearifan lokal disajikan pada [Tabel 1](#), [Tabel 2](#), [Tabel 3](#), dan [Tabel 4](#).

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Dimensi
1	Materi / Isi	Kelengkapan dalam menyampaikan identitas Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas Materi disampaikan dengan jelas
2	Bahasa / Komunikasi	Kesesuaian penggunaan kaidah bahasa Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa
3	Penyajian	Keruntutan dalam penyajian Keterpaduan dalam penyajian

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Dimensi
1	Suara dan Teks	Teks disajikan dengan jelas Suara disajikan dengan jelas
2	Visual	Ilustrasi disajikan dengan jelas

No.	Aspek	Dimensi
3	Pewarnaan	Tampilan <i>Background</i> menarik
4	Penokohan	Perpaduan dalam penggunaan warna Pemilihan karakter tokoh Kemenarikan karakter tokoh
5	Tampilan Keseluruhan	Keterpaduan tampilan keseluruhan

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Respon Praktisi

No.	Aspek	Dimensi
1	Materi / Isi	Kelengkapan dalam menyampaikan identitas Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas Materi disampaikan dengan jelas
2	Bahasa/ Komunikasi	Kesesuaian penggunaan kaidah bahasa Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa
3	Penyajian	Keruntutan dalam penyajian Keterpaduan dalam penyajian
4	Suara dan teks	Teks disajikan dengan jelas Suara disajikan dengan jelas
5	Visual	Ilustrasi disajikan dengan jelas Tampilan <i>Background</i> menarik Perpaduan dalam menggunakan warna
6	Penokohan	Pemilihan karakter tokoh Kemenarikan Karakter Tokoh
7	Tampilan Keseluruhan	Keterpaduan tampilan keseluruhan

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator
1	Materi / Isi	Penyampaian materi mudah dipahami Penyampaian materi jelas
2	Penggunaan Bahasa	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa
3	Penyajian	Kemenarikan dalam penyajian materi
4	Kejelasan teks dan suara	Kejelasan teks yang disajikan Kejelasan Suara yang disajikan
5	Kualitas Visual	Gambar disajikan dengan jelas Tampilan <i>Background</i> menarik
6	Karakter	Kemenarikan Karakter Tokoh
7	Tampilan Keseluruhan	Kemenarikan tampilan keseluruhan

Instrumen yang telah dirancang agar dapat dikatakan valid, maka diperlukan uji validitas isi oleh para ahli (judges) yang mempunyai kompetensi pada variabel yang sedang diteliti. Uji validitas dilakukan dengan rumus *Gregory*. Analisis deskriptif kualitatif dipakai untuk mengolah data dalam bentuk saran, masukan, dan komentar dari tinjauan ahli terhadap media e-komik berbasis kearifan lokal melalui pemberian lembar penilaian. Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka atau presentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum.

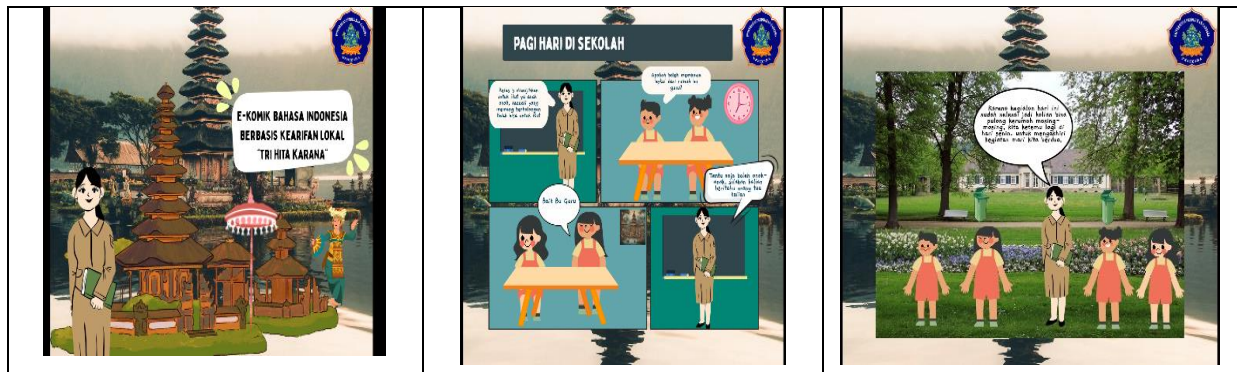
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Namun, karena keterbatasan waktu, situasi, tenaga, sumber daya, finansial, sehingga penelitian ini hanya dilaksanakan sampai pada tahap pengembangan. Tahap pertama yakni analisis, hasil analisis yang dilakukan memperoleh hasil bahwa guru mengajar hanya berpatokan pada buku, sangat jarang guru menggunakan media dalam proses pembelajaran, biasanya hanya berupa power point atau menayangkan video dari youtube karena media yang ada di sekolah masih terbatas. Minimnya media yang digunakan pada materi cinta indonesia yang menyebabkan siswa kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran,

