

**SKRIPSI**



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK EDUKASI BERBASIS KEARIFAN  
LOKAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA  
KELAS V MI PIM MUJAHIDIN**

**Oleh**

**ZAHRA RIFQA AFISA**

**NIM 201933294**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2023**



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK EDUKASI BERBASIS KEARIFAN  
LOKAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA  
KELAS V MI PIM MUJAHIDIN**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh  
ZAHRA RIFQA AFISA  
NIM 201933294**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2023**

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanmu” (Umar bin Khattab)

“Rasa khawatir yang berlebihan terhadap masa depanmu, adalah sikap berburuk sangka kepada Allah SWT” (Habib Umar bin Hafid)

### **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrahmanirrahim

Atas izin Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan ridho kepada hambanya. Serta shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia menuju kebaikan dan jalan yang diridhoi oleh Allah SWT.

Sebuah karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Ayahanda Imam Supriyono dan Suparti yang telah membimbing, merawat, membiayai, dan mendo'akan anakmu sehingga bisa menempuh jenjang sarjana.
2. Untuk sahabat-sahabatku yang selalu memberikan semangat, mendo'akan dan memotivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
3. Serta teman seperjuangan di PGSD angkatan 2019 kelas G yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat.
4. Kedua dosen pembimbing skripsi yaitu Bapak Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd. yang telah membimbing dan memberikan saran-saran terbaik dalam proses penulisan skripsi ini.

### PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V MI PIM Mujahidin” oleh Zahra Rifqa Afisa NIM 201933294 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 10 Juli 2023

Pembimbing I



**Dr. Nur Fairie, S.Pd., M.Pd.**

NIDN 0619097803

Pembimbing II



**Ika Ari Pratiwi, M.Pd.**

NIDN 0607018801

Mengetahui

Ka.Prodi PGSD



**Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd.**

NIDN 0615129001

### PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh Zahra Rifqa Afisa (201933294) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.


Kudus, 10 Juli 2023

Tim-Penguji

  
Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd. Ketua/Anggota

  
Ika Ari Pratiwi, M.Pd. Anggota

  
Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd. Anggota

  
Much Arsvad Fardani, S.Pd., M.Pd. Anggota

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dean,



Drs. Supto, M.Pd., Kons.

NIDN 0629086302

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta inayah-Nya. Berkat karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V MI PIM Mujahidin” sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan semua makhluknya hingga akhir zaman. Penelitian ini dapat diselesaikan berkat batuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan juga kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, diantaranya:

1. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus
2. Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kesempatan, arahan, dan persetujuan untuk melakukan ujian skripsi.
3. Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd. dan Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd. yang telah membimbing dan memberikan saran-saran terbaik dalam proses penulisan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Program Studi PGSD yang telah memberikan bimbingan dan ilmu selama menempuh pendidikan.

## ABSTRAK

Afisa. Zahra Rifqa. 2023. *Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V MI PIM Mujahidin*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd. (2) Ika Ari Pratiwi, M.Pd.

**Kata Kunci** : *Media Komik, Kearifan Lokal, Hasil Belajar Kognitif*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya beberapa siswa yang nilainya belum memenuhi atau mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah. Pentingnya pendidikan dalam meningkatkan pengetahuan anak bangsa, untuk itu guru dituntut untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan mengembangkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar salah satunya adalah komik.

Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang mana media mempunyai tujuan untuk membantu dan menarik minat siswa sehingga siswa dapat memahami penjelasan yang disampaikan guru. Media komik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat membantu siswa dalam mempelajari suatu materi. Keberhasilan guru dalam mengajar dapat terlihat dari hasil belajar siswa yang baik dan memenuhi KKM.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, sedangkan model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian menggunakan instrumen berupa wawancara, angket berupa lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, lembar validasi praktisi, angket respon siswa, dan soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan suatu pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang realistis seperti media komik, dimana siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan media sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Media ini dikembangkan melalui aplikasi *Comic Page Creator* dan *Picsart*. Hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa adalah 93,3% ; 94% ; 94% yang menunjukkan pengembangan media komik memenuhi kriteria sangat layak. Nilai *pretest* dan *post test* memperoleh rata-rata 59,90% dan 82,60% memperoleh hasil *N-Gain* sebanyak 0,56 termasuk peningkatan nilai sedang. Respon guru dan siswa terhadap media komik berbasis kearifan lokal memperoleh persentase 95,71% dan 89,81% dengan kriteria sangat praktis sehingga media efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.



