



Development of Comic-Based Learning Media Incorporating Riau Local Wisdom on the Topic of Characteristics of Two-Dimensional Shapes for Fourth Grade Primary School Students

Auliya Nur Amanda*¹, Siti Quratul Ain²

***auliyanuramanda@student.uir.ac.id¹ quratulain@edu.uir.ac.id²**

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Pekanbaru

ABSTRACT

Mathematics learning in primary schools often faces challenges related to students' low interest and understanding, particularly in abstract topics such as the characteristics of two-dimensional shapes. This is largely due to the lack of engaging and contextual learning media suited to students' characteristics. This study aims to explore the process and validation results of developing comic-based learning media incorporating Riau local wisdom as an alternative instructional tool for teaching the characteristics of two-dimensional shapes to fourth-grade students at SDN 194 Pekanbaru. The research adopts a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), though limited to the analysis, design, and development phases. The subjects involved six expert validators: two subject matter experts, two language experts, and two design experts. Data collection instruments included validation sheets for content, language, and design aspects. The data were analyzed using both qualitative descriptive and quantitative methods. The validation results show that the comic media was rated highly valid by subject matter experts with an average score of 86.75%, language experts 85.82%, and design experts 98%. The overall average validation score reached 90.19%, categorized as "Highly Valid." These results indicate that the comic-based media incorporating local wisdom is feasible for use in primary school mathematics learning.

Keywords: Comics, Local Wisdom, Two-Dimensional Shapes, Mathematics, Primary School.

PENDAHULUAN

Salah satu unsur penting yang berperan dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran di sekolah adalah media pembelajaran yang digunakan. Proses belajar mengajar tidak dapat berjalan efektif tanpa dukungan berbagai komponen, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah penyampaian materi dan membantu siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Penggunaan media yang tepat tidak hanya mampu menarik minat siswa, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman dan pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. Merujuk pendapat (Siti, 2021) istilah media pembelajaran mempunyai dua definisi, secara luas dan secara spesifik. Secara luas media pembelajaran ialah segala sesuatu baik itu manusia, sumber daya, maupun peristiwa yang menyalurkan kesempatan kepada siswa guna mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap mereka sering disebut sebagai media pembelajaran.

Secara spesifik media pembelajaran ialah semua sumber daya nonpersonal yang diaplikasikan oleh guru didalam proses belajar mengajar guna meraih tujuan pendidikan secara keseluruhan juga disebut sebagai media pembelajaran. Pengaruh pengaplikasian media pembelajaran didalam dunia pendidikan merujuk (Magdalena et al., 2021) mempermudah keterlibatan antara siswa dan guru. Karena materi menjadi lebih menarik, media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, siswa dapat lebih mudah meraih tujuan pembelajaran karena materi menjadi lebih mudah dipahami. Strategi pembelajaran juga menjadi lebih beragam dan tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal, sehingga mencegah siswa merasa bosan. Karena media pembelajaran memungkinkan penyampaian materi didalam waktu yang lebih singkat namun tetap efektif didalam menyampaikan ide dan informasi kepada siswa, guru pun menjadi tidak mudah lelah saat mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Media pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai beberapa jenis, setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang selaras dengan kebutuhan pembelajaran yang berbeda-beda. Merujuk pendapat (Magdalena et al., 2021) sarana edukatif dapat diklasifikasikan ke didalam tiga golongan pokok, yakni perangkat berbasis tampilan visual, instrumen berbasis suara, serta kombinasi keduanya yang mencakup unsur visual dan audio secara bersamaan. Media visual, seperti komik, peta, diagram, dan foto, ialah alat atau bahan ajar yang secara kreatif memanfaatkan indera penglihatan guna menyampaikan pesan informatif, terutama isi pelajaran. Radio dan peralatan laboratorium bahasa ialah contoh media audio, ialah perangkat yang menyampaikan informasi melalui indera pendengaran. Terakhir, media audio visual, seperti televisi dan video, menggabungkan elemen media visual dan audio guna menyampaikan informasi edukatif secara kreatif dengan melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus. Dengan memilih media pembelajaran yang tepat dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif serta terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa guna berkembang.