sehingga diperlukannya solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Solusi yang dapat diberikan yaitu dengan mengembangkan materi cinta indonesia tersebut ke dalam bentuk media e-komik berbasis kearifan lokal dalam bentuk video.

Tahap kedua yakni perancangan, tahapan lanjutan dari analisis media, tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk merancang media sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan. Pembuatan media e-komik berbasis kearifan lokal dirancang dengan beberapa tahapan yaitu mempersiapkan perangkat penunjang, penyajian materi, proses editing, tahap finishing, membuat angket validasi produk. Tahap keempat yakni pengembangan, tahap pengembangan merupakan tahapan pembuatan media berdasarkan rancangan media yang telah dibuat meliputi Logo Undiksha, Sampul, Pengenalan Karakter, Tujuan Pembelajaran, Pentunjuk Penggunaan E-komik, Sinopsis, Isi, dan Penutup. Hasil akhir e-komik dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan E-Komik

Setelah instrumen selesai dibuat, dilakukan uji validitas Instrumen dengan memberikan instrumen berupa kuisisioner yang digunakan untuk mengetahui validitas produk yang sudah dikembangkan terlebih dahulu pada dua orang dosen yang berkompeten. Koefisien validitas isi instrumen ahli materi diperoleh hasil 1,00 dengan memiliki kriteria validitas isi sangat tinggi. Koefisien validitas isi instrumen ahli media diperoleh hasil 0,93 dengan memiliki kriteria validitas isi sangat tinggi. Koefisien validitas isi instrumen respon praktisi diperoleh hasil 0,97 dengan memiliki kriteria validitas isi sangat tinggi. Koefisien validitas isi instrumen respon siswa diperoleh hasil 1,00 dengan memiliki kriteria validitas isi sangat tinggi. Berdasarkan kriteria validitas isi instrumen, keempat instrumen tersebut berada pada kriteria validitas sangat tinggi. Setelah instrumen dinyatakan valid, maka tahap selanjutnya yakni menggunakan instrumen tersebut untuk mengumpulkan data validasi media, materi, praktisi dan respon siswa. Penilaian aspek materi yang telah dinilai mendapatkan persentase pada ahli pertama 96,93 % dan pada ahli kedua 95,39 %. Kedua persentase tersebut dirata-ratakan dengan persentase keseluruhan subjek validasi ahli materi mendapatkan skor 96,16 %, persentase tersebut berada pada rentangan 90 – 100 % dan berdasarkan tabel penilaian skala lima skor tersebut menunjukkan kualifikasi sangat baik, yang berarti media e-komik berbasis kearifan lokal dari aspek materi layak digunakan. Selanjutnya pada aspek media dilakukan pengujian juga dengan hasil yang diperoleh pada ahli pertama 97,15 % dan pada ahli kedua 94,29 %. Kedua persentase tersebut dirata-ratakan dengan persentase keseluruhan subjek validasi ahli media mendapatkan skor 96,16 %, persentase tersebut berada pada rentangan 90 – 100 % dan berdasarkan tabel penilaian skala lima skor tersebut menunjukkan kualifikasi sangat baik, yang berarti media e-komik berbasis kearifan lokal dari aspek media layak digunakan.

