

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI BUDAYA MATERI
KEBUDAYAAN INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disusun Oleh

Aurasti Hakimun

34302100043

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI BUDAYA MATERI KEBUDAYAAN INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Aurasti Ilakimun

34302100043

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing

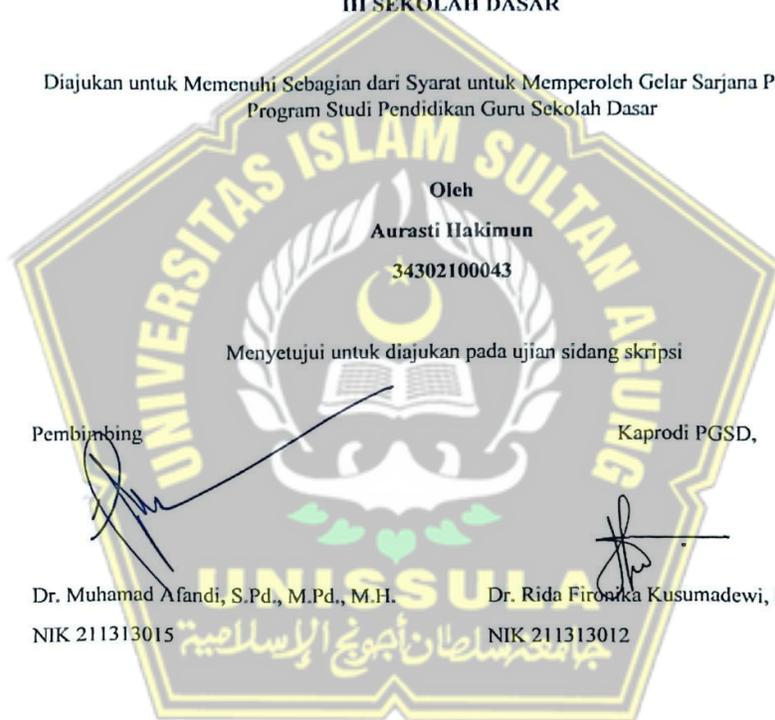
Kaprodi PGSD,

Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H.

Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd

NIK 211313015

NIK 211313012



LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI BUDAYA MATERI
KEBUDAYAAN INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Disusun dan Dipersiapkan Oleh
Aurasti Hakimun
34302100043

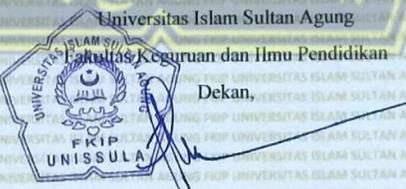
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 5 Maret 2025
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji :	Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd	()
	NIK 211315026	
Penguji 1 :	Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd	()
	NIK 211316029	
Penguji 2 :	Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd	()
	NIK 211312012	
Penguji 3 :	Dr. Muhamad Afandi., S.Pd., M.Pd, M.H	()
	NIK 211313015	

Semarang, 07 Maret 2025

Universitas Islam Sultan Agung
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,

()
Dr. Muhamad Afandi., S.Pd., M.Pd, M.H
NIK 211313015



UNISSULA

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Aurasti Hakimun
NIM : 34302100043
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

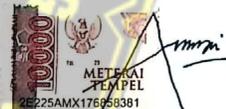
Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Materi Kebudayaan Indonesia Kelas III Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar sarjana yang sudah saya peroleh.

Semarang, 10 September 2024

Yang membuat pernyataan,



METERAI
TEMPEL
2E225AMX176958381

Aurasti Hakimun

NIM 34302100043

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Pengetahuan adalah kunci kesuksesan yang tak ternilai”

(Albert Einstein)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya...”

(Q.S. Al Baqarah:286)

“Ketahuilah bahwa kemenangan bersama kesabaran, kelapangan bersama kesempitan, dan kesulitan bersama kemudahan”

(HR Tirmidzi)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu tercinta, yang sudah memberikan segala pengorbanan, nasihat, dan do'a baik yang tiada pernah berhenti untuk peneliti.
2. Adik peneliti Azri! Burhandani yang juga selalu memberikan semangat dan dukungan bagi peneliti.
3. Mbah Sulami dan Mbah Maryono, selaku nenek dan kakek peneliti, serta Bulek Nong dan Bulek Devid yang tiada pernah berhenti memberikan do'a dan dukungan semangat untuk peneliti.
4. Farid Fardan Ramdhani yang telah menemani dan memberi dukungan kepada peneliti.
5. Dan untuk diri peneliti sendiri “Aurasti Hakimun”. Terima kasih sudah berjuang sejauh ini. Sudah mampu melewati proses dari semester awal hingga akhir ini, dan sudah mau berusaha menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik mungkin. Hal yang selalu peneliti katakan untuk memotivasi diri dari awal sampai akhir masa kuliah ini “Berusahalah Bangkit untuk Meraih Mimpi Orangtua dan juga Mimpimu” “Semangat terus, ada hal yang harus kamu kejar” “Belajar, Berdoa, Berusaha, Bertawakal. Allah akan menuntunmu kejalan yang baik.”

ABSTRAK

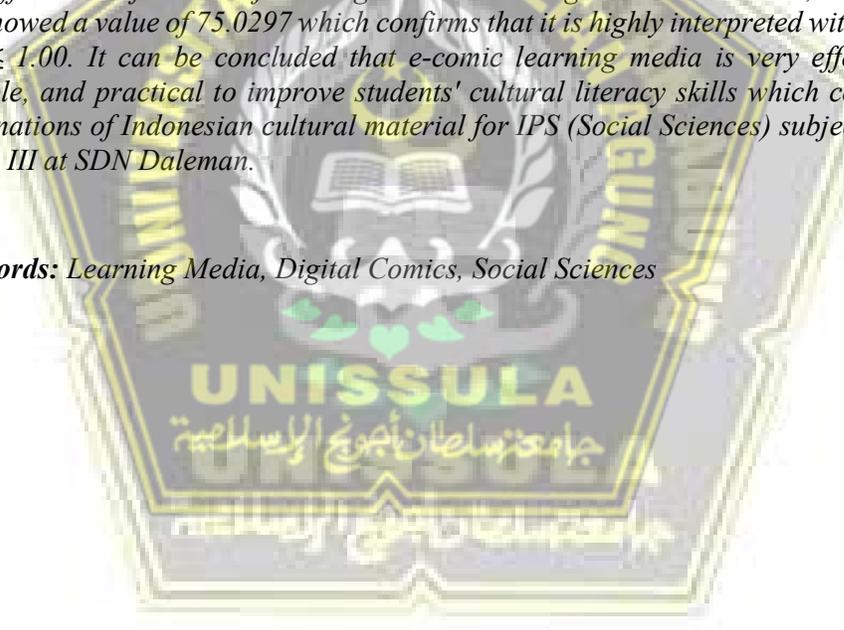
Pemanfaatan teknologi digital seperti *e-comic* menjadi semakin penting pada perkembangan zaman di era globalisasi saat ini, karena dapat meningkatkan efektivitas literasi budaya dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *e-comic* dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya, khususnya pada materi kebudayaan Indonesia. Minimnya inovasi media pembelajaran mengakibatkan turunnya literasi pada peserta didik salah satunya literasi budaya. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III SDN Daleman. Penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 92% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil uji t-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan literasi budaya peserta didik, dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 74 meningkat menjadi 93,6 pada *posttest* setelah mengimplementasikan media *e-comic*. Sedangkan pada hasil uji *paired sample t test* diperoleh $\text{sig (2-tailed)} = 0,000 < 0,05$ yang artinya terjadi perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *e-comic*. Selain itu, uji *gain* menunjukkan nilai 75,0297 yang menegaskan bahwa terinterpretasi tinggi dengan $0,70 \leq g \leq 1,00$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-comic* sangat efektif, layak, dan praktis untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya peserta didik yang berisikan penjelasan materi kebudayaan Indonesia mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) kelas III di SDN Daleman.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Komik Digital, Ilmu Pengetahuan Sosial*

ABSTRACT

The use of digital technology such as e-comics is becoming increasingly important in the development of the era of globalization today, because it can increase the effectiveness of cultural literacy in learning. This study aims to determine the effectiveness of e-comic learning media in improving cultural literacy skills, especially in Indonesian cultural material. The lack of innovation in learning media has resulted in a decline in literacy in students, one of which is cultural literacy. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of the study were grade III students of SDN Daleman. Assessments from media experts, material experts, and language experts showed a feasibility level of 92% with the category "Very Feasible". The results of the t-test showed a significant increase in students' cultural literacy skills, with an average pretest score of 74 increasing to 93.6 in the posttest after implementing e-comic media. Meanwhile, the results of the paired sample t test obtained $\text{sig (2-tailed)} = 0.000 < 0.05$, which means that there is a difference before and after using e-comic learning media. In addition, the gain test showed a value of 75.0297 which confirms that it is highly interpreted with $0.70 \leq g \leq 1.00$. It can be concluded that e-comic learning media is very effective, feasible, and practical to improve students' cultural literacy skills which contain explanations of Indonesian cultural material for IPS (Social Sciences) subjects for grade III at SDN Daleman.

Keywords: *Learning Media, Digital Comics, Social Sciences*



KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa tercurahkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya dengan segenap kemampuan dan rasa kepercayaan diri penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Materi Kebudayaan Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”. Tujuan dari penulisan penelitian ini untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa proposal penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum., selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang, sekaligus selaku dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti dalam proses pembuatan proposal penelitian.
3. Dr. Rida Fironika Kusuma Dewi, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Segenap jajaran Dosen dan Staff Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang membantu dan memberikan arahan, ilmu, nasihat serta memotivasi kepada peneliti.
5. Kepala sekolah SD Negeri Daleman Wawan, S.Pd. M.Si yang sudah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian, memberi informasi, saran, dan motivasi dalam penyusunan proposal penelitian.

6. Umi Aviah, S.Pd., SD selaku guru wali kelas III SD Negeri Daleman yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian, serta selalu mendukung dan memotivasi peneliti.
7. Segenap keluarga besar SD Negeri Daleman yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti, serta telah bersedia diusung sebagai lokasi penelitian untuk peneliti bisa menyelesaikan proposal penelitian.

Peneliti menyadari akan segala kekurangan dan jauh dari kata sempurna dalam penulisan skripsi ini, oleh karenanya peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penelitian ini.

Semarang, 04 Februari 2025

Peneliti

Aurasti Hakimun

NIM.34302100043



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori	10
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berfikir.....	29
BAB III	32
METODE PENELITIAN.....	32
A. Desain Penelitian.....	32
B. Prosedur Penelitian.....	34
C. Desain Rancangan Produk	37
D. Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Uji Kelayakan.....	47
G. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV	59

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
A. Hasil Penelitian	59
1. Perancangan Produk	60
2. Hasil Produk	63
3. Hasil Uji Coba Produk	74
4. Analisis Data	76
B. Pembahasan.....	90
1. Kelayakan Media Pembelajaran.....	90
2. Kepraktisan Media Pembelajaran.....	91
3. Keefektifan Media Pembelajaran.....	95
BAB V.....	97
PENUTUP.....	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	100



DAFTAR TABEL

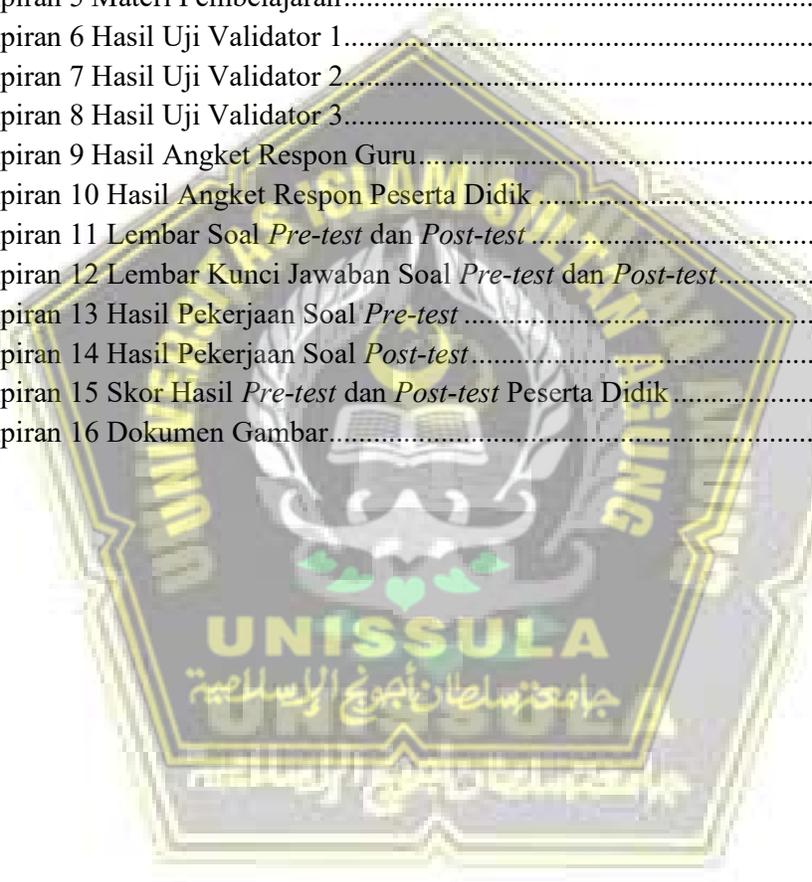
Tabel 2.1 Proses Penyusunan atau Pengembangan Media Pembelajaran.....	16
Tabel 2.2 Indikator Literasi Budaya dan Kewarganegaraan	22
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest.....	39
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	41
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	42
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	43
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru.....	44
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	46
Tabel 3.7 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	51
Tabel 3.8 Klasifikasi Daya Pembeda	52
Tabel 3.9 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	53
Tabel 3.10 Tabel Kriteria Skor.....	54
Tabel 3.11 Kriteria Skor Praktis	56
Tabel 3.12 Interpretasi <i>Gain</i> Ternormalisasi	58
Tabel 4.1 Hasil Wawancara	60
Tabel 4.2 Nama Validator	65
Tabel 4.3 Kegiatan Uji Coba di SDN Daleman	74
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Soal	77
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas.....	78
Tabel 4.6 Hasil Uji Daya Pembeda menggunakan Aplikasi SPSS.....	79
Tabel 4.7 Keterangan Hasil Uji Daya Pembeda.....	80
Tabel 4.8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	81
Tabel 4.9 Skor Kategori Hasil Validasi Ahli	82
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Guru	84
Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	86
Tabel 4.12 Hasil Uji Keefektifan <i>Paired Sample T-Test</i>	88
Tabel 4.13 <i>Paired Samples Statistics</i>	89
Tabel 4.14 <i>Paired Sample Correlations</i>	89
Tabel 4.15 Hasil Uji <i>Gain</i>	90
Tabel 4.16 Penjelasan Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Perancangan Pembelajaran dan Assesmen	26
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berfikir	31
Gambar 3.1 Skema Penelitian <i>E-Comic</i>	36
Gambar 3.2 Desain Komponen Media 1	37
Gambar 4.1 Rancangan Materi	63
Gambar 4.2 Tampilan Halaman <i>Cover E-Comic</i>	64
Gambar 4.3 Tampilan Prakarta Sesudah Direvisi	66
Gambar 4.4 Tampilan Pengertian Materi Sesudah Direvisi.....	66
Gambar 4.5 Tampilan Pengenalan Tokoh Sesudah Direvisi	67
Gambar 4.6 Tampilan Percakapan Awal Sebelum Direvisi.....	67
Gambar 4.7 Tampilan Percakapan Awal Sesudah Direvisi	68
Gambar 4.8 Tampilan Ruang Kelas Sesudah Direvisi.....	68
Gambar 4.9 Tampilan Perjalanan menuju Festival Sebelum Direvisi	69
Gambar 4.10 Tampilan Perjalanan menuju Festival Sesudah Direvisi.....	70
Gambar 4.11 Tampilan Penjelasan Budaya Jawa Tengah Sebelum Direvisi	70
Gambar 4.12 Tampilan Penjelasan Budaya Jawa Tengah Sesudah Direvisi.....	71
Gambar 4.13 Tampilan Penjelasan berbagai Budaya Sebelum Direvisi.....	72
Gambar 4.14 Tampilan Penjelasan berbagai Budaya Sesudah Direvisi	72
Gambar 4.15 Tampilan Soal Evaluasi.....	73
Gambar 4.16 Tampilan Profil Pengembang.....	74
Gambar 4.17 Mendemonstrasikan Media <i>E-Comic</i> 1	92
Gambar 4.18 Hasil Capaian Indikator Literasi Budaya Kelas III 1	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	105
Lampiran 2 Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian.....	106
Lampiran 3 Data Peserta Didik Kelas III SDN Daleman	107
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	109
Lampiran 5 Materi Pembelajaran.....	113
Lampiran 6 Hasil Uji Validator 1.....	122
Lampiran 7 Hasil Uji Validator 2.....	125
Lampiran 8 Hasil Uji Validator 3.....	131
Lampiran 9 Hasil Angket Respon Guru.....	134
Lampiran 10 Hasil Angket Respon Peserta Didik	137
Lampiran 11 Lembar Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	139
Lampiran 12 Lembar Kunci Jawaban Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	145
Lampiran 13 Hasil Pekerjaan Soal <i>Pre-test</i>	147
Lampiran 14 Hasil Pekerjaan Soal <i>Post-test</i>	153
Lampiran 15 Skor Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Peserta Didik	159
Lampiran 16 Dokumen Gambar.....	161