## ABSTRACT

Afisa. Zahra Rifqa. 2023. *Development of Comic Media Based on Local Wisdom to Improve Cognitive Learning Outcomes of Grade V Students of MI PIM Mujahidin*. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisors (1) Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd. (2) Ika Ari Pratiwi, M.Pd.

**Keywords:** *Comic Media, Local Wisdom, Cognitive Learning Outcomes*

This research is motivated by the existence of several students whose grades have not met or reached the Minimum Completeness Criteria (KKM) determined by the school. The importance of education in increasing the knowledge of the nation's children, for this reason teachers are required to create creative and innovative learning conditions by developing learning media in the teaching and learning process so as to improve student learning outcomes. One of the interesting learning media and can increase students' interest in learning, one of which is comics.

Learning media is a tool or intermediary used by teachers in carrying out the teaching and learning process where the media has the goal of helping and attracting students' interest so that students can understand the explanations conveyed by the teacher. Comic media can create a fun learning atmosphere and can help students learn a material. The teacher's success in teaching can be seen from the good student learning outcomes and fulfilling the KKM.

This study uses the Research and Development (R&D) method, while the model used in this development is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research used instruments in the form of interviews, questionnaires in the form of validation sheets from media experts, material experts, linguists, practitioner validation sheets, student response questionnaires, and test questions to measure student learning outcomes.

The results of the needs analysis show that learning requires realistic learning media such as comic media, where students can interact directly with the media so that learning can be fun and student learning outcomes can increase. This media was developed through the Comic Page Creator and Picsart applications. The validation results show that the average value of media experts, material experts, and language experts is 93.3%; 94% ; 94% which shows the development of comic media meets the very feasible criteria. The pretest and post test values obtained an average of 59.90% and 82.60% obtained an N-Gain result of 0.56 including a moderate increase in value. Teacher and student responses to comic media based on local wisdom obtained percentages of 95.71% and 89.81% with very practical criteria so that the media is effective for use in learning.

## DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL .....	
SKRIPSI .....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI .....	v
PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN SKRIPSI .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	5
1.3. Tujuan Penelitian .....	5
1.4. Manfaat Penelitian .....	6
1.5. Ruang Lingkup Penelitian .....	6
1.6. Definisi Operasional .....	7
BAB II .....	9
KAJIAN PUSTAKA .....	9
2.1 Kajian Teori .....	9
2.1.1 Media Pembelajaran .....	9
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	9
2.1.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	10
2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	11
2.1.2 Media Komik .....	13
2.1.2.1 Pengertian Komik .....	13
2.1.2.2 Jenis-Jenis Komik .....	13

2.1.2.3	Kelebihan Kekurangan Media Komik .....	14
2.1.2.4	Desain Komik.....	15
2.1.3	Kearifan Lokal .....	16
2.1.4	Muatan PPKn .....	20
2.1.5	Muatan Bahasa Indonesia.....	22
2.1.6	Hasil Belajar Kognitif .....	24
2.1.6.1	Pengertian Hasil Belajar Kognitif.....	24
2.1.6.2	Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif.....	27
2.1.7	Penilaian Media Komik Berbasis Kearifan Lokal .....	29
2.2	Penelitian Yang Relevan .....	33
2.3	Kerangka Berpikir.....	36
2.4	Rancangan Model.....	38
<b>BAB III</b>	.....	<b>40</b>
<b>METODE PENELITIAN</b>	.....	<b>40</b>
3.1	Jenis dan Desain Penelitian .....	40
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	42
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian.....	43
3.4	Instrumen Penelitian.....	44
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	44
3.6	Teknik Analisis Data.....	45
<b>BAB IV</b>	.....	<b>49</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	.....	<b>49</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	49
4.1.1	Analisis Kebutuhan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal .....	49
4.1.2	Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal .....	55
4.1.3	Efektivitas Media Komik Berbasis Kearifan Lokal .....	70
4.2	Pembahasan Penelitian .....	78
4.2.1.	Analisis Kebutuhan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal .....	78
4.2.2.	Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal .....	81
4.2.3.	Efektivitas Media Komik Berbasis Kearifan Lokal .....	86
<b>BAB V</b>	.....	<b>88</b>
<b>PENUTUP</b>	.....	<b>88</b>