Uji respon praktisi didasarkan pada 7 aspek yaitu materi/isi, kebahasaan/komunikasi, penyajian, suara dan teks, visual, penokohan, dan penampilan keseluruhan. Uji respon praktisi dilakukan oleh 2 guru di SD Negeri 2 Tangkas. Berdasarkan tabel konversi skala lima, persentase yang diperoleh pada responden pertama 100 % dan pada responden kedua 95,56%. Kedua persentase tersebut dirata-ratakan dengan persentase keseluruhan subjek validasi respon praktisi mendapatkan skor 97,78 %, persentase tersebut berada pada rentangan 90 – 100 % dan berdasarkan tabel penilaian skala lima skor tersebut menunjukkan kualifikasi sangat baik, yang berarti media e-komik berbasis kearifan lokal layak digunakan. Uji respon siswa didasarkan pada 7 aspek yaitu materi/isi, penggunaan bahasa, kejelasan teks dan suara, kualitas visual, karakter dan penampilan keseluruhan. Uji respon siswa dilakukan oleh 31 orang siswa kelas V di SD Negeri 2 Tangkas. Berdasarkan tabel konversi skala lima, hasil dari persentase keseluruhan subjek validasi respon siswa yang sudah dirata-ratakan mendapatkan skor 92,42 % persentase tersebut berada pada rentangan 90 – 100 % dan berdasarkan tabel penilaian skala lima skor tersebut menunjukkan kualifikasi sangat baik, yang berarti media e-komik berbasis kearifan lokal layak digunakan.

Pembahasan

Media e-komik berbasis kearifan lokal pada materi cinta Indonesia untuk siswa kelas V SD telah valid dan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dilihat dari beberapa aspek. Pertama, media e-komik berbasis kearifan lokal pada materi cinta Indonesia mempunyai perbedaan dengan e-komik lainnya karena pengembangan media e-komik pada materi cinta Indonesia di kelas V SD yang berbasis kearifan lokal Bali belum ada. E-komik ini memiliki kelebihan yang mampu membantu siswa dalam mengasah kemampuan berpikir siswa. Materi pelajaran dalam media e-komik ini bersifat mengkhusus yaitu berisi materi muatan Bahasa Indonesia pada materi Cinta Indonesia. Materi pelajaran dituangkan dengan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga konsep-konsep dari muatan pelajaran Bahasa Indonesia yang berasal dari buku siswa yang dianggap sulit akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Kesesuaian materi media dengan materi pembelajaran, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, keseimbangan antara penyajian isi materi dengan tujuan pembelajaran, dan pemilihan Bahasa yang disesuaikan dengan karakteristik siswa (Artini, 2022; Hobri, Murtikusuma & Hermawan, 2019). Materi yang disajikan menarik dan tidak menggunakan kalimat yang terlalu panjang dan sulit dimengerti oleh siswa, tetapi tidak mengurangi makna dari materi tersebut, sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disajikan (Darmayanti & Surya Abadi, 2021; Ranting & Citra Wibawa, 2022).

Kedua aspek tampilan media e-komik yaitu mendesain gambar yang sederhana tetapi menarik agar tidak terlalu ramai sehingga siswa tetap fokus dan keterbacaan teks dengan cara menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami siswa. Media e-komik dibuat dengan desain dan alur cerita yang menarik. Gambar dan karakter dalam media e-komik ini dibuat semenarik mungkin, sehingga membuat minat dan motivasi belajar siswa juga ikut meningkat, sehingga hal ini dapat menumbuhkan minat baca siswa yang akhirnya akan membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat (Indriasih et al., 2020; Ni Putu Sintya Dewi & Sujana, 2022). Selain itu, dalam mengembangkan media e-komik berbasis kearifan lokal ini dapat menambah daya berpikir siswa, sehingga pembelajaran akan lebih efektif, efisien, dan lebih bermakna, karena selain menarik perhatian siswa e-komik ini juga memiliki basis kearifan lokal, yang tokoh dan latar belakangnya mencirikan budaya Bali. Sehingga siswa jadi memahami apa makna dari simbol yang terdapat pada gambar e-komik dan menghubungkannya di kehidupan sehari-hari, tentu saja harapannya pembelajaran akan lebih asyik dan tidak membosankan bagi siswa sehingga hasil akhirnya siswa mampu memahami pentingnya mencintai Indonesia. Karena sejatinya mencintai Indonesia itu dapat memberikan banyak manfaat yang baik bagi kehidupan manusia, jika kita tidak mencintai Indonesia maka banyak manusia yang kurang sadar akan mencintai Indonesia (Jumriani et al., 2021; Shufa et al., 2018; Yasa et al., 2022). Media e-komik berbasis kearifan lokal juga diyakini bisa digunakan dalam jangka waktu yang lama. Pengembangan media ini didasari atas analisis kebutuhan siswa di lapangan. Kemudian media ini bisa menjadi jalan keluar dalam menanggulangi masalah yang ada di lapangan. Penggunaan media e-komik fleksibel karena mudah diakses secara berulang-ulang dan pemaparan isi materi dikaitkan dengan contoh-contoh kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan siswa memahami materi (Artini, 2022; Darmayanti & Surya Abadi, 2021; Jannah & Reinita, 2023). Proses belajar lebih ditekankan daripada materi pembelajaran dalam teori konstruktivisme. Teori belajar tersebut berkenaan dengan kesiapan siswa untuk belajar, yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa. Setiap tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa. Setiap tahap intelektual ini dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengonstruksi ilmu pengetahuan (Laksmi & Suniasih, 2021; Udayani et al., 2021).