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman di era globalisasi saat ini turut mempengaruhi peradaban dan kehidupan bermasyarakat, nilai-nilai budaya dan kearifan lokal masing-masing daerah semakin hari kian meredup. Hal ini memerlukan keselarasan dan keseimbangan dalam mengadaptasi kearifan lokal agar “sinkron” dengan perkembangan teknologi saat ini. Di bidang pendidikan, pelestarian kearifan lokal menjadi perhatian. Dimana faktor penentu untuk memastikan bahwa sumber daya manusia tersebut berkualitas yaitu melalui proses pendidikan yang dilakukan. Pendidikan merupakan upaya sadar yang berkaitan dengan langsung dengan peserta didik, guru, interaksi lingkungan, dan prasarana yang ada di dalam sektor pendidikan (Ambaryani, 2017). Tidak ada suatu bangsa yang maju tanpa adanya dukungan dari pendidikan. Sehingga, apabila pendidikan dalam suatu bangsa tersebut memiliki progress yang baik, maka dapat dikatakan akan semakin tinggi juga tingkat kemajuan dari bangsa tersebut. Sebagai lembaga yang meningkatkan kualitas SDM, sekolah perlu bekerja lebih keras lagi untuk memperkuat Pendidikan berkualitas yang sejalan dengan kearifan lokal (Maisaroh et al., 2022). Kearifan lokal merupakan kebudayaan, keunikan suatu masyarakat yang diwariskan secara turun temurun (Laksana et al., 2020).

Selain keunikan yang menjadi ciri khas budaya masing-masing suku bangsa di Indonesia, jika di telisik lebih dalam lagi akan mengandung nilai-nilai luhur. Sehingga, diperlukan upaya untuk melestarikan budaya lokal dan mendekatkannya kepada peserta didik. Berdasarkan kerangka kurikulum 2013 Sekolah Dasar, kebudayaan Indonesia termuat dalam kompetensi dasar (KD) kelas III, yaitu pada KD 3.4 “Memahami makna bersatu dalam keberagaman dirumah”. Integrasi komik kebudayaan Indonesia dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, memberikan variasi dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi yang akan di berikan.

Salah satu upaya untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran adalah media pembelajaran (Madjid, 2021). Dari kemungkinan-kemungkinan yang ada salah satu caranya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai (Koban et al., 2023). Dengan mengembangkan media pembelajaran dapat tercipta lingkungan belajar yang kondusif, “Rasa Ingin Tahu” peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan, serta kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah dapat dikembangkan terhadap permasalahan yang disajikan.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik, sehingga informasi tersebut lebih konkret, menarik, dan mudah untuk dipahami (Prahesti & Fauziah, 2021). Media pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah media pembelajaran yang memuat nilai-nilai luhur dari budaya masyarakat

(Nabila et al., 2021). Jika bukan kita sebagai calon pendidik tidak turut serta dalam melestarikan budaya lokal sebagai identitas nasional Indonesia siapa lagi yang akan peduli. Melalui media pembelajaran berbasis kearifan lokal, kita tidak hanya dapat memperlancar penyampaian isi pembelajaran, namun juga membentuk karakter peserta didik melalui nilai-nilai luhur budaya lokal (Ismiyanti & Afandi, 2022).

Berbicara mengenai media pembelajaran yang dikenakan oleh pendidik kepada peserta didik saat berlangsungnya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memperlihatkan kondisi peserta didik. Disini peneliti tertarik untuk memilih SDN Daleman sebagai tempat penelitian. SDN Daleman 1 terletak di Jl. Raya Semarang-Demak Km.13, Gemulak, Kecamatan Sayung, Kabupaten Demak, Provinsi Jawa Tengah, kode pos. 59563.

Penelitian di mulai dengan analisis masalah di kelas III SDN Daleman pada tanggal 25 September 2024. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa sering kali proses belajar mengajar masih menggunakan media pembelajaran hanya berpatok pada gambar atau poster saja, dan proses kegiatan pembelajaran masih bersifat konvensional hanya mengandalkan materi yang terpaku pada buku paket saja atau buku sumber terbitan pemerintah. Namun pada kenyataannya hasil pengumpulan data awal peserta didik masih merasa malu jika ingin mengajukan pertanyaan, menyampaikan argument maupun saat diminta untuk maju menjawab pertanyaan di depan kelas. Hasil ini diperkuat dengan hasil observasi peserta didik, yang

menyatakan sebagian besar peserta didik masih merasa kesulitan dalam memahami dan mengingat sebuah materi yang telah di jelaskan oleh guru. Dikarenakan dalam mata pelajaran IPS ini materi yang akan dijelaskan cenderung lebih banyak menghafal atau mengingat. Oleh sebab itu, seorang guru perlu mengembangkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter dari peserta didiknya, serta memudahkan dalam penggunaan media.

Pembelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran wajib yang ada di pendidikan sekolah dasar maupun di sekolah tingkat lainnya. Pembelajaran IPS sebagai pembelajaran yang diintegrasikan dengan konsep-konsep terpilih dari berbagai macam-macam ilmu sosial dan humaniora dimaksudkan untuk memahami konsep secara menyeluruh dan secara optimal (Rahmah et al., 2021). Mata pelajaran IPS dijadikan sebagai pelajaran yang berguna dalam menyiapkan peserta didik menjadi SDM yang unggul. Hal ini terbukti dengan peserta didik yang masih membeda-bedakan teman sebayanya. Memang tidak dapat dipungkiri bahwa memang benar adanya jika memilih sebuah media pembelajaran yang harus sesuai dengan mata pelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran tersebut.

Pelajaran IPS pada hakikatnya menjadi suatu harapan dalam melakukan pembinaan terhadap masyarakat yang didalamnya terdapat anggota masyarakat yang baik, bertanggung-jawab, berpikir rasional sesuai dengan nilai-nilai atau norma yang tercipta (Prima Rias Wana, 2021). Jadi mata pelajaran IPS ini merupakan mata pelajaran yang sangat berhubungan dengan nilai-nilai atau

norma yang ada di kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka inovasi media pembelajaran yang sesuai, yaitu media pembelajaran *e-comic*.

Pengembangan media harus disesuaikan dengan kondisi, karakteristik, dan tujuan belajar. Komik merupakan bagian dari susunan gambar yang mempunyai alur cerita. Komik menyajikan berbagai kumpulan cerita bergambar yang mudah untuk dipahami dan disukai oleh berbagai kalangan. Komik merupakan kumpulan gambar yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran, bersifat permanen, meningkatkan hasil belajar, dan memberikan pedoman dalam menikmati membaca (Ambaryani, 2017).

Komik adalah media visual berbentuk kartun yang menampilkan berbagai karakter didalamnya dengan gambar-gambar yang unik, dibuat untuk menghibur para pembacanya (Angga et al., 2020). *E-comic* sebagai media mampu menumbuhkan kreativitas dan imajinasi berfikir dengan membaca serta memahami melalui gambar. Dengan *e-comic* dalam proses belajar dapat digunakan sesuai dengan kondisi, maka peserta didik akan semakin semangat mengikuti pembelajaran IPS. Media komik memiliki peranan yang cukup signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya.

Literasi budaya dan kewarganegaraan salah satu literasi yang melibatkan kemampuan seseorang dalam berinteraksi dari berbagai latar belakang budaya dan proses penciptaan kolektif untuk mengekspresikan identitas dan nilai-nilai budaya (Shavazipour et al., 2021). Di sekolah dasar, literasi budaya adalah sebuah komponen esensial dalam pendidikan yang membantu peserta didik

dalam memahami, menghargai, dan terlibat secara langsung dengan warisan budaya yang ada di daerah mereka. Literasi budaya melibatkan pemahaman tentang aspek-aspek budaya seperti bahasa, adat istiadat, nilai-nilai, norma, makanan, seni dan praktik-praktik kehidupan sehari-hari yang diwariskan oleh berbagai kelompok manusia tertentu (Ramadhan, 2022). Melalui Pendidikan literasi budaya dan kewarganegaraan peneliti berharap peserta didik mampu tumbuh menjadi seseorang yang terbuka, bertoleransi, dan siap menghadapi tantangan dalam masyarakat yang semakin beragam dan global (Asiva Noor Rachmayani, 2015a).

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *e-comic* adalah sebuah media pembelajaran yang membentuk peserta didik menjadi lebih kreatif, semangat dalam pembelajaran, lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penulis bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbasis digital untuk mendukung pembelajaran IPS kelas III Sekolah Dasar. Peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang tertuang didalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-comic* Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Materi Kebudayaan Indonesia Kelas III Sekolah Dasar” menjadi lebih menyenangkan dan berkualitas.

B. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada beberapa hal yang mengacu pada identifikasi masalah diatas. Berikut beberapa pembatasan masalah dalam penelitian ini.

1. Penelitian ini dibatasi pada produk berupa pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis digital yang dioperasikan dengan laptop atau android
2. Penelitian berfokus pada literasi budaya muatan IPS dengan materi yang digunakan adalah kebudayaan Indonesia
3. Penelitian berfokus pada persoalan rendahnya kemampuan literasi budaya peserta didik pada mata pelajaran IPS

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran berbasis *e-comic* dalam mata pelajaran IPS di kelas III sekolah dasar mampu meningkatkan literasi budaya peserta didik?
2. Apakah media pembelajaran *e-comic* memenuhi kriteria kelayakan untuk peserta didik kelas III sekolah dasar mata pelajaran IPS?
3. Apakah media pembelajaran *e-comic* memenuhi kriteria praktis untuk peserta didik kelas III sekolah dasar mata pelajaran IPS?
4. Apakah media pembelajaran *e-comic* memenuhi kriteria keefektifan untuk peserta didik kelas III sekolah dasar mata pelajaran IPS terhadap kemampuan literasi budaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan Media Pembelajaran *e-comic* untuk peserta didik kelas III sekolah dasar mata pelajaran IPS materi Kebudayaan Indonesia
2. Untuk mengetahui apakah peserta didik tertarik dalam media pembelajaran *e-comic* yang telah di paparkan
3. Untuk mengetahui keefektifan, kelayakan, dan kepraktisan Media Pembelajaran *e-comic* untuk peserta didik kelas III sekolah dasar

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dilihat dari dua sisi, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teori dalam bidang pendidikan literasi budaya, khususnya terkait dengan mengembangkan media pembelajaran *e-comic* dalam proses belajar mengajar mata pelajaran IPS.

2. Manfaat secara praktis
 - a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi pendidik atau guru dalam memilih media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran IPS.

b. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran berbasis *e-comic* dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik khususnya dalam bidang kebudayaan.

c. Bagi Sekolah

Dapat berkontribusi secara langsung dalam memberikan informasi dan masukan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *e-comic* terhadap peningkatan kemampuan literasi budaya peserta didik.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Salah satu cara untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Pada masa awal dimana dunia Pendidikan menyebutkan istilah media pembelajaran hanya sebatas guru dan buku mata pelajaran saja. Namun sekarang ini media pembelajaran sudah mencakup segala alat yang kita yakini mampu menyampaikan pembelajaran di kelas, seperti computer, video, audio, alat peraga, buku, dan handphone. Kata “media” sudah tidak asing lagi bagi kita. Media adalah layanan yang memadukan kebutuhan teknologi dan komunikasi. Media adalah salah satu penentu keberhasilan belajar peserta didik (Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020). Pembelajaran pada aktivitas dan proses terjadi informasi di transfer dari sumber ke penerima informasi melalui model dan media tertentu (Buchori & Setyawati, 2015).

Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (peserta didik) sebagai penerima (Saleh & Syahrudin, 2023). Media pembelajaran

adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Media ditunjukkan sebagai sarana yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, berupa alat-alat yang dapat menyajikan informasi serta merangsang daya imajinasi peserta didik dalam kegiatan literasi, alat-alat tersebut bisa berupa media grafis (Nurjanah et al., 2023). Jadi, media pembelajaran adalah salah satu peralatan yang digunakan oleh komunikator (guru) dalam menyampaikan sebuah informasi pembelajaran kepada komunikan (peserta didik) sebagai sarana penentu keberhasilan belajar.

b. Jenis Media Pembelajaran

Terdapat beragam pembagian jenis media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, namun pada dasarnya pembagian jenis media tersebut memiliki persamaan. Berikut beberapa macam dari media pembelajaran, yaitu: (Ananda Muhamad Tri Utama, 2022)

- 1) Media Visual: Media yang hanya bisa dilihat saja. Contohnya seperti sebuah gambar, poster ataupun hal-hal lainnya yang hanya dapat dinikmati dengan penglihatan yang tidak bergerak dan tidak bersuara (Nurotun Mumtahanah1, 2014).

- 2) Media Audio: Media yang hanya bisa digunakan dengan hanya lewat pendengaran saja. Contohnya seperti radio, musik, dan lain sebagainya.
- 3) Media Audio Visual: Media yang bisa digunakan melalui indera penglihatan dan pendengaran. Contohnya flim pendek.

Klasifikasi media pembelajaran menurut (Ramli, 2012) paling tidak ada lima macam, yaitu:

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti gambar, bagan, poster, peta dasar dan sebagainya.
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/tinggi, seperti benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
- 3) Media audio (media dengan) seperti radio, dan tape recorder
- 4) Media dengan proyeksi (media yang di proyeksikan) seperti film, slide, overhead, projector
- 5) Televisi (TV) dan Video Tape Record (VTR)

Menurut Rudy Bretz memberikan perbandingan untuk dapat dilihat klarifikasi media pembelajaran, yang membagikan menjadi 8 klasifikasi, yaitu: Media Audio Visual Gerak, Media Audio Visual Diam, Media Audio Semi Gerak, Media Visual Gerak, Media Visual Diam, Media Semi Gerak, dan Media Cetak (Ramli, 2012)

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah menciptakan kondisi bagi peserta didik untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian peserta didik. Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan peserta didik memiliki berbagai fungsi antara lain:

1) Pemusat Fokus Perhatian Peserta Didik

Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik akan menghasilkan media pembelajaran yang bersifat menarik, interaktif, dan menghadirkan hal baru.

2) Penggugah Emosi dan Motivasi Peserta Didik

Guru yang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas juga dapat membuat suasana kelas menjadi lebih hidup. Peserta didik akan termotivasi untuk belajar bila guru mengajar di kelas dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai.

3) Pengaktif Respon Peserta Didik

Proses pembelajaran yang monoton akan mendorong peserta didik menjadi tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung menjadi pelajar yang pasif. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai

dengan tujuan pembelajaran dapat mengatasi kepasifan peserta didik. Berbagai aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam memahami makna pembelajaran.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Manfaat media pembelajaran (Nurotun Mumtahanah1, 2014) antara lain:

- 1) Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkret.

- 2) Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena peserta didik dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya.
- 3) Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang
- 4) Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau obyek

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Guru harus mampu untuk mengembangkan sendiri model dan media pembelajaran yang menarik, ekonomis, efektif, dan mudah untuk dibuat.