Merujuk hasil wawancara yang dilakukan di SDN 194 Pekanbaru dengan wali kelas IVC diperoleh bahwa informasi bahwa matematika menjadi mata pelajaran yang sulit bagi siswa, karena banyaknya rumus yang harus dihapal. Sehingga siswa tidak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan semangat. Hal ini dikarenakan pembelajaran kurang menggunakan media. Pengaplikasian media pembelajaran yang kurang beragam itu karena seperti alat proyektor yang terbatas dan diaplikasikan secara bergantian. Selain itu, waktu yang dimiliki guru terbatas guna membuat media pembelajaran pada pelajaran matematika. Siswa pada kelas IV suka media gambar yang menarik dan membaca hal-hal yang menarik. Ada siswa yang dapat memahami materi yang belajarnya hanya bersumber dari buku cetak dan ada siswa yang kurang memahami materi yang hanya bersumber dari buku cetak. Pengetahuan siswa kurang didalam kearifan lokal karena jarak antara siswa dengan objek kearifan lokal Riau yang jauh. Belum ada keterkaitan antara kearifan lokal dengan pembelajaran. Hasil belajar siswa kurang maksimal dan banyak yang belum sampai pada KKTP (72), karena kurangnya guru didalam menggunakan media pada saat mengajar. Metode yang biasa guru lakukan pada saat kegiatan belajar mengajar ialah metode ceramah. Sarana dan prasarananya memadai, seperti buku siswa, buku guru, lab, perpustakaan, dan lingkungan sekitar, serta infokus. Namun jumlah infokus ini masih sangat kurang. Beliau sebagai guru menyadari perlunya pengaplikasian media pembelajaran namun karena keterbatasan-keterbatasan yang ada kurang dalam penggunaan media pembelajaran.

Permasalahan yang peneliti temui, selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hamim, 2020) bahwa terlihat bahwa sebagian besar pembelajaran berpusat pada guru, dengan

penyampaian materi dilakukan melalui metode ceramah dan hanya bergantung pada buku teks yang tersedia. Di samping itu, siswa menunjukkan minimnya gairah dan ketertarikan didalam terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kemudian permasalahan selaras ditemukan didalam penelitian (Sukmanasa et al., 2017) masih menggunakan metode pengajaran tradisional yang dikenal sebagai pembelajaran berpusat pada guru, di mana guru menyalurkan sebagian besar penjelasan kepada kelas. Didalam model ini, siswa sering menjadi peserta pasif didalam proses pembelajaran, sementara guru mengendalikan seluruh aktivitas pembelajaran. Siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu memotivasi keinginan mereka guna membaca materi ialah peneliti menyalurkan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran komik.

Merujuk (Nafala, 2022) media komik memiliki potensi sebagai sarana instruksional yang efisien, baik didalam ruang kelas maupun di luar konteks formal pembelajaran, bahkan mampu mengambil alih sebagian peran pendidik didalam mentransfer pengetahuan kepada siswa. Penelitian yang dikembangkan oleh peneliti ialah media komik sebagai alat pengajaran. Merujuk (Magdalena et al., 2021) media komik ialah media visual yang menyampaikan informasi secara efektif dengan mengatur teks dan gambar didalam alur narasi yang logis. Media komik yang dirancang oleh peneliti merujuk kekayaan budaya lokal Riau. Kelebihan media komik merujuk pendapat (Khasanah et al., 2021) menyalurkan manfaat didalam membantu siswa memahami gagasan-gagasan abstrak dan membangkitkan semangat mereka didalam membaca. Selaras dengan pendapat (Magdalena et al., 2021) siswa sangat diuntungkan dengan media komik karena gambar-gambar didalam konten yang dibuat meningkatkan motivasi mereka guna belajar.

Peneliti mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal Riau yang bertujuan untuk memperkenalkan budaya daerah melalui pembelajaran yang menyenangkan. Komik ini dibuat secara digital menggunakan website Figma, sebuah platform desain visual yang memungkinkan pembuatan komik secara interaktif dan menarik. Penggunaan Figma dalam pengembangan media ini mempermudah peneliti dalam merancang gambar, tata letak, dan alur cerita yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Melalui media komik berbasis Figma ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus memperkenalkan kearifan lokal Riau dengan cara yang lebih dekat dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Jannah & Ramadan, 2023) yang menggunakan website figma dalam proses pemberian warna dan efek pada adegan komik. Website figma adalah editor grafis vector/desain digital dan alat *prototyping* dengan berbasis web serta fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk *Mac* dan *Windows*. Menurut (Adhitama et al., 2022) Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Kemampuan aplikasi figma tersebut yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif.