Penggunaan media e-komik berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran dapat membantu pengaplikasian teori konstruktivisme. Hal ini karena dalam penggunaan media e-komik berbasis kearifan lokal siswa terlibat secara langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Siswa diajak menonton bersama-sama media e-komik berbasis kearifan lokal dalam kaitannya dengan tri hita karena yaitu perwujudan hubungan baik antara manusia dengan Tuhan, pawongan hubungan baik antara manusia dengan manusia lainnya, dan palemahan hubungan baik antara manusia dengan lingkungannya (Adi Suputra & Sujana, 2021; Nilayuniarti & Semara Putra, 2020; Setyawati et al., 2022). Penerapan media e-komik ini siswa diyakini mampu untuk memahami cerita yang ada di lama e-komik, selain itu pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, siswa tidak hanya diajak belajar apa yang ada di buku guru dan siswa saja, melainkan diajak menonton video, dari video tersebut siswa dapat belajar mengenai permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran siswa harus terlibat aktif dan siswa dan siswa menjadi pusat kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas. Guru dapat memfasilitasi proses ini dengan mengajar menggunakan cara-cara membuat sebuah informasi menjadi bermakna dan relevan bagi siswa (Jalinus et al., 2021; Katawazai, 2021).

Secara keseluruhan media e-komik dinyatakan valid. Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya menyatakan media komik digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA layak dan mendapatkan kualifikasi sangat baik (Pinatih & Putra, 2021). Media komik digital berbasis tri hita karena pada topik siklus air kelas V SD yang untuk dimanfaatkan untuk kegiatan

pembelajaran dengan kategori sangat baik (Supartayasa & Wibawa, 2022). Perlunya penggunaan media pembelajaran komik digital sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Jannah & Reinita, 2023; Megantari, K. A Margunayasa & Agustiana, 2021; Pinatih & Putra, 2021). E-komik dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan teori-teori pembelajaran. Implikasi penelitian ini melalui media E-komik siswa dapat membangun pengetahuan intelektual, mendukung visualisasi dan interpretasi materi pembelajaran. E-komik ini dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui rancangan dari pada e-komik, untuk mengetahui validitas media pembelajaran e-komik, untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media e-komik ini. Selain itu juga bertujuan untuk membantu guru di SD Negeri 2 Tangkas dalam menyampaikan informasi sehingga siswa kelas V termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan kesimpulan dari penelitian ini yakni media e-komik berbasis kearifan lokal pada materi cinta indonesia untuk siswa kelas V SD telah valid dan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran dengan kategori sangat baik ditinjau dari penilaian praktisi atau guru dan respon siswa. Media e-komik ini juga bertujuan untuk membantu guru di SD Negeri 2 Tangkas dalam menyampaikan informasi sehingga siswa kelas V termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adi Suputra, G. M., & Sujana, I. W. (2021). Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Solving Tri Hita Karana Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 113–121. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32764>.
- Aini, N. N., & Abdullah, M. H. (2021). Pengembangan Media Komik Web Dengan Metode Cai Tipe Simulasi Dan Tutorial Pada Pembelajaran Kelas Iv Materi Siklus Makhhluk Hidup Hewan Tema 6 Cita-Citaku. 2193–2202, 9(4), JPGSD. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4220>.
- Andriani, T., & Nuroh, E. Z. (2023). Big Book Media on Beginning Reading Skills of Grade 2 Elementary School Students. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 22(1). <https://doi.org/10.21070/ijemd.v22i.742>.
- Artini, N. W. N. S. (2022). Komik Cetak Kontekstual Muatan IPS dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kidal Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 123–132. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.44548>.
- Darmayanti, N. K. D., & Surya Abadi, I. B. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Komik Virtual dalam Muatan Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 170–179. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.32481>.
- Dasi, N. L. K. D., & Putra, D. B. K. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4311>.
- Devi Maharani Santika, I. D. A., Mahatma Agung, I. G. A., & Apriliani, K. (2021). Video Pembelajaran untuk Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 5(4), 342–352. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v5i4.40865>.
- Hobri, Murtikusuma, R. P., & Hermawan, L. I. (2019). Development of e-comic using pixton and kelase web on linear program of two variables assisted by geogebra. *Journal of Physics: Conference Series*, 1265, 012010. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1265/1/012010>.
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–162. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>.
- Jalinus, N., Verawardina, U., Azis Nabawi, R., & Darma, Y. (2021). Developing Blended Learning Model in Vocational Education Based On 21st Century Integrated Learning and Industrial Revolution 4.0. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 12(8). <https://www.turcomat.org/index.php/turkbilmat/article/view/3480>.
- Jannah, M., & Reinita, R. (2023). Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1095–1104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870>.
- Jumriani, J., Mutiani, M., Putra, M. A. H., Syaharuddin, S., & Abbas, E. W. (2021). The Urgency of Local Wisdom Content in Social Studies Learning: Literature Review. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3076>.