5.1	Kesimpulan .....	88
5.2	Saran .....	89
	DAFTAR PUSTAKA .....	90
	LAMPIRAN.....	95
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	188



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Belajar Kognitif .....	27
Tabel 2.2 Aspek Penilaian Media .....	29
Tabel 2.3 Aspek Penilaian Materi .....	31
Tabel 2.4 Aspek Penilaian Bahasa .....	32
Tabel 2.5 Perbedaan dan Persamaan dengan Penelitian Terdahulu .....	35
Tabel 3.1 Skala Likert Validitas .....	46
Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan .....	46
Tabel 3.3 Skala Likert Kepraktisan .....	47
Tabel 3.4 Kriteria Kepraktisan .....	47
Tabel 3.5 Kriteria Gain .....	48
Tabel 4.1 KD dan Indikator .....	50
Tabel 4.2 Desain Pengenalan Tokoh .....	55
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media .....	62
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi .....	64
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	66
Tabel 4.6 Revisi Media Komik .....	67
Tabel 4.7 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	74
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa .....	75
Tabel 4.9 Hasil Respon Keseluruhan .....	77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	38
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE .....	40
Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar Siswa .....	52
Gambar 4.2 Kondisi KBM Kelas V .....	53
Gambar 4.3 Diagram Analisis Kebutuhan .....	54
Gambar 4. 4 Bagan Penyusunan Komik .....	57
Gambar 4.5 Cover Komik .....	58
Gambar 4.6 Kata Pengantar .....	59
Gambar 4.7 Daftar Isi Komik .....	59
Gambar 4.8 Petunjuk Penggunaan Komik .....	60
Gambar 4.9 Pengenalan Tokoh .....	60
Gambar 4.10 Profil Penulis .....	61
Gambar 4.11 Diagram Hasil Validasi Ahli Media .....	63
Gambar 4.12 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi .....	65
Gambar 4.13 Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	67
Gambar 4.14 Siswa Mengerjakan <i>Pretest</i> .....	71
Gambar 4.15 Siswa Membaca Komik .....	72
Gambar 4.16 Siswa Membagikan Hasil Diskusi .....	73
Gambar 4.17 Siswa Mengerjakan <i>Posttest</i> .....	73
Gambar 4.18 Diagram Respon Pengembangan Media Komik .....	78

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian .....	96
Lampiran 2 Daftar Siswa Kelas V .....	97
Lampiran 3 Daftar Nilai UH Siswa Kelas V .....	98
Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru .....	99
Lampiran 5 Hasil Analisis Kebutuhan Guru .....	102
Lampiran 6 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa .....	104
Lampiran 7 Hasil Rekapitulasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa .....	106
Lampiran 8 Silabus Pembelajaran I .....	108
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran I .....	112
Lampiran 10 Silabus Pembelajaran II .....	117
Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran II .....	121
Lampiran 12 Silabus Pembelajaran III .....	127
Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran III .....	131
Lampiran 14 Bahan Ajar .....	137
Lampiran 15 Lembar Kerja Peserta Didik .....	140
Lampiran 16 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar Kognitif .....	146
Lampiran 17 Hasil Validasi Tes .....	148
Lampiran 18 Hasil Validasi Ahli Media .....	151
Lampiran 19 Hasil Validasi Ahli Materi .....	156
Lampiran 20 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	160
Lampiran 21 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	165
Lampiran 22 Hasil Pretest Siswa .....	166
Lampiran 23 Hasil Posttest Siswa .....	170
Lampiran 24 Hasil Angket Respon Siswa .....	174
Lampiran 25 Hasil Angket Respon Guru .....	177
Lampiran 26 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	180
Lampiran 27 Loa Artikel Skripsi .....	181
Lampiran 28 Dokumentasi .....	183