Guru sebagai fasilitator harus mampu memberikan fasilitas yang memungkinkan kemudahan dalam belajar dan mengajar. Ada beberapa langkah dalam memilih media yang sesuai dengan situasi dan kondisi:

- 1) Biaya yang murah, baik saat pembelian, dalam pengoperasian, dan pemeliharaan
- 2) Kesesuaian dengan metode pengajaran yang digunakan, kajilah kelainan teknisnya
- 3) Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik
- 4) Pertimbangan praktis, kemudahan, keamanan, kesesuaian, dengan fasilitas yang ada, keawetan, dan kemudahan pemeliharaan
- 5) Ketersediaan media

f. Pengembangan Media Pembelajaran di Sekolah dasar

Pengembangan media pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya mengadaptasi, merekayasa, atau menyesuaikan (modifikasi) media pembelajaran yang sudah ada dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Secara garis besar atau umumnya, proses penyusunan atau pengembangan media pembelajaran meliputi langkah-langkah sebagaimana yang dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Proses Penyusunan atau Pengembangan Media Pembelajaran

No.	Langkah-Langkah	Output/Keluaran
1.	Identifikasi kebutuhan belajar warga belajar	Data tentang kebutuhan belajar warga belajar (peserta pembelajaran)
2.	Penentuan prioritas kebutuhan belajar warga belajar	Daftar prioritas
3.	Perancangan program belajar (kurikulum)	Rancangan kurikulum belajar
4.	Penentuan topik	Topik untuk penyusunan atau pengembangan media pembelajaran
5.	Penentuan jenis atau golongan media pembelajaran	Jenis/golongan media pembelajaran
6.	Pengorganisasian isi/materi dan bahan yang diperlukan	Spesifikasi isi/materi dan bahan yang diperlukan

No.	Langkah-Langkah	Output/Keluaran
7.	Penyusunan atau pengembangan draft media pembelajaran	Draft media pembelajaran
8.	Penyusunan instrumen ujicoba draft media pembelajaran	Instrumen ujicoba draft media pembelajaran
9.	Ujicoba draft media pembelajaran	Masukan (data) untuk revisi
10.	Revisi draft media pembelajaran	Media pembelajaran yang telah teruji dan siap produksi
11.	Produksi media pembelajaran	Media pembelajaran yang telah diproduksi
12.	Distribusi dan penggunaan media pembelajaran pada kelompok belajar	Media pembelajaran yang siap digunakan
13.	Evaluasi media pembelajaran	Masukan (data) untuk revisi
14.	Revisi media pembelajaran (jika memerlukan)	Media pembelajaran yang telah direvisi

2. Media *E-comic* (*Electronic Comic*)

a. Pengertian Media *E-comic*

Perkembangan teknologi yang sangat pesat, mengakibatkan peserta didik lebih tertarik menggunakan alat elektronik seperti handphone, dan laptop daripada kegiatan membaca melalui buku cetak. Komik digital berisikan penjelasan materi, animasi untuk pembelajaran menjadi lebih

mudah dipahami, permainan edukatif, dan juga latihan soal (Ardi Isnanto, 2023). Komik merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa. Komik yang disajikan dalam bentuk gambar dan alur cerita yang menghibur dapat dimodifikasi menjadi sebuah komik edukasi dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik (E. Y. Lestari et al., 2022).

Komik adalah rangkaian gambar yang disertakan dalam kotak yang berisi keseluruhan rangkaian cerita. Gambar-gambar tersebut biasanya dilengkapi dengan balon ucapan dan disertai narasi penjelasan (Buchori & Setyawati, 2015). Media komik sebagai salah satu media pembelajaran yang mampu menarik minat membaca serta bertujuan untuk memberikan kesenangan bagi pembaca sehingga memudahkan dalam mempelajari suatu materi (Pratama & Jannah, 2022). Penggunaan media komik merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat menyenangkan bagi anak usia dini, gambar-gambar dalam komik dapat menghidupkan rangkaian teks cerita sehingga mudah menyampaikan pesan kepada anak tentang pendidikan (Apriani, 2023). Jadi, pembelajaran melalui berbagai karakter atau ilustrasi dari *e-comic* dapat mengefektifkan dan meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik dalam kesesuaian penyampaian materi. Kegemaran peserta didik dalam membaca buku bergambar dan tertarik menggunakan alat elektronik, maka peneliti membuat pengembangan media pembelajaran berbasis *e-comic* yang

berjudul “*welcome to Indonesia*”, yang dikisahkan tentang dua orang anak yang ingin melihat festival kebudayaan di daerah mereka.

b. Kelebihan dan Kekurangan *E-comic*

1) Kelebihan *E-comic*

Komik memiliki lima kelebihan jika dipakai dalam pembelajaran yaitu, memotivasi, visual, permanen, perantara, dan populer (Panjaitan & Titin, 2017). Sebagai salah satu media pembelajaran visual tentunya *e-comic* memiliki kelebihan yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020) yaitu:

- a) Membuat pembelajaran semakin menarik dan menciptakan kesan yang menyenangkan
- b) Peserta didik akan mengingat pengalaman belajarnya lebih lama sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna
- c) Meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran

2) Kekurangan *E-comic*

Selain memiliki kelebihan tentunya *e-comic* juga memiliki kekurangan dan keterbatasan kemampuan diantaranya:

- a) Mayoritas peserta didik hanya ingin melihat gambar yang terdapat pada *e-comic*

- b) Tidak semua peserta didik dapat belajar dengan menggunakan gaya belajar visual

3. Literasi Budaya

a. Pengertian Literasi Budaya

Salah satu kompetensi yang hendak dicapai pada abad 21 sekarang ini adalah kemampuan literasi. Salah satu literasi yang membahas tentang kearifan lokal yaitu literasi budaya dan kewarganegaraan yang tidak hanya diartikan sebagai kegiatan baca-tulis saja, melainkan juga melibatkan keterampilan seseorang dalam konteks budaya dan kewarganegaraan (memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara) (Pratama & Jannah, 2022). Literasi budaya dan kewarganegaraan ini menjadi perhatian penting karena di dalam kemajemukan suatu bangsa dapat membawa potensi perpecahan dan konflik yang disebabkan ketidaktahuan atas budaya dan hak serta kewajibannya sebagai warga negara (G. Lestari, 2015). Literasi budaya merupakan kemampuan individu dan masyarakat dalam bersikap terhadap lingkungan sosialnya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022). Gerakan literasi budaya dalam hal ini terkait dengan kebudayaan dan kewarganegaraan merupakan suatu gerakan kemampuan dalam bersikap kepada lingkungan sekitar (Putri Utami & Muzakki, 2020).

Literasi budaya pada hakikatnya adalah kemampuan dalam memahami dan menghargai hasil budaya dan kearifan lokal sebagai tanda

atau ciri dari suatu bangsa atau daerah tertentu (Mahardika, 2023). Literasi budaya merupakan kemampuan individu dalam memahami, menghargai, dan memaknai adanya keberagaman di lingkungannya. Dengan adanya literasi budaya diharapkan peserta didik mampu memahami dan bersikap sesuai dengan kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa (Ray et al., 2024). Menurut (Nurjanah et al., 2023) salah satu media yang dapat meningkatkan literasi budaya peserta didik yaitu media inovatif untuk kegiatan literasi yang mendukung peserta didik dalam pembelajaran, agar antusiasnya meningkat.

b. Indikator Literasi Budaya

Indikator literasi budaya dan kewarganegaraan terdiri dari indikator yaitu memahami kompleksitas budaya dan kewarganegaraan, mengetahui budaya sendiri, mengetahui kewajiban kewarganegaraan, dan kepedulian terhadap budaya (Usman, 2022). Menurut (WEF, 2015), beberapa indikator literasi budaya adalah presentase peserta didik yang berkomunikasi dengan orang tua tentang masalah sosial dan budaya; Presentase peserta didik yang memiliki harta benda yang berhubungan dengan budaya klasik; Frekuensi pergi ke pameran budaya, pertunjukan langsung, situs budaya atau menghadiri acara olahraga langsung (Hikmawati, 2021). Tabel 2.2 merupakan indikator literasi budaya dan kewarganegaraan yang berisi tentang lima indikator capaian literasi budaya yang akan dimiliki peserta didik setelah menggunakan media *e-comic*.

Tabel 2.2 Indikator Literasi Budaya dan Kewarganegaraan

No.	Parameter Literasi Budaya	Indikator Capaian Literasi Budaya
1.	Kompleksitas Budaya dan Kewarganegaraan	1.Mampu menentukan kebudayaan Indonesia pada <i>e-comic</i>
2.	Mengetahui Budaya Sendiri	2.Mampu menyebutkan jenis-jenis rumah adat, tarian daerah, baju adat, makanan khas, dan alat musik daerah
3.	Mengetahui Kewajiban Kewarganegaraan	3.Mengetahui baju adat, makanan khas, tarian daerah, dan alat musik daerah yang ada di lingkungan sekitar 4.Menunjukkan sikap menghargai keberagaman budaya di lingkungan sekolah
4.	Kepedulian Terhadap Budaya	5.Berpartisipasi aktif dalam pembelajaran materi keberagaman budaya

4. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

a. Pengertian IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial yang dikenal dengan istilah *social studies*. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan

disesuaikan bagi penggunaan program pendidikan di sekolah atau bagi kelompok belajar lainnya yang sederajat. Paul Mathis, dalam bukunya *'The Teacher Handbook for Social Studies'*, mengartikan IPS sebagai: *'the study of man in society in the past, present, and future. Social studies emerges as a subject of prime importance for study in school'*. Artinya, studi sosial ialah mata pelajaran di sekolah untuk mempelajari manusia dalam masyarakat pada masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang (Endayani, 2017).

Istilah IPS pada sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan (Yuanta, 2020). IPS merupakan salah satu bidang studi yang berkontribusi besar terhadap pembentukan watak/karakter yang dituntut untuk masa yang akan datang (Rambe et al., 2015). Pembelajaran IPS sebagai pembelajaran yang diintegrasikan dengan konsep-konsep terpilih dari berbagai macam-macam ilmu sosial dan humaniora dimaksudkan untuk memahami konsep secara menyeluruh dan secara optimal (Rahmah et al., 2021). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan. Bila dianalisis dengan cermat bahwa pengertian *social studies* mengandung hal-hal sebagai berikut:

- 1) *Social studies* merupakan turunan dari ilmu-ilmu sosial

- 2) Disiplin ini dikembangkan untuk memenuhi tujuan pendidikan pada tingkat persekolahan maupun tingkat perguruan tinggi
- 3) Aspek-aspek dari masing-masing disiplin ilmu sosial itu perlu diseleksi sesuai dengan tujuan tersebut

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS terdiri dari berbagai aspek disiplin ilmu sosial di masyarakat yang disederhanakan dijadikan bahan baku untuk mempelajari manusia dalam masyarakat pada masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang.

b. Tujuan Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Tujuan pembelajaran IPS adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri atau masyarakat. Menurut Bruce Joyce (Cheppy, p. 14-15), ada 3 tujuan IPS, yaitu:

- 1) *Humanistic education*: diharapkan IPS mampu membentuk anak didik untuk memahami segala pengalamannya serta diharapkan lebih mengerti tentang arti kehidupan ini.
- 2) *Citizenship education*: setiap anak didik harus dipersiapkan untuk mampu berpartisipasi secara efektif di dalam dinamika kehidupan masyarakatnya.

- 3) *Intellectual education*: tiap anak didik ingin memperoleh cara dan sarana untuk mengadakan analisis terhadap gagasan-gagasan serta mengadakan pemecahan masalah seperti yang telah dikembangkan oleh ahli-ahli ilmu sosial.

Dari berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS pada tingkat sekolah bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik yang harus menguasai pengetahuan (*knowledge*), sikap dan nilai (*attitudes and values*), dan keterampilan (*skill*) yang nantinya dapat digunakan untuk memahami lingkungan sosialnya.

5. Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran menjadi acuan untuk pembelajaran intrakurikuler. Sebagai acuan untuk pembelajaran intrakurikuler, capaian pembelajaran dirancang dan ditetapkan dengan berpijak pada Standart Nasional Pendidikan terutama standar isi. Pengembangan alur tujuan pembelajaran dijelaskan lebih terperinci dalam panduan pembelajaran dan assesmen.



Gambar 2.1 Proses Perancangan Pembelajaran dan Assesmen 1

Untuk dapat merancang pembelajaran dan assesmen mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan baik, Capaian pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial perlu dipahami secara utuh, termasuk rasional mata pelajaran, tujuan, karakteristik dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada Fase B kelas 3 sekolah dasar tentu memiliki capaian pembelajarannya sendiri. Fase B peserta didik mampu mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengusulkan ide/ menalar, melakukan investigasi/ penyelidikan/ percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan, dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2022).

6. Materi Kebudayaan Indonesia

Banyak hal yang bisa diketahui terutama tentang tradisi atau budaya dari setiap daerah yang ada di Indonesia. Tradisi atau budaya adalah kebiasaan atau adat istiadat yang dijalankan dalam masyarakat (Fitri et al., 2022). Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Melville

J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski mengemukakan bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Menurut Edward Burnett Tylor, kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat (Asiva Noor Rachmayani, 2015b).

Tradisi atau budaya yang ada di Indonesia tersebar diseluruh penjuru daerah. Indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa dan budaya. Tradisi dalam mesyarakat juga mempengaruhi bagaimana pribadi kita digambarkan sebagai bagian dalam kelompok masyarakat tersebut. Pada materi ini, peserta didik akan mengenal berbagai tradisi di tingkat keluarga sampai masyarakat. Kebudayaan suatu daerah pada mulanya berkaitan dengan pertumbuhan kebudayaan yang menyebabkan timbulnya unsur-unsur baru yang mendesak unsur-unsur lama ke arah pinggir (Fitri Amalia et al., 2022).

B. Penelitian yang Relevan

Tujuan utama dari penelitian yang relevan adalah untuk memberikan dukungan, memperkuat, dan memberikan landasan referensi bagi peneliti yang sedang menjalankan penelitian. Dalam hal ini, penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti dan memiliki relevansi dengan topik penelitian saat ini akan dijelaskan berikut ini:

1. Menurut penelitian yang dilakukan (Yusiana & Prasetya, 2022) mengacu pada penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian ADDIE. Artikel yang berjudul “Pengembangan Media *E-Comic* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS”. Pengembangan media pembelajaran berbasis *e-comic* mengacu pada penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Desain penelitian adalah *One Group Pretest Posttest Design* yaitu eksperimen satu kelompok tanpa perbandingan. Penggunaan *pretest posttest* dalam penelitian sehingga dapat diketahui hasil yang lebih akurat antara sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Menurut penelitian yang dilakukan (Mulatsih, 2021) mengacu pada penelitian *Research and Development* (R&D). Artikel yang berjudul “Pengembangan Media Komik Petualangan Wong Banten Untuk Kelas IV Sekolah Dasar di Cilegon” Pengembangan media pembelajaran berbasis komik dengan menggunakan metode penelitian ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Materi pembelajaran disajikan dan dikemas menggunakan ilustrasi-ilustrasi atau gambar-gambar yang menarik, sehingga peserta didik termotivasi untuk memahami materi yang disajikan pada komik petualangan *Wong Banten*.
3. Menurut penelitian yang dilakukan (Yuhana et al., 2025) mengacu pada penelitian *Research and Development* (R&D). Artikel yang berjudul

“Pengembangan Media Komik Legenda Gunung Pinang Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Peserta Didik Fase B”
Pengembangan media pembelajaran berbasis komik ini penelitian mengalami beberapa keterbatasan yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya untuk meningkatkan penelitian mereka. Salah satu keterbatasan utama adalah bahwa penelitian ini hanya berfokus pada Legenda Gunung Pinang, sementara pengembangan cerita budaya dari berbagai daerah di Indonesia juga perlu dilakukan.