Alasan peneliti mengembangkan media komik yang berbasis kearifan lokal dikarenakan permasalahan yang ditemui ialah kurangnya pengaplikasian media didalam pembelajaran serta siswa suka media gambar yang menarik dan membaca hal-hal yang menarik. Kurangnya pengaplikasian media didalam pembelajaran membuat hasil belajar siswa kurang maksimal dan banyak yang belum sampai pada KKTP. Selain itu pengetahuan siswa terhadap kearifan lokal Riau masih kurang, dikarenakan jarak antara siswa dengan objek kearifan lokal Riau yang jauh.

Pengertian kearifan lokal merujuk Sedyawati didalam (Magdalena et al., 2021) pengetahuan yang terdapat didalam tradisi-tradisi tradisional berbagai kelompok etnis disebut sebagai kearifan lokal. Secara luas, kearifan mencakup semua aspek konsep, termasuk yang berkaitan dengan teknologi medis dan estetika, selain norma-norma dan nilai-nilai budaya. Merujuk konsep ini, produk-produk dari budaya materialnya dan berbagai pola perilaku

termasuk didalam pengaplikasian kearifan lokal. Pentingnya pengaplikasian kearifan lokal merujuk Shufa didalam (Magdalena et al., 2021) guru harus memasukkan pengaplikasian pembelajaran yang berbasis kearifan lokal ke didalam kurikulum guna meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa. Selain itu, hal ini dapat berfungsi sebagai saluran guna menumbuhkan rasa cinta terhadap pemahaman lokal. Selaras dengan pendapat (Syahmi et al., 2022) selama proses belajar mengajar, pendidik menggunakan komik guna merangkum cerita. Pengaplikasian komik di kelas sangat meningkatkan daya ingat jangka panjang. Media komik ialah sumber informasi dan pendidikan yang dibedakan oleh kejelasan dan kemudahan pemahaman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana proses dan hasil validasi media komik berbasis kearifan lokal Riau sebagai alternatif media pembelajaran matematika pada materi ciri-ciri bangun datar untuk siswa kelas IV SDN 194 Pekanbaru? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses serta mengetahui hasil validasi pengembangan media komik tersebut. Adapun keterbaharuan dari penelitian ini terletak pada belum adanya media pembelajaran berbentuk komik yang dikembangkan secara khusus berbasis kearifan lokal Riau untuk materi ciri-ciri bangun datar. Melalui penelitian ini, diciptakan media pembelajaran baru yang menggabungkan konten budaya lokal dengan ilustrasi edukatif, sehingga memberikan kontribusi inovatif dalam dunia pendidikan dasar, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran matematika berbasis budaya.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Namun, dalam penelitian ini, pengembangan dibatasi hingga tahap *Development*, yaitu sampai media dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi dan uji keterbacaan. Subjek penelitian terdiri dari dua orang ahli materi, dua orang ahli bahasa, dua orang ahli desain. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi dengan cara mengonversi skor ke dalam bentuk persentase, yang kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori kevalidan. Sementara itu, analisis kualitatif digunakan untuk menginterpretasi saran, komentar, dan masukan dari para ahli guna melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap media komik yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mencakup dua hal utama, yaitu (1) proses pengembangan media komik berbasis kearifan lokal yang sesuai untuk proses pembelajaran (2) validasi media komik berbasis kearifan lokal dengan memperhatikan materi pelajaran serta kesesuaian media komik untuk meningkatkan pemahaman siswa selama proses belajar mengajar. Proses pengembangan ini mengikuti model ADDIE yang terdiri dari analisis (*Analysis*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*).