- Katawazai, R. (2021). Implementing outcome-based education and student-centered learning in Afghan public universities: the current practices and challenges. *Heliyon*, 7(5), e07076. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07076>.
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56–64. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>.
- Madyaningtyas, M. S., Dewi, W. A. R., Indriani, Y. D., Putra, A. K., & Febriyanti, E. (2022). Learn to Create with Disaster Mitigation Digital Comics Project : Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar dengan Model Project Based Learning di SMAN 1 Kepanjen. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JJPI)*, 16(2), 189–195.
- Maharani, N. P. L., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. R. (2023). Media Big Book: Solusi Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 56–63. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.58055>.
- Megantari, K. A Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 139–149. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>.
- Ni Putu Sintya Dewi, U., & Sujana, I. W. (2022). E-Comic berbasis Problem Based Learning Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 253–261. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.47044>.
- Nilayuniarti, N. P., & Semara Putra, D. (2020). Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPS Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Tri Hita Karana. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 445–456. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i3.26043>.
- Niswariyana, A. K., & Muhdar, S. (2021). Strategi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Berbasis Multiple Intelligences pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 6(1), 106–112. <https://doi.org/10.31764/telaah.v6i1.3872>.
- Pinatih, S. A. C., & Putra, D. K. N. S. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115–121. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32279>.
- Puriasih, K. N., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Digital Comics Learning Media Based on Problem Based Learning in Science Subjects for Fourth Grade Elementary School. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(2), 367–375. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i2.48575>.
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>.
- Ranting, N. W., & Citra Wibawa, I. M. (2022). Media Komik Digital pada Topik Sumber Energi. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 262–270. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.47743>.
- Setyawati, N. K., Japa, I. G. N., & Gading, I. K. (2022). Media Video Pembelajaran Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Daya Serap Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3), 490–501. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3.52820>.
- Shufa, F., Khusna, N., & Artikel, S. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar : Sebuah Kerangka Konseptual. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48–53. <https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2316>.
- Supartayasa, I. K. R., & Wibawa, I. M. C. (2022). Belajar Siklus Air dengan Media Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 127–137. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46279>.
- Udayani, N. K. R. T. K., Wibawa, I. M. C., & Rati, N. W. (2021). Development of E-Comic Learning Media on the Topic of the Human Digestive System. *Journal of Education Technology*, 5(3), 472–481. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.34732>.
- Wahyundari, N. W. S., & Handayani, D. A. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Berseri. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 80–88. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36877>.
- Widari, N. M. P. A., & Putra, D. K. N. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme pada Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(2), 518–526. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4220>.
- Yasa, I. M., Sukadi, S., & Margi, I. K. (2022). Penerapan Nilai-Nilai Karakter Berlandaskan Falsafah Tri Hita Karana melalui Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas VI SD Lab Undiksha. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jiis.v8i1.36134>.