C. Kerangka Berfikir

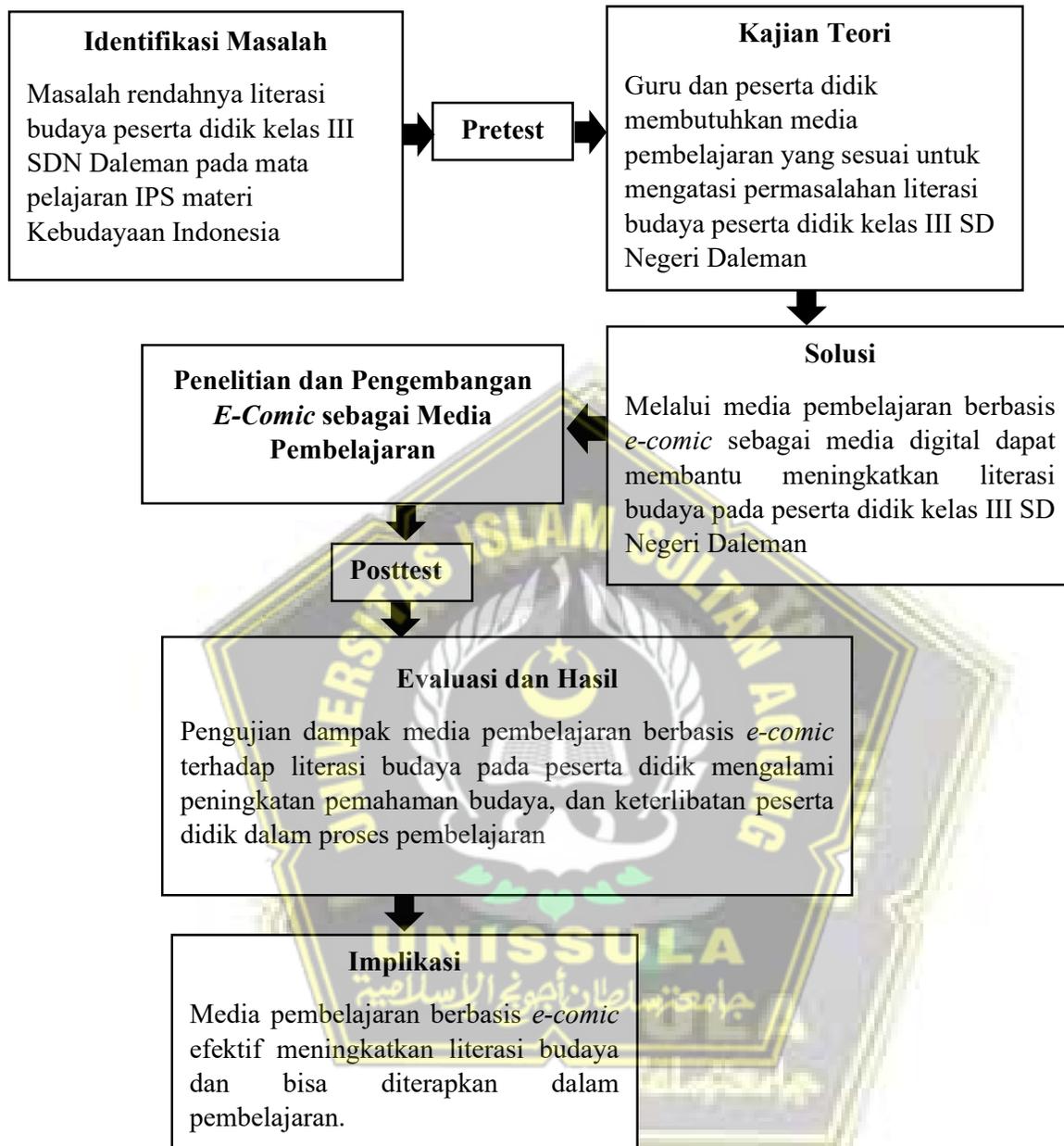
Pada era sekarang ini, pendidikan fokus kepada peserta didik dengan tiga faktor utama, yaitu karakter, keterampilan, dan literasi. Kurikulum 2013 menjadi wadah implementasi pembelajaran abad ke-21 yang mengintegrasikan literasi, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan penguasaan teknologi. Guru memiliki tanggung jawab untuk menguasai teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran, membuatnya lebih efisien, cepat, dan menarik bagi peserta didik. Pentingnya media pembelajaran bagi peserta didik menuntut guru untuk memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan mudah.

Pada realitanya, keaktifan dan partisipasi belajar peserta didik dalam menyelesaikan soal tingkat SD kelas III masih belum mencapai tingkat yang optimal. Peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran karena menganggap

bahwa pelajaran IPS sebagai hal yang sangat membosankan dan kurang menarik. Sistem kegiatan belajar di sekolah tersebut masih berfokus pada sistem pembelajaran konvensional atau hanya berfokus pada penjelasan guru. Selain sistem kegiatan belajar yang berfokus pada sistem pembelajaran secara konvensional juga hanya mengandalkan materi yang bersumber dari buku paket atau buku terbitan pemerintah, dan jarang juga guru menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi.

Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran *e-comic* sebelumnya, oleh sebab itu perlu adanya inovasi pada pembelajaran literasi budaya agar membantu guru memudahkan dalam menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan dan efisien. Hal inilah yang menjadi latar belakang bagi peneliti untuk mengembangkan Media Pembelajaran berbasis *e-comic*. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan dan digunakan pada kegiatan belajar yaitu melalui media pembelajaran *e-comic* pada mata pelajaran IPS materi Kebudayaan Indonesia.

Media pembelajaran *e-comic* merupakan media pembelajaran visual, berupa cerita bergambar yang dikaitkan dengan cerita kehidupan sehari-hari yang bertujuan agar peserta didik dapat mengkaji permasalahan tersebut dan menemukan solusi yang sesuai. Melalui media pembelajaran *e-comic* diharapkan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman literasi budaya dalam materi kebudayaan Indonesia melalui suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Daleman dengan menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan atau disebut juga penelitian *Research and development*. Penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada pengembangan dan penghasilan produk dalam bidang pendidikan. Penelitian dan pengembangan (*Research and development*) dalam dunia pendidikan berguna untuk meningkatkan hasil Pendidikan. Menurut sugiyono (2022), *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam menghasilkan produk tertentu, maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan, dan menguji tingkat efektivitas produk tersebut agar dapat digunakan dalam jumlah obyek yang luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji tingkat efektivitas produk tersebut. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *Research and development (R&D)* adalah suatu metode penelitian untuk menciptakan produk pembelajaran yang bermanfaat dan menyenangkan, kemudian dilakukan uji keefektifan dari produk tersebut agar dapat digunakan dalam jumlah obyek yang luas. Produk pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya berbentuk perangkat keras

(*hardware*) seperti buku dan modul, tetapi juga dapat berbentuk perangkat lunak (*software*).

Dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan sebuah media pembelajaran komik elektronik (*e-comic*) yang berisi materi literasi budaya untuk peserta didik kelas III sekolah dasar. Model pengembangan media *e-comic* yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan ADDIE (*Analyze-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan metode ADDIE (*Analyze-Design-Development-Implementation-Evaluation*) adalah:

1. Tahap *Analyze* (analisis) yaitu tahapan yang dilakukan adalah dengan identifikasi masalah dalam pembelajaran dan pre-planning yang memikirkan mengenai tindakan yang akan dilaksanakan nantinya. Pada fase ini, peneliti melakukan pengamatan langsung dan berinteraksi melalui wawancara di lokasi penelitian.
2. Tahap *Design* (desain) yaitu tahapan verifikasi hasil dari tahap analisis untuk kemudian di tentukan pengembangan apa yang diinginkan dan metode atau strategi apa yang nantinya akan diterapkan.
3. Tahap *Development* (pengembangan) dalam metode ADDIE melibatkan pengembangan dan validasi sumber belajar, serta pengembangan materi dan strategi pendukung yang diperlukan.
4. Tahap *Implementation* (implementasi) yaitu tahap penerapan produk hasil validasi di tempat penelitian.

5. Tahap *Evaluation* (evaluasi) yaitu menilai kualitas produk yang dihasilkan dari hasil uji coba yang dilakukan oleh peneliti.

B. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran komik digital yang bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif menggunakan pendekatan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut merupakan penjelasan rinci dari metode ADDIE pada media pembelajaran *e-comic*:

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini menganalisis kebutuhan yang dirujuk pada penelitian ini yaitu kemampuan literasi budaya dan pemahaman materi kebudayaan Indonesia pada peserta didik kelas III sekolah dasar. Kemudian melihat potensi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain komik digital sebagai berikut:

- 1) Menentukan tema cerita dan materi terlebih dahulu untuk memulai pembuatan komik digital.
- 2) Membuat jalan cerita dengan merangkai alur cerita yang akan digambarkan dalam komik digital. Alur cerita ini merupakan bagian yang menggambarkan bagaimana cerita tersebut berjalan dan dapat menunjukkan konteks materi yang dituju.

- 3) Menentukan karakter tokoh, penentuan ini berkaitan dengan genre cerita yang akan disajikan.
- 4) Membuat letak panel, ilustrasi, balon teks, dan outline. Membuat urutan panel, kemudian diisi dengan ilustrasi dari cerita, menambahkan balon teks sesuai ketentuan penggunaan balon teks kemudian membuat outline pada ilustrasi.
- 5) Mengisi balon teks dengan percakapan yang menunjukkan dialog antar karakter tokoh dan mempresentasikan pemikiran tokoh yang ada dalam komik digital.

3. *Development* (Pengembangan)

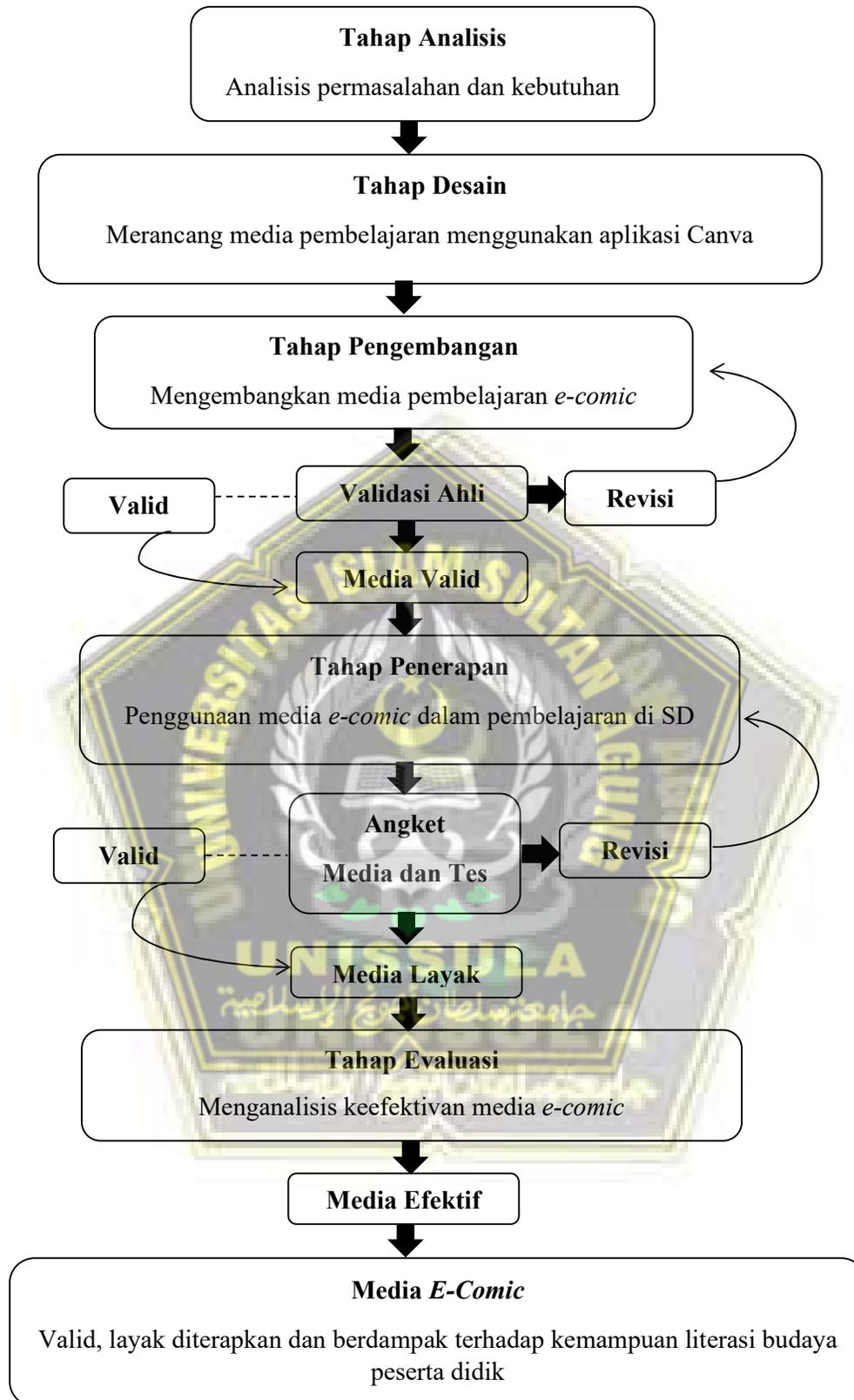
Komik digital yang telah dibuat kemudian dikembangkan, divalidasi oleh ahli terlebih dahulu. Validasi akan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan hingga komik digital dapat dikatakan valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini yaitu merupakan penerapan produk yang telah dibuat. Komik digital kemudian diuji cobakan pada peserta didik kelas III sekolah dasar.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap akhir atau evaluasi merupakan tahap perbaikan jika masih terdapat kekurangan pada produk. Pada tahap evaluasi perlu diperbaiki untuk mendapatkan komik digital yang lebih baik dan berkualitas dijadikan sumber belajar. Skema dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Skema Penelitian E-Comic

C. Desain Rancangan Produk



Gambar 3.2 Desain Komponen Media 1

Gambar Desain Komponen Media

1. Cover
Cover berisikan tentang judul *e-comic*.
2. KI dan KD
KI dan KD didalamnya berisikan tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang ada di dalam referensi Buku Guru maupun Buku Siswa.
3. Tujuan Pembelajaran
Tujuan pembelajaran didalamnya berisikan tentang tujuan yang akan dibahas dalam proses pembelajaran berlangsung.
4. Percakapan Ajakan Festival
Percakapan ajakan festival dibuat dengan balon percakapan supaya peserta didik memahami penyampaian yang akan di ajukan didalam komik tersebut.
5. Materi Kebudayaan
Materi kebudayaan meliputi 38 provinsi di Indonesia dengan kebudayaan yang beragam disetiap daerahnya, seperti tarian daerah, rumat adat, pakaian adat, makanan khas, senjata, dan alat music daerah.
6. Penutup
Penutup berfungsi sebagai pengakhir sebuah percakapan komik.

7. Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisikan tentang referensi yang digunakan.