Tahap Analisis (*Analysis*)

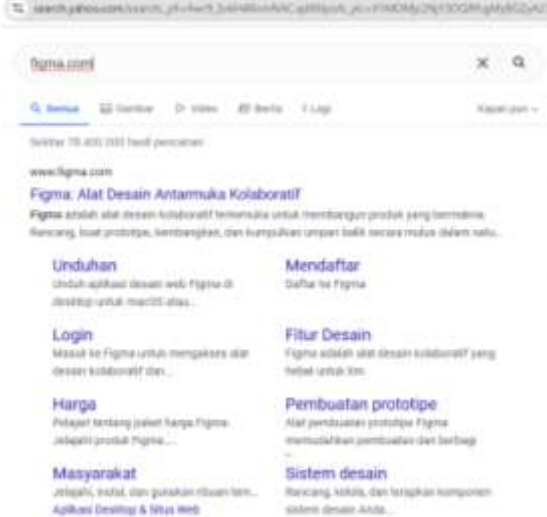
Menurut (Waruwu, 2024) Tahap ini merupakan tahap analisis perlunya pengembangan produk atau model dan analisis kelayakan produk. Tahapan analisis dalam pengembangan media komik ini mencakup tiga aspek utama, yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru dan siswa untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan di kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa guru memerlukan media yang menarik dan kontekstual, sementara siswa lebih

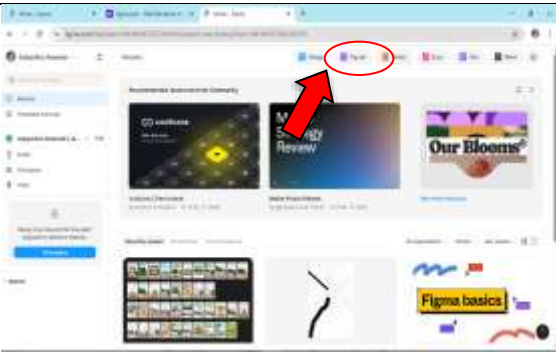
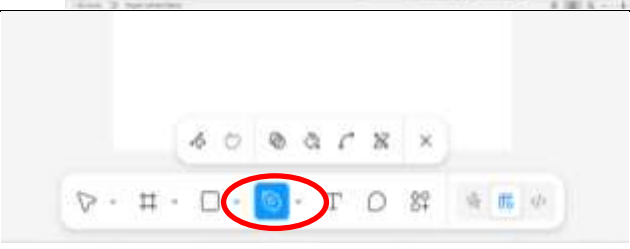
menyukai media bergambar dan bercerita seperti komik. Selanjutnya, analisis kurikulum dilakukan dengan menelaah Capaian Pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada materi *Ciri-Ciri Bangun Datar*. Terakhir, analisis materi dilakukan untuk mengidentifikasi isi materi yang akan disampaikan, mencakup pengenalan bentuk bangun datar, ciri-cirinya, serta hubungan antar bangun. Ketiga analisis ini menjadi dasar dalam merancang media yang relevan, efektif, dan sesuai kebutuhan.

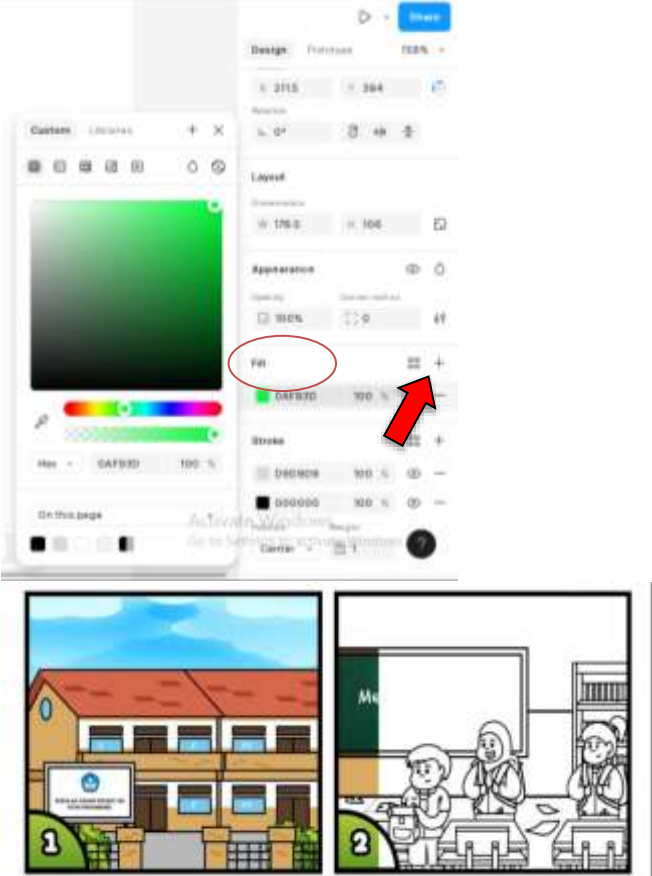
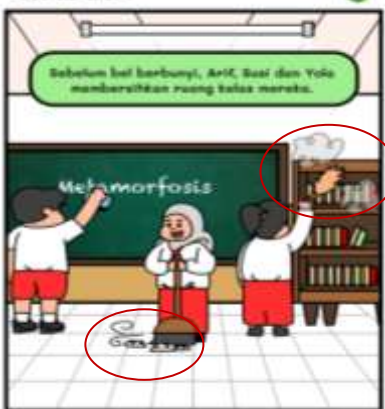
Tahap Perancangan (*Design*)

Menurut (Anafi et al., 2021) dalam tahapan desain ini perlu untuk mendesain beberapa unsur yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran. Pada tahap ini, proses dimulai dengan pembuatan naskah yang berfungsi sebagai panduan dalam merancang gambar dan menyusun alur cerita secara ringkas dan sistematis. Selanjutnya dilakukan pembuatan sketsa awal, yang mencakup penempatan karakter, balon teks, pose, adegan, dan latar belakang, serta penentuan tata letak bingkai yang akan memengaruhi alur pembacaan. Setelah sketsa selesai, dilakukan proses inking, yaitu mempertebal garis-garis utama untuk memperjelas bentuk dan batas gambar. Tahap berikutnya adalah pewarnaan, di mana karakter, latar, dan efek cahaya diberi warna agar tampilan lebih hidup dan menarik. Kemudian, ditambahkan efek visual seperti garis gerak, fokus, atau blur untuk menambah dinamika pada adegan dalam komik. Terakhir, dilakukan penempatan balon teks, yang disusun sedemikian rupa agar tidak menutupi elemen visual penting, sekaligus menjaga keterbacaan dan kesinambungan cerita. Tahapan desain ini berperan penting dalam menghasilkan media komik yang tidak hanya edukatif, tetapi juga menarik dan komunikatif. Berikut adalah tahapan dalam merancang media komik melalui website Figma.com:

Tabel 1. Tutor Penggunaan Website Figma Untuk Membuat Komik

No.	Langkah-langkah	Keterangan
1.		Mengunjungi website www.figma.com .

2.		Login menggunakan akun Email atau akun Google yang digunakan.
3.		Tampilan awal pada website figma. Terdapat banyak fitur yang bisa digunakan dalam website ini. Untuk membuat komik dapat melalui pilihan "Design". Kemudian Klik "Design" untuk memulai pembuatan komik.
4.		Langkah awal dalam membuat komik yaitu adalah naskah. Naskah komik digunakan untuk terciptanya alur cerita yang baik.
5.		Kemudian langkah kedua yaitu membuat sketsa komik. Untuk membuat sketsa komik pada website figma yaitu dengan menggunakan fitur "Pen" pada bagian bawah halaman figma untuk mengawali pembuatan sketsa.

6.		Untuk tahapan ketiga yaitu inking atau mempertebal garis akhir dari sketsa. Pada tahap ini menggunakan pentool di figma. Dengan stroke atau garis berwarna hitam.
7.		Setelah membuat sketsa selesai, selanjutnya mewarnai sketsa yang sudah didesign untuk memberikan warna pada tiap objek. Dapat menggunakan fitur "Fill" untuk memilih warna yang akan digunakan.
8.		Untuk tahapan kelima yaitu menyalurkan tambahan efek. Penambahan efek seperti blur, fokus dan rangkaian lain yang masuk dalam komik. Peneliti menggunakan efek opacity pada debu dan object kantong plastic.