D. Sumber Data dan Subjek Penelitian

1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini didapatkan dari hasil wawancara dan pengamatan secara langsung bersama peserta didik dan guru kelas III SD Negeri Daleman tahun ajaran 2024/2025. Tujuan dari wawancara dan pengamatan tersebut yaitu untuk memperoleh sumber informasi terkait dengan permasalahan yang dialami di kelas tersebut pada saat pembelajaran di kelas.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu guru dan peserta didik kelas III SD Negeri Daleman tahun ajaran 2024/2025. Kemudian banyaknya peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah 25 peserta didik dari SD Negeri Daleman.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan ini terdapat beberapa Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data. Berikut teknik yang digunakan oleh peneliti diantaranya:

1. Tes (*pretest* dan *posttest*)

Dalam teknik tes ini akan dilakukan dalam dua tahap yaitu *pretest* dan *posttest*. Peneliti melakukan Teknik pengumpulan data melalui *pretest*

(sebelum menggunakan media pembelajaran *e-comic*) dan *posttest* (sesudah menggunakan media pembelajaran *e-comic*). Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan tingkat pengetahuan peserta didik terkait materi sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran (Asiva Noor Rachmayani, 2015b). Selain itu melalui teknik tes ini digunakan untuk mengukur keefektifan dari media pembelajaran *e-comic* yang telah dibuat oleh peneliti dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) materi literasi budaya. Berikut adalah kisi-kisi pertanyaan *pretest* dan *posttest* terkait materi kebudayaan Indonesia.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest

Lingkup Materi	Indikator	Bentuk Soal	No. Soal
Pakaian Adat	Peserta didik mampu menyebutkan asal daerah pakaian adat “Beskap dan Kebaya”	Uraian	1
Makanan Khas	Peserta didik mampu menyebutkan asal daerah makanan khas “Gudeg”	Uraian	2
	Peserta didik mampu menyebutkan asal daerah	Uraian	6

	makanan khas “Kerak Telur”		
Alat Musik	Peserta didik mampu menyebutkan asal daerah alat musik “Angklung”	Uraian	4
Rumah Adat	Peserta didik mampu menyebutkan asal daerah rumah adat “Honai”	Uraian	10
Tari Tradisional	Peserta didik mampu menyebutkan nama tari tradisional asal daerah “Nanggroe Aceh Darussalam”	Uraian	3
	Peserta didik mampu menyebutkan asal daerah kesenian “Ondel-Ondel”	Uraian	7
	Peserta didik mampu menyebutkan asal daerah tari tradisional “Kuda Lumping”	Uraian	8
	Peserta didik mampu menyebutkan nama	Uraian	9

	kesenian asal daerah “Jawa Timur”		
Senjata Tradisional	Peserta didik mampu menyebutkan nama senjata tradisional asal daerah “Jawa”	Uraian	5

2. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan untuk dijawab oleh responden (Supriadi et al., 2020). Terdapat lima pilihan jawaban pada angket yakni sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

a. Angket Lembar Validasi

Angket lembar validasi berguna untuk mengukur kelayakan dari media yang telah dibuat. lembar validasi angket terdiri dari tiga validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selanjutnya, hasil dari validasi produk oleh ketiga ahli tersebut nantinya akan dijadikan sebagai pedoman untuk perbaikan dari media pembelajaran yang telah dibuat agar menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah Nomor
1.	Tampilan Umum	Tampilan media menarik	1	1
2.	Tampilan Khusus	Jenis huruf (<i>font</i>)	8	1
		Kombinasi warna	7	1
3.	Kognisi	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	6	1
		Kemudahan materi	3	1
		Strategi Pembelajaran	9	1
4.	Penyajian Materi	Media bersifat efektif dan efisien untuk pembelajaran	10	1
5.	Integritas Media	Pengaruh terhadap minat belajar peserta didik	2	1
		Menarik perhatian peserta didik	4	1
		Memudahkan peserta didik dalam belajar	10	1

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah Nomor
1.	Kualitas isi dan tujuan	Indikator kesesuaian materi	1,2,3	3
2.	Kelayakan	Indikator kelayakan produk media	4,5,6	3
3.	Materi	Indikator penyajian	7,8	2
		Indikator kompetensi kognitif	9,10	2

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah Nomor
1.	Bahasa	Kaidah bahasa	1	1
		Kesesuaian bahasa	2,3	2
		Penggunaan Bahasa yang sesuai	4,10	2
		Pemilihan bahasa	5	1
		Kesesuaian kalimat	6,7	2
		Ejaan bahasa Indonesia	8	1

		Konsisten dalam peristilahan	9	1
--	--	------------------------------	---	---

b. Angket Respon Guru

Angket respon guru bertujuan untuk mengetahui respon guru guna mengukur kepraktisan media pembelajaran *e-comic*. Angket respon guru ini akan diisi oleh guru kelas III setelah media pembelajaran *e-comic* telah melakukan uji coba pada saat pembelajaran.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah Nomor
Penyajian	Desain tampilan media menarik bagi peserta didik	1	1
	Perpaduan huruf dan warna sesuai	2	1
	Kesesuaian media dengan materi penyajian data	3	1

	Kejelasan elemen gambar pada media <i>E-Comic</i>	4	1
Penggunaan	Menumbuhkan minat dan antusias peserta didik saat pembelajaran dengan penggunaan media <i>E-Comic</i>	5	1
	Kesesuaian soal evaluasi dengan media	6	1
	Kemudahan dalam pengaplikasian media	7	1
	Penggunaan media memberi stimulus bagi peserta didik	8	1
	Membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi	9	1
	Kendala dalam penggunaan	10	1

c. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik guna mengukur kepraktisan media pembelajaran *e-comic*. Angket respon peserta didik ini akan diisi oleh 25 peserta didik, setelah media pembelajaran *e-comic* telah melakukan uji coba pada saat proses pembelajaran.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah Nomor
Penyajian	Desain tampilan media menarik bagi peserta didik	1	1
	Perpaduan huruf dan warna sesuai	2	1
	Kesesuaian media dengan materi penyajian data	3	1
	Kejelasan elemen gambar pada media <i>E-Comic</i>	4	1
Penggunaan	Menumbuhkan minat dan antusias peserta didik saat pembelajaran	5	1

dengan penggunaan media <i>E-Comic</i>		
Kesesuaian soal evaluasi dengan media	6	1
Kemudahan dalam pengaplikasian media	7	1
Penggunaan media memberi stimulus bagi peserta didik	8	1
Membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi	9	1
Kendala dalam penggunaan	10	1

F. Uji Kelayakan

Pada penelitian ini media pembelajaran *e-comic* akan dikatakan layak atau tidak dapat dilakukan melalui uji kelayakan. Dalam uji kelayakan produk ini menggunakan dua jenis kelayakan, yaitu uji validasi oleh ahli dan uji respon guru dan peserta didik. Uji kelayakan produk dilakukan melalui tahapan uji kelayakan dari validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

1. Uji Kelayakan Ahli Media

Uji kelayakan ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk dari saran maupun masukan informasi dan hasil evaluasi produk *E-Comic* untuk meningkatkan kualitas dari produk yang akan di kembangkan. Uji kelayakan ahli media pada penelitian ini dilaksanakan oleh validator ahli media, yaitu Ibu Dr. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung.

2. Uji Kelayakan Ahli Materi

Uji kelayakan ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk dari saran maupun masukan informasi dan hasil evaluasi produk *E-Comic* untuk meningkatkan kualitas dari produk yang akan di kembangkan. Uji kelayakan ahli materi pada penelitian ini dilaksanakan oleh validator ahli media, yaitu Bapak Puguh Ardianto Iskandar, M.Pd yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung.

3. Uji Kelayakan Ahli Bahasa

Uji kelayakan ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk dari saran maupun masukan informasi dan hasil evaluasi produk *E-Comic* untuk meningkatkan kualitas dari produk yang akan di kembangkan. Uji kelayakan ahli materi pada penelitian ini dilaksanakan oleh validator ahli media, yaitu Bapak Galih Cahya Pratama, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung.

G. Teknik Analisis Data

Apabila data penelitian sudah terkumpul, langkah selanjutnya yaitu melakukan teknik analisis data. Data yang dianalisis meliputi hasil angket (validasi, respon guru dan respon peserta didik), serta hasil tes (*pretest* dan *posttest*). Dalam menganalisis data terdapat beberapa teknik yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. Analisis Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah sebuah bentuk pengukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrument sebelum akhirnya digunakan dalam penelitian. Suatu instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkap dan mampu mengukur data dari variabel yang diteliti secara tepat (Sundayana, 2014:59).

- 1) Menghitung validitas dalam penelitian ini menggunakan korelasi setiap butir soal dengan rumus *Pearson/Product Moment* yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2) (n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi

X = Skor item butir soal

Y = Jumlah skor total tiap soal

n = Jumlah responden

2) Melakukan perhitungan dengan uji t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

r = Koefisien korelasi hasil r hitung

n = Jumlah responden

3) Mencari t_{tabel} dengan $t_{tabel} = t_{\alpha}(dk = n-2)$

4) Maka dapat disimpulkan, dengan kriteria pengujian validitas instrument

atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ dapat dikatakan bahwa:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dikatakan valid

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dikatakan tidak valid

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrument penelitian adalah suatu alat ukur yang memberikan hasil yang tetap sama (konsisten). Apabila hasil dari pengukuran diberikan pada subjek yang sam meskipun dilakukan kepada orang yang berbeda, waktu berbeda, dan tempat yang berbeda, maka hasil pengukuran yang diberikan harus tetap sama (relatif sama) (Sundayana, 2014:69). Dalam menguji reliabilitas instrumen penelitian ini, penulis menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (α) karena tipe soal yang digunakan dalam bentuk esai/uraian. Hasil korelasi *product moment* dianalisis dengan Rumus *Cronbach's Alpha* (α) adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_t^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

n = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum s_i^2$ = Jumlah varians item

S_t^2 = Varians total

Koefisien reliabilitas yang dihasilkan, selanjutnya diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria dari Guilford dalam (Sundayana, 2014:70) yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.7 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/ Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

c. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara siswa yang cerdas (berkemampuan tinggi) dan siswa yang kurang cerdas (berkemampuan rendah) (Sundayana, 2014:76). Sehingga dapat diartikan bahwa daya pembeda bertujuan untuk membedakan antara siswa yang dapat menguasai materi dengan siswa yang tidak dapat menguasai materi. Untuk menentukan daya pembeda soal tipe

uraian dalam penelitian ini diperlukan alat ukur menggunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{SA - SB}{IA}$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

Untuk menafsirkan daya pembeda suatu soal dapat dilihat melalui tabel 3.8 berikut ini:

Tabel 3.8 Klasifikasi Daya Pembeda

$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 0,20$	Sangat Baik

d. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah keberadaan suatu butir soal yang menunjukkan apakah terkesan sukar, sedang, atau mudah dalam mengerjakannya (Sundayana, 2014:76). Untuk menentukan tingkat kesukaran soal tipe uraian dalam penelitian ini dapat diketahui menggunakan rumus sebagai berikut:

$$TK = \frac{SA + SB}{IA + IB}$$

Keterangan:

TK = Tingkat kesukaran

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

IB = Jumlah skor ideal kelompok bawah

Untuk menafsirkan tingkat kesukaran suatu soal dapat dilihat berikut ini:

Tabel 3.9 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

TK = 0,00	Terlalu Sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang/ Cukup
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
TK = 1,00	Terlalu Mudah

2. Analisis Hasil Uji Keefektifan Produk

a. Uji Kelayakan

Kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran diketahui dengan menghitung data angket yang didapat, dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{rataan angket} = \frac{\text{jumlah yang diperoleh}}{\text{jumlah maksimal}} \times 100$$

$$\text{rataan angket} = \frac{\text{jumlah yang diperoleh}}{105} \times 100$$

Dengan rumus interval sebagai berikut:

$$\text{rataan angket} = \frac{100}{\text{jumlah skor (Likert)}}$$

Maka = $100 / 5 = 20$, sehingga interval skor adalah 20 setiap kriteria.

Analisis data angket dilakukan dengan menghitung rata-rata cara rataan skor angket sama dengan jumlah skor validator pada tiap aspek dibagi banyaknya aspek penilaian. Media dikatakan “Layak” jika memenuhi kategori “Valid” berdasarkan hasil penilaian pada lembar angket validasi produk sesuai pada tabel skor dari penilaian aplikasi digunakan skala likert sebagai berikut:

Tabel 3.10 Tabel Kriteria Skor

Skor	Kriteria	Keterangan
≤ 20	Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak Layak
21 – 39	Tidak Valid	Tidak Layak
41 – 59	Kurang Valid	Cukup Layak
61 – 79	Valid	Layak
81 – 100	Sangat Valid	Sangat Layak

(Sastrawan et al., 2021)

b. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan media berbasis *e-comic* dapat melibatkan pengguna angket dan interval tabel skor praktis untuk mengumpulkan dan menganalisa data. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan:

- 1) Pembuatan angket: Rancangan angket yang mencakup pertanyaan-pertanyaan terkait kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, dan

efektivitas media. Gunakan skala *likert* untuk memungkinkan responden memberikan tanggapan berdasarkan tingkat setuju atau tidak setuju.

- 2) Pemberian intruksi: Sertakan intruksi yang jelas di awal angket guna memberikan arahan kepada responden tentang cara mengisi dan tujuan dari angket.
- 3) Pelaksanaan uji kepraktisan: Bagikan angket kepada responden yang telah dipilih untuk uji kepraktisan. Pastikan bahwa responden menggunakan media *e-comic* dan mengisi angket sesuai dengan pengalaman mereka.
- 4) Pengumpulan data angket: Kumpulkan angket yang telah diisi oleh responden. Pastikan bahwa data angket terkumpul dengan lengkap dan terorganisir.
- 5) Perhitungan rataan angket: Hitung rataan (*mean*) dari skor yang diberikan oleh responden untuk setiap pertanyaan pada angket. Ini dapat memberikan gambaran umum tentang persepsi responden terhadap kemudahan penggunaan dan efektivitas media *e-comic*.

$$\text{rataan angket respon media guru} = \frac{\text{jumlah yang diperoleh}}{85} \times 100$$

rataan angket respon media peserta didik

$$= \frac{\text{jumlah yang diperoleh}}{105} \times 100$$

- 6) Pembuatan interval tabel skor praktis: Buat interval tabel skor praktis berdasarkan rentang nilai rata-rata angket. Interval ini dapat dibuat berdasarkan kategori tertentu, misalnya “Sangat Baik”, “Baik”, “Cukup”, “Kurang”, atau skala lain yang sesuai.

Tabel 3.11 Kriteria Skor Praktis

Skor	Kriteria	Keterangan
≤ 20	Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak Layak
21 – 39	Tidak Valid	Tidak Layak
41 – 59	Kurang Valid	Cukup Layak
61 – 79	Valid	Layak
81 – 100	Sangat Valid	Sangat Layak

- 7) Analisis data: Analisis data dengan memasukkan hasil rata-rata angket ke dalam interval tabel skor praktis. Identifikasi sejauh mana media *e-comic* dinilai praktis berdasarkan kategori yang telah ditentukan.
- 8) Interpretasi Hasil: Interpretasi hasil analisis data dan buat kesimpulan mengenai kepraktisan media *e-comic* berdasarkan tanggapan responden. Diskusikan temuan yang signifikan dan fokus pada aspek-aspek tertentu yang perlu ditingkatkan atau diperbaiki.

c. Uji Efektivitas

1) Uji *Paired Sample T Test*

Dilakukan uji-t agar dapat mengetahui perbedaan prestasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media

pembelajaran *e-comic* terhadap prestasi belajar peserta didik materi kebudayaan Indonesia. Uji-t yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan dua sampel yang saling berkorelasi atau sering juga disebut *paired sample t test*, yaitu perbandingan antara subjek sama namun mengalami perlakuan yang dapat dinilai menggunakan *pretest* dan *posttest*. Langkah-langkah menghitung uji-t adalah sebagai berikut:

- a) Buatlah kolom nilai hasil *Pre-test* dan *Post-test*
- b) Pilih tampilan data dari menu, lalu masukkan data
- c) Pilih *Analyze*, lalu *Select Means Comparison*, dan *Select Paired Sample T-Test*
- d) Klik variabel data *pretest* dan *posttest* sebagai *Current Selections*, masukkan data ke bagian *Paired Variables*
- e) Pilih *Options* untuk menentukan tingkat kepercayaan yang diinginkan, kemudian pilih *Continue*, lalu klik OK
- f) Dapatkan output hasil pengolahan SPSS
- g) Hasil uji *Paired Sample T Test* ditentukan kriteria hipotesis:
 - (1) Jika nilai sig. (*2-tailed*) > α maka H_0 diterima dan H_a ditolak
 - (2) Jika nilai sig. (*2-tailed*) < α maka H_0 ditolak dan H_a diterima

2) Uji *Gain* Ternormalisasi

Uji *gain* dilakukan untuk mengetahui efektivitas media *e-comic* terhadap kemampuan hasil belajar antara sebelum dan sesudah

diterapkannya media pembelajaran. Uji *gain* berguna untuk mengetahui besarnya peningkatan yang terjadi dari hasil *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah rumus uji *gain*:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

Skor ideal = nilai maksimum (tertinggi) yang diperoleh

Uji *gain* digunakan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari penerapan media pembelajaran “*E-Comic*”. Kategori perolehan *gain* ternormalisasi menurut Sundayana (2015) sebagai berikut:

Tabel 3.12 Interpretasi *Gain* Ternormalisasi

Nilai <i>Gain</i> Ternormalisasi	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tetap
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, Evaluasi*) dengan pengembangan produk media pembelajaran *e-comic*. Pengembangan media komik berbentuk digital yang dioperasikan melalui android ataupun laptop, dengan adanya media ini diharapkan mampu memaksimalkan proses pembelajaran muatan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) pada materi kebudayaan Indonesia kelas III sekolah dasar. Media ini adalah inovasi yang dikembangkan oleh peneliti untuk menciptakan pengalaman literasi budaya yang menyenangkan karena dengan media tersebut peserta didik akan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran di kelas. Media *e-comic* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Dengan demikian, penerapan media *e-comic* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, akan tetapi juga mengembangkan kreativitas dan keterampilan literasi anak, terutama literasi budaya. Hasil penelitian yang dijelaskan adalah 1) Analisis

Observasi, 2) Perancangan Produk, 3) Hasil Produk, 4) Hasil Uji Coba Produk, 5) Analisis Data.