9.	 Waktu menunjukkan pukul 09.30 guru dan siswa mulai melakukan pembelajaran di kelas. Assalamualaikum, Selamat pagi anak-anak semua. Waalaikumsalam, selamat pagi bu...	Tahapan terakhir yaitu pemberian balon teks pada komik. Balon teks pada komik disesuaikan dengan narasi yang sudah ada pada naskah. Pemberian balon teks dilakukan setelah gambar selesai dibuat agar tidak menghalangi komponen visual.
10.		Untuk menyimpan komik yang telah dibuat pada website figma terdapat pada fitur "Export" dan banyak jenis pilihan file yang bisa digunakan.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Menurut (Rachma et al., 2023) pada tahap pengembangan terdapat dua tujuan penting yaitu memproduksi produk dan memilih produk yang terbaik. Pada tahap ini rancangan dari tahap sebelumnya direalisasikan ke dalam bentuk media yang siap diimplementasikan. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi kepada enam orang ahli validator yakni dua ahli validasi materi, dua ahli Bahasa dan dua ahli desain. Berikut peneliti jabarkan hasil dari keenam validator yang menilai media komik berbasis kearifan lokal Riau pada materi bangun datar.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi komik dengan kompetensi dasar atau capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum. Ahli materi memastikan bahwa isi yang disajikan dalam media sudah tepat, akurat secara konsep, relevan dengan tujuan pembelajaran, serta sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No.	Indikator	Validator 1	Validator 2
1.	Validasi	94%	83%
2.	Penyajian	90%	80%
	Rata-rata	92%	81,5%
	Rata-rata Total	86,75%	
	Kriteria	Sangat Valid	

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap media komik berbasis kearifan lokal yang dilakukan oleh dua validator, diperoleh hasil yang menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat baik. Pada indikator validasi isi materi, validator pertama memberikan persentase sebesar 94%, sedangkan validator kedua memberikan 83%. Pada indikator penyajian materi, validator pertama memberikan penilaian sebesar 90%, dan validator kedua sebesar 80%. Rata-rata dari kedua indikator untuk validator pertama adalah 92%, dan untuk validator kedua adalah 81,5%. Jika dirata-ratakan secara keseluruhan dari kedua validator, diperoleh nilai rata-rata total sebesar 86,75%, yang termasuk dalam kategori Sangat Valid. Hal ini menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

2. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai kejelasan, keterbacaan, dan kesesuaian penggunaan bahasa dalam media dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tujuan utamanya adalah memastikan bahwa bahasa yang digunakan komunikatif, mudah dipahami, tidak ambigu, serta sesuai dengan tingkat kemampuan membaca siswa. Hal ini penting agar pesan pembelajaran dalam komik dapat tersampaikan secara efektif tanpa menghambat pemahaman siswa. Berikut adalah hasil validasi bahasa dari kedua ahli:

Tabel 3. Hasil Validasi Bahasa

No.	Indikator	Validator 1	Validator 2
1.	Lugas	91,6%	91,6%
2.	Prakata dan isi komik	87,5%	75%
3.	Komunikatif	100%	87,5%
4.	Tingkat perkembangan siswa	87,5%	87,5%
5.	Penggunaan istilah	75	75
	Rata-rata	88,32%	83,32%
	Rata-rata Total	85,82%	
	Kriteria	5Sangat Valid	

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Hasil validasi ahli bahasa terhadap media komik berbasis kearifan lokal yang dilakukan oleh dua validator menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah memenuhi kriteria sangat valid. Pada indikator lugas, kedua validator memberikan persentase yang sama, yaitu 91,6%. Indikator prakata dan isi komik memperoleh penilaian sebesar 87,5% dari validator pertama dan 75% dari validator kedua. Indikator komunikatif mendapat skor sempurna 100% dari validator pertama dan 87,5% dari validator kedua. Selanjutnya, indikator tingkat perkembangan siswa memperoleh nilai yang sama dari kedua validator, yaitu 87,5%. Terakhir, indikator penggunaan istilah memperoleh nilai 75% dari kedua validator. Rata-rata penilaian dari validator pertama adalah 88,32% dan validator kedua 83,32%, sehingga rata-rata totalnya adalah 85,82%, yang termasuk dalam kriteria Sangat Valid. Dengan demikian, penggunaan bahasa dalam media komik dinilai sudah sesuai dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

3. Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain bertujuan untuk menilai aspek visual dan tampilan media, seperti tata letak, ilustrasi, warna, dan keterpaduan antar elemen grafis. Validasi ini penting agar media pembelajaran menarik secara visual, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan motivasi serta kenyamanan siswa dalam belajar. Desain yang baik juga memastikan bahwa elemen penting dalam komik, seperti gambar dan balon teks, tidak saling menutupi dan

mendukung penyampaian informasi secara optimal.