1. Perancangan Produk

Perancangan produk ini disesuaikan dengan kebutuhan dari hasil observasi penelitian sehingga diharapkan dapat menjadi sebuah solusi. Observasi yang dilakukan melalui wawancara, nilai, dan ujicoba soal untuk menentukan materi. Sebelum melakukan pengembangan media, peneliti melakukan observasi kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik. Permasalahan awal yang terdapat di sekolah adalah kurangnya digitalisasi media pembelajaran komik berbasis digital yang menjelaskan materi secara menarik.

Berdasarkan permasalahan awal, maka dibutuhkan media yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk menjadi stimulus bagi peserta didik ketika pembelajaran di kelas. Ketertarikan peserta didik dalam menggunakan *smartphone* atau android menjadi jawaban atas pengembangan media *E-Comic* berbasis digital yang dioperasikan melalui android sebagai upaya untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di kelas III SDN Daleman. Hasil dari wawancara adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Wawancara

NO.	NARASUMBER	WAWANCARA
-----	------------	-----------

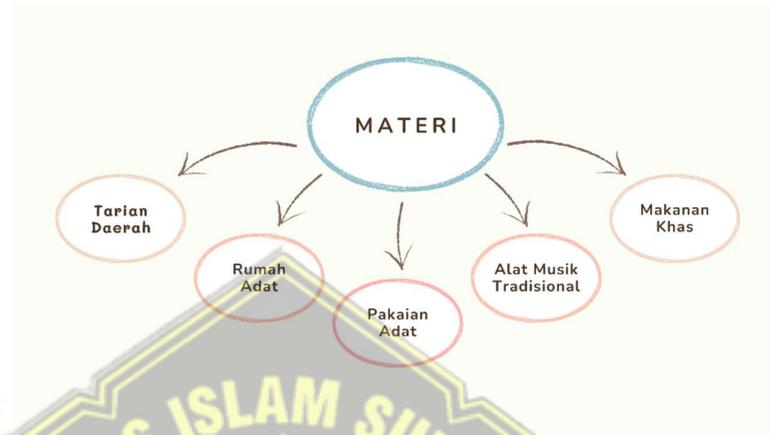
1.	KEPALA SEKOLAH	<p>Pembelajaran yang sudah berlangsung di SDN Daleman sudah menerapkan Kurikulum 2013. Terdapat kesenjangan kemampuan literasi budaya peserta didik yang tinggi dan rendah. Faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran mungkin karena proses pembelajaran masih bersifat konvensional, dan kurang inovatif. Di era sekarang, sebagian besar peserta didik sudah memahami teknologi dan fashion sehingga membuat anak-anak tidak mengenal budaya lokal. Banyak guru menjumpai anak-anak yang lebih menyukai <i>dance</i> daripada tarian tradisional.</p>
2.	WALI KELAS III SD	<p>Pembelajaran sudah menerapkan Kurikulum 2013. Dimana dalam materi yang diajarkan menyesuaikan rancangan pembelajaran yang sudah dirancang. Hampir sebagian besar peserta didik belum memahami literasi budaya. Bagi peserta didik</p>

		pembelajaran IPS khususnya materi keberagaman kebudayaan Indonesia sangat membosankan, karena banyak sekali yang harus dibaca dan dipahami.
3.	PESERTA DIDIK	Sebagian besar peserta didik mengatakan pembelajaran IPS sangat sulit, dan membosankan, apalagi materi yang dibahas menyangkut keberagaman kebudayaan Indonesia yang banyak dan harus menghafal.

Berdasarkan hasil observasi menyatakan kurangnya literasi budaya bagi peserta didik. Ditambah lagi kurangnya media pembelajaran berbasis digital menjadi penghambat maksimalnya pemahaman peserta didik di mata pelajaran IPS Kelas III materi kebudayaan Indonesia. Media *e-comic* disusun untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya peserta didik. Media *e-comic* dirancang menggunakan aplikasi canva. Selain itu, rancangan menu dapat diakses di android atau melalui laptop. Rancangan produk meliputi:

- 1) Judul atau Cover, 2) KI, KD dan Tujuan Pembelajaran, 3) Prakarta, 4) Pengertian Materi, 5) Pengenalan Tokoh, 6) Percakapan Komik, 7) Penjelasan Materi secara detail, 8) Penutup, 9) Evaluasi,

dan 10) Profil Pengembangan. Berikut rancangan materi yang ada di komik yang dikembangkan:



Gambar 4.1 Rancangan Materi

2. Hasil Produk

Hasil analisis awal yang telah dilakukan pada saat observasi kelas dengan guru dan peserta didik dapat diketahui bahwa kegunaan media pembelajaran di sekolah masih minim. Produk yang dikembangkan adalah berupa komik digital yang dapat diakses di android ataupun di laptop. Setelah penerapan media *e-comic* dapat dilihat bahwa dalam meningkatkan literasi budaya peserta didik, media *e-comic* harus mengacu pada indikator pencapaian literasi budaya sebagai tolak ukur pemahaman peserta didik yang terbagi ke dalam empat indikator, yaitu: 1) Memahami kompleksitas budaya dan kewarganegaraan; 2) Mengetahui budaya sendiri; 3)

Mengetahui kewajiban kewarganegaraan; dan 4) Kepedulian terhadap budaya (E. Y. Lestari et al., 2022).

Komik ini terdiri dari halaman *cover*; bagian pembuka media yang berisi KI, KD, tujuan pembelajaran, dan prakarta; Bagian isi berisi pengertian materi, pengenalan tokoh, cerita bergambar (festival kebudayaan), disertai rangkuman materi; Latihan soal (evaluasi); dan bagian penutup media pembelajaran berisi profil pengembangan peneliti. Fitur-fitur yang ada di desain semenarik mungkin dengan berbantuan aplikasi Canva.



Gambar 4.2 Tampilan Halaman *Cover E-Comic*

Gambar 4.2 merupakan tampilan awal (*cover*) yang sudah diakses di android ataupun laptop dengan unsur tulisan “*Welcome to Indonesia*”. Gambar ini merupakan proses pembuatan komponen komik yang di desain di aplikasi canva. Dalam pengembangan *e-comic* aplikasi canva sangat berperan penting untuk mengoptimalkan hasil gambar dan warna yang menarik. Setelah produk media jadi, maka akan dilakukan validasi oleh validator ahli

di bidangnya. Validator tersebut terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Berikut adalah media dalam penelitian ini:

Tabel 4.2 Nama Validator

NO.	NAMA VALIDATOR	STATUS
1.	Yunita Sari, S.Pd., M.Pd	Dosen Bidang Pengembangan Media
2.	Puguh Ardianto Iskandar, M.Pd	Dosen Bidang Bahasa Indonesia
3.	Galih Cahya Pratama, S.Pd., M.Pd	Dosen Bidang Bahasa Indonesia

Dari hasil validasi menyatakan bahwa media *E-Comic* layak digunakan dengan revisi. Masukan dan saran dari validator untuk menyempurnakan media ini. Penyempurnaan tersebut antara lain adalah hasil produk yang telah direvisi berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh validator sebagai berikut:

a. Tampilan Prakarta

PRAKARTA

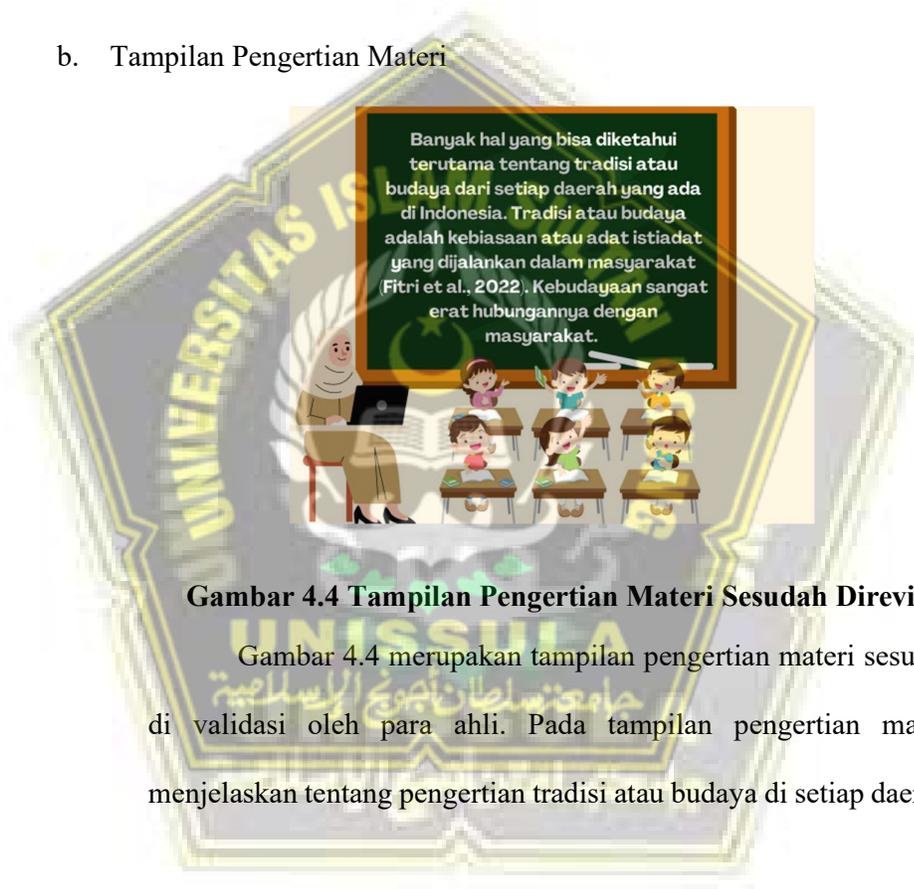
Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan segala rahmat, taufik, dan karunia-Nya sehingga e-comic ini dapat terselesaikan. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari semua pihak, peneliti tidak mampu menyelesaikan e-comic ini dengan baik. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang bersangkutan. E-comic ini berisikan cerita keberagaman kebudayaan Indonesia yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik di sekolah dasar. E-comic ini merupakan salah satu cara pengembangan buku digital kreatif untuk melestarikan kebudayaan di Indonesia. Penulis berharap buku digital ini dapat dimanfaatkan dengan baik. Kritik dan saran yang membangun perlu adanya untuk perbaikan e-comic berbasis cerita keberagaman kebudayaan Indonesia.

Semarang, 01 November 2024
Penulis

Gambar 4.3 Tampilan Prakarta Sesudah Direvisi

Gambar 4.3 merupakan tampilan prakarta sesudah di validasi oleh para ahli. Kata ini ditulis sebagai sambutan awal penggunaan media. Pembetulan tulisan, dan tanda baca tersebut agar dapat dibaca dengan baik oleh peserta didik sekolah dasar.

b. Tampilan Pengertian Materi



Gambar 4.4 Tampilan Pengertian Materi Sesudah Direvisi

Gambar 4.4 merupakan tampilan pengertian materi sesudah di validasi oleh para ahli. Pada tampilan pengertian materi menjelaskan tentang pengertian tradisi atau budaya di setiap daerah.

c. Tampilan Pengenalan Tokoh



Gambar 4.5 Tampilan Pengenalan Tokoh Sesudah Direvisi

Gambar 4.5 merupakan tampilan pengenalan tokoh sesudah di validasi oleh para ahli. Pada tampilan pengenalan tokoh menjelaskan tentang nama tokoh utama dalam cerita *e-comic*.

d. Tampilan Percakapan Awal



Gambar 4.6 Tampilan Percakapan Awal Sebelum Direvisi

Gambar 4.6 merupakan tampilan percakapan awal sebelum di revisi oleh para ahli. Dimana dalam tampilan ini tokoh belum

memberikan ekspresi wajah. Dalam tampilan ini terdapat kekurangannya, sehingga perlu direvisi sebagai berikut:



Gambar 4.7 Tampilan Percakapan Awal Sesudah Direvisi

Setelah dilakukannya revisi dari para ahli menyarankan ditambahkan ekspresi pada tokoh komik dalam cerita tersebut.

e. Tampilan Ruang Kelas



Gambar 4.8 Tampilan Ruang Kelas Sesudah Direvisi

Setelah dilakukannya revisi dari para ahli menyarankan ditambahkan ruang kelas dimana terdapat bu guru yang menjelaskan

nilai moral, kognitif, dan juga menjadikan alur cerita komik menjadi menarik.

f. Tampilan Perjalanan menuju Festival



Gambar 4.9 Tampilan Perjalanan menuju Festival Sebelum Direvisi

Gambar 4.9 merupakan tampilan perjalanan menuju festival sebelum di revisi oleh para ahli. Dimana dalam tampilan ini tidak terdapat alur yang jelas, dan terlalu singkat. Dalam tampilan ini terdapat kekurangannya, sehingga perlu direvisi sebagai berikut:

Gambar 4.13 Tampilan Penjelasan berbagai Budaya Sebelum Direvisi

Gambar 4.13 merupakan tampilan penjelasan berbagai budaya, peneliti mengambil contoh budaya dari Daerah Istimewa Yogyakarta sebelum di revisi oleh para ahli. Dimana dalam tampilan ini dinilai kurang menarik, dan monoton. Sehingga, terdapat revisi didalamnya untuk menjadi lebih menarik dibaca oleh peserta didik sebagai berikut:



Gambar 4.14 Tampilan Penjelasan berbagai Budaya Sesudah Direvisi

Setelah dilakukannya revisi dari para ahli menyarankan ditambahkan penjelasan, dan pewarnaan yang menarik. Supaya menambahkan daya tarik peserta didik.

i. Tampilan Soal Evaluasi



Gambar 4.15 Tampilan Soal Evaluasi

Pada tampilan ini terdapat evaluasi pembelajaran yang diambil dari soal *pretest* maupun *posttest* yang diberikan kedalam aplikasi *wordwall*.

j. Tampilan Profil Pengembang

Pada tampilan profil pengembang berisi identitas pengembang media *e-comic* secara lengkap. Adanya tampilan ini untuk memudahkan kritikan yang akan dikirim ke pembuat.



Gambar 4.16 Tampilan Profil Pengembang

3. Hasil Uji Coba Produk

Implementasi media pembelajaran merupakan tahap pengembangan dalam ADDIE yang dilakukan dengan menerapkan media yang telah dikembangkan pada tahap development. Pelaksanaan penerapan media “*E-Comic*” dilakukan selama lima hari yaitu pada tanggal 25-29 November 2024 di SD Negeri Daleman. Media diakses oleh peserta didik secara kelompok. Peserta didik diarahkan untuk mengikuti langkah-langkah sesuai petunjuk.

Tabel 4.3 Kegiatan Uji Coba di SDN Daleman

TANGGAL	KEGIATAN
25 November 2024	Izin melakukan penelitian
26-27 November 2024	Melaksanakan <i>pretest</i>
28 November 2024	Penggunaan media pembelajaran <i>e-comic</i>
29 November 2024	<i>Posttest</i> dan angket respon peserta didik

Setelah penerapan penggunaan media “*E-Comic*”, peserta didik diberikan lembar untuk mengukur kemampuan akhir (*posttest*) dengan jumlah 10 soal. Setelah mengerjakan soal, guru dan peserta didik diberi lembar angket respon agar bisa menilai produk komik digital menggunakan lembar angket respon guru dan peserta didik

terhadap media pembelajaran “E-Comic”. Pelaksanaan tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan literasi budaya peserta didik. Tes dilakukan secara dua tahap, tahap pertama yaitu *pretest* yang dilakukan sebelum penerapan media *e-comic*. Tahap kedua yaitu *posttest* yang dilakukan setelah penggunaan media *e-comic*. Pelaksanaan *pretest* dilakukan pada 26 November 2024, dimana diperoleh nilai terendah 57,5 dan nilai tertinggi 85 dengan rata-rata sebesar 74, dan total nilai peserta didik 2.212,5. Pelaksanaan *posttest* dilakukan pada 29 November 2024 dengan jumlah peserta didik sebanyak 25. Diperoleh peningkatan dari tes sebelumnya yang cukup signifikan, dimana hasil nilai tes terendah 85 dan nilai tertinggi 97,5 dengan rata-rata sebesar 93,6, dan total nilai peserta didik 2.340.

Dalam pembelajaran menggunakan media *e-comic* dipantau oleh guru kelas III dari mulai kegiatan *pretest*, penerapan media, proses pembelajaran dan *posttest*, dan pengisian lembar angket. Guru diberikan lembar angket respon terhadap penggunaan media pembelajaran *e-comic* di kelas III. Pengisian angket respon guru dilakukan oleh guru kelas III SDN Daleman yaitu bu Umi Aviah, S.Pd., SD dengan total skor 92, dengan presentase angket seberat 92%. Sebelum pengisian angket respon peserta didik, peserta didik telah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-comic*, dan sudah melakukan *pretest* maupun *posttest*. Peserta didik

diberikan angket respon adalah peserta didik kelas III yang berjumlah 25 peserta didik. Hasil angket respon peserta didik diperoleh jumlah skor 224 dengan skor rata-rata 0,896 dan presentase 89,6%.

Berdasarkan respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran *e-comic* dinilai sangat menarik. Dengan adanya media *e-comic* ini dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

4. Analisis Data

a. Analisis Instrumen

Uji instrument tes dilakukan sebelum penelitian, uji ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan soal yang akan diujikan dalam penelitian. Adapun uji yang digunakan dalam analisis instrument tes ini adalah uji validitas, uji reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran.

1) Uji Validitas

Uji validitas berguna untuk mengukur valid atau tidak validnya suatu tes. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes berupa uraian yang berjumlah 15 soal dengan jumlah responden 30 peserta didik. Penyebaran uji coba tes dilaksanakan pada tanggal 05 November 2024 di kelas III SDN Purwosari 1. Kriteria ketentuan dalam uji validitas yaitu taraf signifikansi adalah

0,05. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat dikatakan instrument tersebut valid, dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka dapat dikatakan instrument tersebut tidak valid. Berdasarkan hasil uji coba instrument didapat data validitas berupa:

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Soal

No.	t.hitung	t.tabel	Keterangan
1.	0,369	0,361	VALID
2.	0,544	0,361	VALID
3.	0,303	0,361	TIDAK VALID
4.	0,314	0,361	TIDAK VALID
5.	0,517	0,361	VALID
6.	0,514	0,361	VALID
7.	0,361	0,361	VALID
8.	0,489	0,361	VALID
9.	0,486	0,361	VALID
10.	0,469	0,361	VALID
11.	0,541	0,361	VALID
12.	0,271	0,361	TIDAK VALID
13.	0,442	0,361	VALID
14.	0,030	0,361	TIDAK VALID
15.	0,457	0,361	VALID

Berdasarkan uji validitas pada tabel tersebut yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS mendapatkan hasil bahwa uji coba validitas instrument tes pada soal uraian menunjukkan terdapat 11 soal valid dari 15 soal keseluruhan. 11 soal yang valid yaitu nomor 1,2,5,6,7,8,9,10,11,13, dan 15 sedangkan 4 soal yang tidak valid yaitu nomor 3,4,12, dan 14. Soal yang valid selanjutnya dapat digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan literasi budaya peserta didik pada mata pelajaran IPS.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai konsistensi dan keandalan alat pengukur dalam penelitian agar memberikan hasil yang tetap sama. Dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji reliabilitas, peneliti menggunakan aplikasi SPSS dengan rumus *Cronbach's Alpha* untuk tipe soal uraian, yaitu:

Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.650	15

Dari hasil uji instrument reliabilitas *Cronbach's Alpha* yang menunjukkan nilai 0,650 menunjukkan bahwa instrument tersebut bersifat reliabel dengan kriteria yang umum digunakan untuk penelitian.

3) Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan untuk mengetahui kemampuan suatu soal agar dapat membedakan antara peserta didik berkemampuan tinggi dan peserta didik berkemampuan rendah. Peneliti menggunakan aplikasi SPSS untuk menguji daya pembeda.

Tabel 4.6 Hasil Uji Daya Pembeda menggunakan Aplikasi SPSS

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x01	29.7667	33.220	.232	.638
x02	28.1333	30.809	.411	.612
x03	30.1333	33.844	.154	.649
x04	30.4333	34.185	.202	.642
x05	28.4667	30.257	.346	.620
x06	28.6333	30.171	.337	.622
x07	29.1667	32.695	.181	.648
x08	29.3333	30.851	.321	.625
x09	29.6000	30.593	.304	.628
x10	28.3667	31.206	.302	.628
x11	27.8000	31.821	.437	.614
x12	30.3333	34.299	.133	.651
x13	27.9000	33.266	.347	.628
x14	29.8667	36.533	-.074	.667
x15	27.4667	33.361	.370	.627

Tabel 4.7 Keterangan Hasil Uji Daya Pembeda

No.	Daya Pembeda	Keterangan
1.	0,232	CUKUP/SEDANG
2.	0,411	BAIK
3.	0,154	JELEK
4.	0,202	CUKUP/SEDANG
5.	0,346	CUKUP/SEDANG
6.	0,337	CUKUP/SEDANG
7.	0,181	JELEK
8.	0,321	CUKUP/SEDANG
9.	0,304	CUKUP/SEDANG
10.	0,302	CUKUP/SEDANG
11.	0,437	BAIK
12.	0,133	JELEK
13.	0,347	CUKUP/SEDANG
14.	-0,074	SANGAT JELEK
15.	0,370	CUKUP/SEDANG

Berdasarkan hasil uji daya pembeda yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua butir soal yang termasuk dalam kategori baik, sembilan butir soal kategori cukup/sedang, tiga butir soal kategori jelek, dan satu butir soal kategori sangat jelek.

4) Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dalam sebuah penelitian digunakan untuk mengetahui keberadaan suatu butir soal. Apakah dipandang sukar, sedang atau mudah dalam pengerjaan soal. Berikut adalah hasil analisis tingkat kesukaran soal yang telah dihitung menggunakan aplikasi SPSS, yaitu:

Tabel 4.8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No.	Mean Skor	Skor Maksimal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1.	1,3333	3	0,4444	Sedang/Cukup
2.	2,9667	4	0,7416	Mudah
3.	0,9667	4	0,2416	Sukar
4.	0,6667	2	0,3333	Sedang/Cukup
5.	2,6333	4	0,6583	Sedang/Cukup
6.	2,4667	4	0,6166	Sedang/Cukup
7.	1,9333	4	0,4833	Sedang/Cukup
8.	1,7667	4	0,4416	Sedang/Cukup
9.	1,5000	4	0,375	Sedang/Cukup
10.	2,7333	4	0,6833	Sedang/Cukup
11.	3,3000	4	0,825	Mudah
12.	0,7667	3	0,2555	Sukar
13.	3,2000	4	0,8	Mudah

14.	1,2333	2	0,6166	Sedang/Cukup
15.	3,6333	4	0,9083	Mudah

Berdasarkan hasil dari uji tingkat kesukaran pada tabel diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil dari 15 butir soal yang terdiri dari empat butir soal kriteria mudah, sembilan soal kriteria sedang/cukup, dan dua soal kriteria sukar.

b. Analisis Hasil Uji Keefektifan Produk

1) Uji Kelayakan

Uji validitas dilakukan oleh dosen ahli yaitu hasil validasi oleh ketiga validator diperoleh melalui lembar validasi media “*E-Comic*” yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Skor Kategori Hasil Validasi Ahli

No.	Validator	Nilai Diperoleh	Nilai Maksimum
1.	Dr. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd	44	50
2.	Puguh Ardianto Iskandar, M.Pd	46	50
3.	Galih Cahya Pratama, S.Pd., M.Pd	48	50
Jumlah		138	150
Presentase		92%	
Kategori		Sangat Layak	

Dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh tiga validator, dapat dinyatakan bahwa media komik berbasis digital memenuhi kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Rata-rata skor evaluasi ahli mencapai 92%. Validator pertama didapatkan skor 44 dengan presentase 88%, validator kedua didapatkan skor 46 dengan presentase 92%, dan validator ketiga didapatkan skor 48 dengan presentase 96%. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian dan temuan pada penelitian sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa media *e-comic* sangat sesuai untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya pembelajaran IPS, pada materi kebudayaan Indonesia untuk peserta didik sekolah dasar.

c. Analisis Uji Kepraktisan

Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat diketahui kepraktisannya melalui hasil respon guru dan hasil respon peserta didik. Skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban digunakan pada angket respon guru, sedangkan pada angket respon peserta didik menggunakan skala *Guttman* dengan dua alternatif jawaban. Hasil respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan produk media *e-comic* dapat diketahui melalui angket respon guru dengan hasil pengisian angket respon guru diperoleh skor 46 dengan presentase 92% dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Nilai Diperoleh	Nilai Maksimal
Penyajian	Desain tampilan media menarik bagi peserta didik	5	5
	Perpaduan huruf dan warna sesuai	5	5
	Kesesuaian media dengan materi penyajian data	5	5
	Kejelasan elemen gambar pada media <i>E-Comic</i>	5	5
Penggunaan	Menumbuhkan minat dan antusias peserta didik saat pembelajaran dengan penggunaan media <i>E-Comic</i>	4	5
	Kesesuaian soal evaluasi dengan media	4	5
	Kemudahan dalam pengaplikasian media	5	5

Penggunaan media memberi stimulus bagi peserta didik	5	5
Membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi	5	5
Kendala dalam penggunaan	3	5
Jumlah	46	50
Presentase	92%	
Kategori	Sangat Praktis	

Dari tabel tersebut, dapat di simpulkan bahwa penilaian angket respon guru menunjukkan presentase sebesar 92% dengan kategori “Sangat Praktis”. Evaluasi ini dilakukan setelah peserta didik menggunakan media *e-comic* dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya pembelajaran IPS, khususnya pada materi kebudayaan Indonesia. Sedangkan hasil angket respon peserta didik diperoleh skor rata-rata 8,96 dari 25 peserta didik sehingga presentase yang didapatkan sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Nilai Diperoleh	Nilai Maksimal
Penyajian	Desain tampilan media menarik bagi peserta didik	25	25
	Perpaduan huruf dan warna sesuai	20	25
	Kesesuaian media dengan materi penyajian data	25	25
	Kejelasan elemen gambar pada media <i>E-Comic</i>	25	25
Penggunaan	Menumbuhkan minat dan antusias peserta didik saat pembelajaran dengan penggunaan media <i>E-Comic</i>	25	25
	Kesesuaian soal evaluasi dengan media	23	25
	Kemudahan dalam pengaplikasian media	15	25

Penggunaan media memberi stimulus bagi peserta didik	21	25
Membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi	25	25
Kendala dalam penggunaan	20	25
Jumlah	224	250
Presentase	89,6%	
Kategori	Sangat Praktis	

Dari data yang didapat dari tabel tersebut, dapat diamati bahwa hasil penilaian angket respon peserta didik menunjukkan presentase sebesar 89,6% dengan kategori “Sangat Praktis”. Evaluasi ini dilakukan setelah peserta didik menggunakan media *e-comic* dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya pembelajaran IPS, khususnya pada materi kebudayaan Indonesia.

d. Analisis Data Uji Keefektifan

Penggunaan media dalam suatu pembelajaran sangat penting, karena dengan adanya media materi yang akan disampaikan nantinya lebih jelas

dan mudah untuk dipahami serta dapat memotivasi peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar. Pembelajaran dengan menggunakan suatu media akan berlangsung efektif sehingga tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Tercapai atau tidaknya suatu pembelajaran ditinjau dari nilai hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Dalam penelitian ini, digunakan analisis statistik menggunakan perangkat lunak SPSS untuk menilai efektivitas media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan dalam pemahaman materi sebelum dan sesudah menggunakan media *e-comic*. Penelitian dilakukan pada 25 peserta didik kelas III dengan memberikan *pretest* dan *posttest*. Hal ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman mengenai perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Tabel 4.12 Hasil Uji Keefektifan *Paired Sample T-Test*

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		99% Confidence Interval of the							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-19.6000	5.62176	1.12435	-22.74474	-16.45526	-17.432	24	.000

Tabel 4.13 *Paired Samples Statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	74.0000	25	5.77350	1.15470
	Posttest	93.6000	25	3.31348	.66270

Tabel 4.14 *Paired Sample Correlations*

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	25	.332	.105

Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan, ditemukan bahwa tingkat signifikansi sebesar 0,000 yang lebih rendah dari nilai ambang batas signifikansi sebesar 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-comic* memiliki pengaruh yang signifikansi dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya peserta didik pada materi kebudayaan Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas III SD Negeri Daleman. Apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Menunjukkan adanya pengaruh antara kedua variabel yang diteliti.

Uji efektivitas penggunaan media dilakukan melalui uji *Gain*.

Berikut hasil uji *Gain* penggunaan media:

Tabel 4.15 Hasil Uji *Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_skor	25	.44	.91	.7503	.12305
ngain_persen	25	44.44	90.91	75.0297	12.30517
Valid N (listwise)	25				

B. Pembahasan

1. Kelayakan Media Pembelajaran

a. Validasi Ahli Media

Hasil dari media *e-comic* yang telah dilakukan oleh ahli bidang media, yaitu Ibu Dr. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd., menunjukkan bahwa tingkat validitas yang sangat baik dengan rata-rata hasil sebesar 88%. Penilaian ini dilakukan untuk mencakup aspek tampilan umum, tampilan khusus, kognisi, penyajian materi, dan integritas media. Hasil validasi media menunjukkan bahwa media *e-comic* telah memenuhi kriteria yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran dengan potensi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan merangsang hasil belajar melalui interaksi interaktif yang mudah untuk digunakan.

b. Validasi Ahli Materi

Hasil dari media *e-comic* yang telah dilakukan oleh ahli bidang materi, yaitu Bapak Puguh Ardianto Iskandar, M.Pd., menunjukkan bahwa tingkat validitas yang sangat baik dengan rata-rata hasil sebesar 92%. Penilaian ini dilakukan untuk mencakup aspek kualitas isi dan tujuan,

kelayakan, dan materi. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa media *e-comic* telah memenuhi kriteria yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran dengan potensi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan merangsang hasil belajar melalui interaksi interaktif yang mudah untuk digunakan.

c. Validasi Ahli Bahasa

Hasil dari media *e-comic* yang telah dilakukan oleh ahli bidang bahasa, yaitu Bapak Galih Cahya Pratama, S.Pd., M.Pd., menunjukkan bahwa tingkat validitas yang sangat baik dengan rata-rata hasil sebesar 96%. Penilaian ini dilakukan untuk mencakup aspek tingkat bahasa yang digunakan. Dalam tingkat bahasa yang digunakan, media ini dinilai sesuai dengan tingkatan untuk anak kelas III SD. Hasil validasi bahasa menunjukkan bahwa media *e-comic* telah memenuhi kriteria yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran dengan potensi untuk meningkatkan penggunaan bahasa yang mencerminkan resapan bahasa dari kehidupan sehari-hari, dan mengembangkan hasil belajar peserta didik.