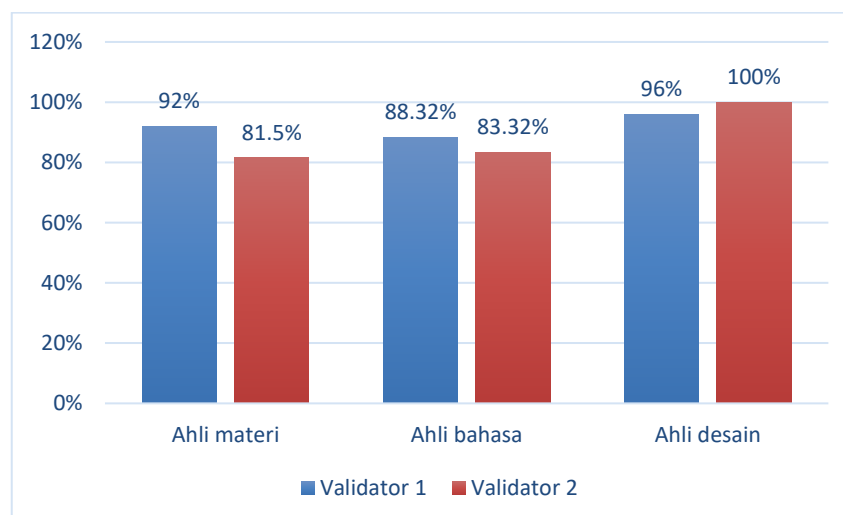
Tabel 4. Hasil Validasi Desain

No.	Indikator	Validator 1	Validator 2
1.	Ukuran komik	100%	100%
2.	Desain sampul komik	91,6%	100%
3.	Desain isikomik	96,4%	100%
	Rata-rata	96%	100%
	Rata-rata Total	98%	
	Kriteria	5Sangat Valid	

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Hasil validasi ahli desain terhadap media komik menunjukkan bahwa tampilan visual komik telah memenuhi kriteria sangat valid. Pada indikator ukuran komik, kedua validator memberikan penilaian sempurna sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa ukuran media sudah sesuai dan nyaman digunakan oleh siswa sekolah dasar. Pada indikator desain sampul komik, validator pertama memberikan nilai 91,6%, sementara validator kedua memberikan nilai maksimal, yaitu 100%. Hal ini menunjukkan bahwa sampul telah dinilai menarik dan representatif terhadap isi komik. Pada indikator desain isi komik, skor yang diperoleh adalah 96,4% dari validator pertama dan 100% dari validator kedua, yang mengindikasikan bahwa isi komik telah disusun secara menarik, jelas, dan mendukung pemahaman materi. Rata-rata penilaian validator pertama adalah 96%, dan validator kedua 100%, sehingga rata-rata totalnya adalah 98% dengan kriteria sangat valid. Ini menandakan bahwa aspek desain pada media komik sudah sangat layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Diagram di bawah dapat menampilkan hasil penelitian keseluruhan aspek media komik berbasis kearifan lokal materi ciri-ciri bangun datar oleh para ahli materi, bahasa, dan desain pada validasi pertama dan kedua.