2. Penerapan Media E-Comic

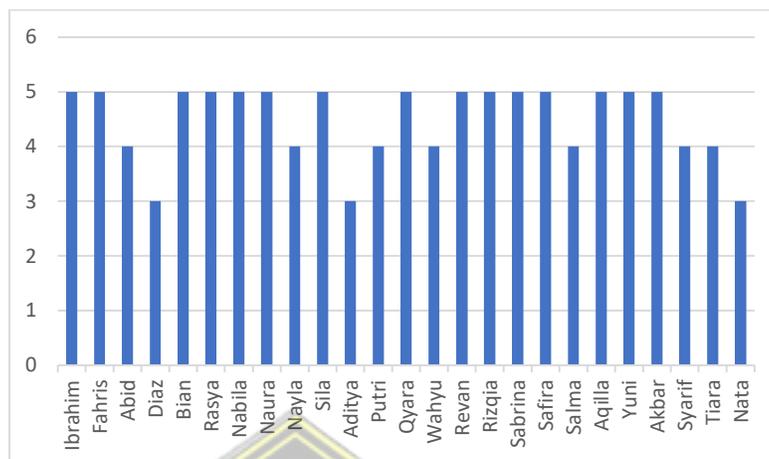
Pada tahap proses pembelajaran peneliti menggunakan media *e-comic*. *E-comic* tersebut berisi tentang penjelasan materi kebudayaan Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, makanan khas, dan alat musik daerah. Media *e-comic* dirancang dengan gambar yang menarik serta diberi istilah nama baju adat, nama alat musik daerah, nama

rumah adat, dan nama makanan khas daerah yang dirancang dari aplikasi canva.



Gambar 4.17 Mendemonstrasikan Media *E-Comic*

Gambar 4.17 menunjukkan antusias peserta didik, dilihat dari hasil observasi dan wawancara pada peserta didik saat penerapan media pembelajaran, peserta didik memiliki minat belajar dan ketertarikan dalam memahami materi pembelajaran yang berlangsung. Hal tersebut terlihat ketika pada saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran dan meminta peserta didik untuk maju kedepan, banyak peserta didik yang antusias dan memberanikan diri maju kedepan. Berikut adalah capaian literasi budaya peserta didik setelah penggunaan media e-comic yang disesuaikan dengan tabel indicator literasi budaya dan kewarganegaraan.



Gambar 4.18 Hasil Capaian Indikator Literasi Budaya Kelas III

Gambar 4.18 menunjukkan hasil capaian literasi budaya pada peserta didik kelas III. Dari jumlah keseluruhan 25 peserta didik kelas III, peserta didik yang mampu mencapai indikator literasi budaya tertinggi atau mampu mencapai ke lima capaian indikator budaya ada 15 peserta didik dengan presentase 60%. Peserta didik dapat mencapai 4 indikator literasi budaya terdiri dari 7 peserta didik dengan presentase 2,8%. Peserta didik yang memiliki capaian indikator literasi budaya atau hanya mampu mencapai 3 indikator literasi budaya terdapat 3 peserta didik dengan presentase 1,2%. Rata-rata akhir yang mereka peroleh yaitu peserta didik mampu mencapai peningkatan literasi budaya setelah penggunaan media *e-comic*. Hal tersebut membuktikan bahwa media *e-comic* dapat bermanfaat dalam meningkatkan literasi budaya peserta didik kelas III.

3. Kepraktisan Media Pembelajaran

Media *e-comic* menjadi sebuah alternatif terbaru yang menarik dalam sistem pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran budaya. Dengan menggunakan *e-comic* sebagai media pembelajaran akan membuat peserta didik lebih interaktif dan lebih mendalam tentang kebudayaan Indonesia. Respon yang diterima dari guru dan peserta didik membuktikan bahwa media ini tidak hanya praktis, tetapi juga sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Hasil angket dari respon guru menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi dengan nilai mencapai 92 dari 100. Presentase dari hasil angket dapat dilihat sebagai berikut:

$$\text{Presentase akhir} = \frac{92}{100} \times 100\% = 92\%$$

Presentase tersebut menunjukkan bahwa media *e-comic* memiliki kepraktisan dengan kategori “Sangat Layak”. Hal tersebut mencerminkan penerimaan terhadap media *e-comic* di kalangan pendidik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *e-comic* tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga praktis dalam pembelajaran.

Tabel 4.16 Penjelasan Hasil Angket Respon Peserta Didik

Responden	Total Skor	Rata-rata	Presentase
25	224	8,96	89,6%

Hasil angket respon peserta didik menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap media pembelajaran *e-comic* materi kebudayaan Indonesia. Dari total 25 peserta didik yang mengisi angket dengan nilai total 224, rata-rata nilai angket peserta didik adalah 8,96. Hal ini menghasilkan presentase akhir angket peserta didik sebesar 89,6% yang menandakan bahwa media ini dianggap sangat praktis oleh peserta didik. Tanggapan yang diberikan oleh peserta didik menandakan bahwa mereka menganggap media tersebut sangat penting dalam pembelajaran materi kebudayaan Indonesia. Selain itu, peserta didik juga merasa bahwa media ini membuat mereka memiliki aktivitas pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka. Media ini dianggap sangat efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan literasi budaya.

4. Keefektifan Media Pembelajaran

Pengembangan media *e-comic* membawa perubahan yang signifikan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas III, khususnya dalam materi kebudayaan Indonesia. Dalam penelitian, tercatat bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 74 meningkat secara signifikan menjadi 93,6 pada *posttest* setelah menggunakan media *e-comic*. Hal ini dapat memperkuat kesimpulan bahwa penggunaan media *e-comic* memberikan kontribusi yang besar dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya peserta didik pada mata pelajaran IPS.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *e-comic* telah terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkuat pemahaman peserta didik, serta memperluas pengalaman belajar. Dengan demikian, media pembelajaran *e-comic* dalam konteks pembelajaran menjadi suatu strategi yang sangat layak untuk diterapkan dalam dunia pendidikan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan pengembangan media pembelajaran “*E-Comic*” materi kebudayaan Indonesia di SDN Daleman dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dari jumlah keseluruhan 25 peserta didik kelas III, peserta didik yang mampu mencapai indikator literasi budaya tertinggi atau mampu mencapai ke lima capaian indikator budaya ada 15 peserta didik dengan presentase 60%. Peserta didik dapat mencapai 4 indikator literasi budaya terdiri dari 7 peserta didik dengan presentase 2,8%. Peserta didik yang memiliki capaian indikator literasi budaya atau hanya mampu mencapai 3 indikator literasi budaya terdapat 3 peserta didik dengan presentase 1,2%. Rata-rata akhir yang mereka peroleh yaitu peserta didik mampu mencapai peningkatan literasi budaya setelah penggunaan media *e-comic*.
2. Proses pengembangan produk dimulai dengan melakukan analisis, kemudian merancang produk dalam tahap desain yang mencakup pemilihan materi dan perancangan media. Langkah selanjutnya, melakukan pengembangan melalui pembuatan media. Setelah media sudah dibuat, tahap berikutnya melakukan validasi oleh tiga validator,

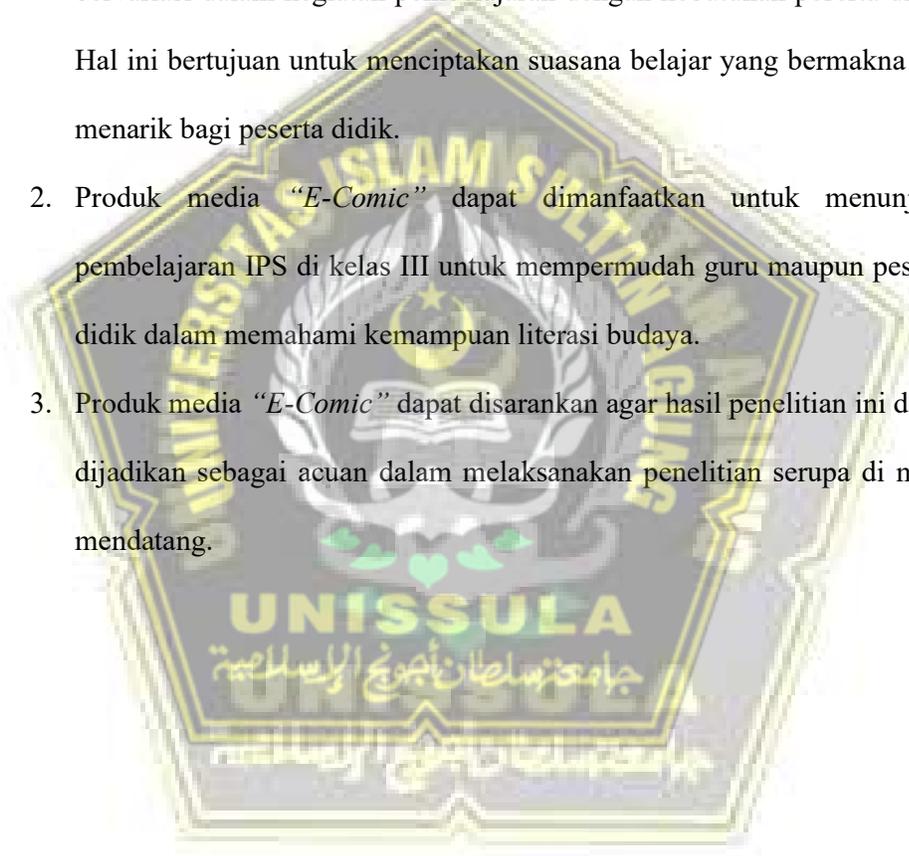
diikuti dengan revisi berdasarkan penilaian dari masing-masing validator. Media dikatakan “Sangat Layak” dibuktikan dengan hasil validasi dari validator ahli media, materi, dan bahasa. Implementasi selanjutnya melibatkan *pretest* dan *posttest* untuk mengevaluasi efektivitas media. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan angket respon guru dan angket respon peserta didik.

3. Produk media pembelajaran “*E-Comic*” yang dikembangkan telah memenuhi kriteria praktis dan dinyatakan “Sangat Praktis” untuk diterapkan. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket respon guru diperoleh total skor 92 dengan presentase sebesar 92%. Sedangkan, hasil dari angket respon peserta didik diperoleh jumlah skor 224 dengan presentase 89,6%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan jika media “*E-Comic*” sangat praktis digunakan.
4. Produk media pembelajaran “*E-Comic*” dinyatakan efektif terhadap peningkatan kemampuan literasi budaya peserta didik dalam mata pelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan hasil uji *Paired t-tes* diperoleh nilai sig (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil tes soal sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran “*E-Comic*”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Penggunaan dan pemanfaatan media "*E-Comic*" pada materi kebudayaan Indonesia disarankan untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menarik bagi peserta didik.
2. Produk media "*E-Comic*" dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran IPS di kelas III untuk mempermudah guru maupun peserta didik dalam memahami kemampuan literasi budaya.
3. Produk media "*E-Comic*" dapat disarankan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian serupa di masa mendatang.



DAFTAR PUSTAKA

- Ambaryani, G. S. A. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3, 66–74.
- Ananda Muhamad Tri Utama. (2022). *Media Pembelajaran*. 9(2), 356–363.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Apriani, S. (2023). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Komik Terhadap Pengetahuan Seks Edukasi Usia Dini Melalui Pendekatan Holistik Kebidanan. *JOMIS (Journal of Midwifery Science)*, Vol 7 No 2 (2023): *JOMIS (Journal Of Midwifery Science)*, 175–182.
- Ardi Isnanto, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Detikproperti*, 08(September), 119–121.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015a). *KEBUDAYAAN INDONESIA*. 6.
- Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). Development Learning Model Of Character Education Through e-Comic In Elementary School. *International Journal of Education and Research*, 3(9), 369–386.
- Endayani, H. (2017). Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), 2–3. [https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=811227&val=13296&title=PENGEMBANGAN MATERI AJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL](https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=811227&val=13296&title=PENGEMBANGAN%20MATERI%20AJAR%20ILMU%20PENGETAHUAN%20SOSIAL)
- Fitri, A., Rasa, A. A., Safira, A. M., Ginanjarsari, R. R., & T.Zahroh, A. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam Sosial untuk Sd/Mi Kelas Iii*.
- Fitri Amalia, Rasa, A. A., Sholihuddin, M., Rahayu, R. G. P., & Wahyudi, M. J. (2022). Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial. In *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan*.
- Hikmawati. (2021). Kearifan Lokal Suku Sasak Lombok Utara. *Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 331–339.
- Ismiyanti, Y., & Afandi, M. (2022). Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(1), 533. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i1.6462>

- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 3. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Koban, G. H. S., Sari, B. P., & Maure, O. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Autoplay Media Studio 8.5 dengan Pendekatan Etnomatematika. *HISTOGRAM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 28–43. <https://doi.org/10.31100/histogram.v7i1.2455>
- Laksana, D. N. L., Lawe, Y. U., Ripo, F., Bolo, M. O., & Dua, T. D. (2020). Lembar Kerja Siswa Berbasis Budaya Lokal Ngada Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 227–241. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13903>
- Lestari, E. Y., Shinta, D., Susilo, J., & Khoirulloh, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2815–2822. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2503>
- Lestari, G. (2015). Bhinneka Tunggal Ika: Khasanah Multikultural Indonesia di Tengah Kehidupan Sara. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 28(1), 31–37.
- Madjid, J. (2021). Implementasi Supervisi Akademik Dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru di SD Negeri 06 Popayato Barat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 885. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.885-894.2021>
- Maisaroh, I., Ma'zumi, & Hayani, R. A. (2022). Urgensi Kearifan Lokal dalam Penguatan Pendidikan Karakter. *Pendidikan Karakter*, 8(1), 85–102. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JAWARA/article/view/15618>
- Mulatsih, B. (2021). Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru. *Penerapan Taksonomi Bloom Revisi Pada Pengembangan Soal Kimia Ranah Pengetahuan*, 6(1), 1–10.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Nurjanah, I., Mudopar, M., & Rahayu, I. (2023). Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 98. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.8230>

- Nurotun Mumtahanah1. (2014). Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI Nurotun Mumtahanah 1. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 4, 2–14.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Panjaitan, R. G. P., & Titin, E. S. (2017). Pengembangan Media E-Comic Bilingual Sub Materi Saluran Dan Kelenjar Pencernaan. *Unnes Science Education Journal*, 5(3), 1379–1387.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). Media Pembelajaran. *Journal GEEJ*, 7(2), 10–21.
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505–512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>
- Pratama, F. A. S., & Jannah, A. N. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Bangkalan. *Snhrp, April*, 98–106. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/300%0A> <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/download/300/250>
- Prima Rias Wana. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 100–107. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.207>
- Putri Utami, I. W., & Muzakki, A. (2020). Analisis Pendampingan Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Di Era New Normal. *Wahana*, 72(2), 126–130. <https://doi.org/10.36456/wahana.v72i2.2851>
- Rahmah, R., Hasanah, M., & Mutiani, M. (2021). The Integration of Local Content on Action Materials-Economic Principles Related to Human Needs. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3067>
- Ramadhan. (2022). *Vol. 27, No. 1, April 2022. 27(1)*.
- Rambe, N. M., Afiatin Nisa, & Halasan Simanullang, Wahjoedi, A. S. (2015). Peran Lingkungan Keluarga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, II(1), 118–138.
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Ray, S., Das, J., Pande, R., & Nithya, A. (2024). *Swati Ray 1 , Joyati Das 2* , Ranjana Pande 3 , and A. Nithya 2. 4(3)*, 195–222. <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>
- Salah & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran. 1–77*. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>

- Sastrawan, I. P. O., Margunayasa, I. G., & Bayu, G. W. (2021). Credibility of Digital Comic Media in Audio Visual Form on Style Topic for Elementary School Students. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 4(2), 213. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i2.39665>
- Shavazipour, A., Jan, H., Multi-scenario, K., Shavazipour, B., Kwakkel, J. H., & Miettinen, K. (2021). This is a self-archived version of an original article . This version may differ from the original in pagination and typographic details . approach Copyright : Rights : Rights url : Please cite the original version : Multi-scenario multi-objective robust . *Environmental Modelling and Software*, 144(2), 105134. <https://doi.org/10.1016/j.envsoft.2021.105134>
- Supriadi, Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *YUME : Journal of Management*, 3(3), 84–93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- Usman, L. D. L. D. R. (2022). Profil Kemampuan Literasi Bahasa, Literasi Budaya dan Kewargaan. *Indonesian Journal of Educational Development Volume*, 3(3), 312–319. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7365078>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yuhana, Y., Zaky, R. A., & Islami, E. (2025). Pengembangan Media Komik Legenda Gunung Pinang untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Peserta Didik Fase B. 10(1), 37–42.
- Yusiana, U., & Prasetya, S. P. (2022). Pengembangan Media E-comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(1), 23–33. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/44636%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>