Gambar 1. Hasil Validasi Aspek yang Dinilai

Berdasarkan hasil validasi dan sedikit revisi dari para ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain, berikut peneliti tampilkan hasil media komik yang sudah valid yang terdiri dari cover, tujuan pembelajaran dan materi:



Gambar 2. Media Komik

Penelitian ini memiliki implikasi penting dalam pengembangan media pembelajaran kontekstual yang relevan dengan lingkungan budaya peserta didik. Dengan mengintegrasikan unsur kearifan lokal ke dalam media komik, pembelajaran menjadi lebih bermakna, dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep matematika, khususnya pada materi ciri-ciri bangun datar di kelas IV SD. Media ini juga berpotensi digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi guru dalam menerapkan Kurikulum Merdeka.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Febriyandani & Kowiyah, 2021) media komik dipelajari matematika khususnya materi pecahan terhadap kelas IV sangat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dan siswa cepat memahami materi pembelajaran, daripada hanya, mendengarkan guru ceramah, meringkas materi, dan mengerjakan soal tanpa adanya contoh konkret. Selain itu menurut (Pratama et al., 2022) penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menarik, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran serta siswa akan lebih memahami materi yang diberikan.

Media pembelajaran memiliki peranan sangat penting yaitu agar materi yang disampaikan oleh pendidik dapat lebih cepat diterima, mudah dimengerti dan dipahami dengan maksimal oleh peserta didik. Penelitian ini didukung oleh teori kognitif lebih menekankan penggabungan atau kombinasi beberapa media saat menggunakannya sebagai media pembelajaran, untuk meningkatkan kinerja akademik seperti hasil akhir pembelajaran yang memuaskan. Aspek-aspek yang harus dicermati saat memilih dan menggunakan media

pembelajaran yaitu harus disesuaikan dengan karakteristik kebutuhan peserta didik serta dapat menunjang prestasi peserta didik terhadap tujuan pembelajaran (Zulfiah & Hidayah, 2022).

Selama pengembangan media, muncul temuan menarik bahwa unsur budaya lokal yang dimasukkan ke dalam komik ternyata bukan hanya membuat tampilannya lebih menarik, tapi juga membuat siswa merasa lebih dekat dan terlibat dengan isi materi. Siswa jadi lebih mudah memahami konsep matematika karena ilustrasinya menggambarkan hal-hal yang akrab dalam kehidupan mereka sehari-hari. Ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis budaya bisa menjadi cara yang efektif untuk membantu siswa memahami materi yang sulit, seperti ciri-ciri bangun datar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli terhadap media komik berbasis kearifan lokal yang dikembangkan untuk materi ciri-ciri bangun datar di kelas IV SD, diperoleh rata-rata tingkat validitas sebesar 90,19% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Penilaian meliputi tiga aspek utama, yaitu aspek materi, aspek media, dan aspek desain. Aspek materi menunjukkan bahwa isi komik telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, kurikulum yang berlaku, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Aspek media menunjukkan bahwa tampilan, struktur, dan elemen visual pada komik telah dirancang dengan baik untuk mendukung proses belajar yang menyenangkan. Sementara itu, aspek desain memperoleh persentase tertinggi, yang menunjukkan bahwa tata letak, ilustrasi, dan gaya penyajian dalam komik sangat efektif dalam menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman siswa. Dengan demikian, media komik ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang menggabungkan nilai-nilai budaya lokal dengan materi matematika sekolah dasar. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media komik hingga tahap implementasi dan evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitama, A., Widiyaningsih, W., & Lailasari, M. (2022). Perancangan User Interface Pada Website Streaming Anime Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, 2(4), 159–176. <https://doi.org/10.61306/jnastek.v2i4.55>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, 9(4), 433–439.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 323. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>
- Hamim, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Komik Pada Materi Cahaya Dan Sifat-Sifatnya. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 237–249.
- Jannah, M., & Ramadan, Z. H. (2023). Pengembangan Komik Edukasi Anti Bullying Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 169 Pekanbaru. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.22373/pjp.v12i1.17938>
- Khasanah, N., Ngazizah, N., & Anjarini, T. (2021). Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas Iv SD. *Jurnal*

Pendidikan Dasar, 2(1), 25–35.

- Magdalena, I., Haeriyah, H., & Anggraini, H. (2021). *Analisis Jenis Media Pembelajaran Whatsapp Group Untuk Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Siswa MI Al-Hikmah 2 Sepatan*. 3(3), 417–427.
- Nur Mazidah Nafala. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>
- Pratama, I. P. A., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 317–329. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.47377>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Siti, A. N. (2021). Madia Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits. *Literasiologi*, 6(1), 67–79.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171–185.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Zulfiah, I. A., & Hidayah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 59–68.