

**PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SAINS SISWA KELAS V
SDN 12 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelas Sarjana (S.1)

Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

WINDA ANGGRAINI

19591249

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

2024

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Rektor IAIN Curup

Di-Curup

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Mahasiswa Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul:” **PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SAINS SISWA KELAS V DI SDN 12 REJANG LEBONG**”, sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. terimakasih.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarokatuh

Curup,13 Januari 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Aida Rahmi Nasution, M. pd

Muksal Mina Putra, M. Pd

NIP. 19841209 201101 2 009

NIP. 19870403 201801 1 001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Winda Anggraini

NIM : 19591249

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah(PGMI)

Judul :**PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK BERBASIS KEARIFAN
LOKAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SAINS
SISWA KELAS V SDN 12 REJANG LEBONG**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar keesahteraan si suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referens. Apabila kemudia terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup, 13 januari 2023

Winda Anggraini

NIM. 19591249



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 Kode Pos 39119
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA
Nomor : **206/In.34/F.T/PP.00.9/ 08 /2024**

Nama : **Winda Anggraini**
Nim : **19591249**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Pengembangan Media E-Komik Berbasis Kearifan Lokal
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas V
SDN 12 Rejang Lebong**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup,
pada:

Hari/Tanggal : **Kamis, 15 Februari 2024**
Pukul : **08:00-09:30 WIB**
Tempat : **Ruang 04 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd
NIP. 19841209 201101 2 009

Penguji I,

Dr. Guntar Gunawan, M.Kom
NIP. 19800703 200901 1 007

Sekretaris,

Muksal Mina Putra, M.Pd
NIP. 19870403 201801 1 001

Penguji II,

Yosi Yulizah, M, Pd.I
NIP. 19910714 201903 2 026

Mengesahkan
Dekan

Dr. Sutarto, S.Ag, M,Pd
NIP. 19740921 200003 1 003

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V SDN 12 Rejang Lebong”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliaulah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor IAIN Curup , Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I.
2. Wakil Rektor I IAIN Curup, Dr. Yusefri, M.Ag.
3. Wakil Rektor II IAIN Curup, Dr. Muhammad Istan, SE., M.Pd., MM.
4. Wakil Rektor III IAIN Curup, Dr. Drs. Nelson, M.Pd.I.
5. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, Prof. Dr. Sutarto, S. Ag, M.Pd.I.
6. Kepala Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Agus Ryan Oktor, M.Pd.
7. Penasehat akademik Dr. Hendra Harmi M.Pd yang telah memberi petunjuk selama menjadi Penasehat Akademik

8. Ibu Dr. Aida Rahmi Nasution, M. Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan banyak waktu untuk memberi petunjuk dalam penulisan skripsi ini.
9. Bapak Muksal Mina Putra, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan serta masukan yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
11. Ibu Nurbaiti, S.Pd, SD.M.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 38 Rejang Lebong yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institusi Pendidikan dan masyarakat luas.

Curup, januari 2023

Penulis,

Winda Anggraini

NIM. 19591249

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah, 2:286)

“maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah, 94:5-6)

Kamu dilahirkan untuk menjadi nyata bukan untuk menjadi sempurna,

Tidak ada yang berhak menentukan hidupmu, kecuali kamu sendiri

Hidup itu selayaknya gelombang, akan ada pasang surut .

(Min Yonggi- SUGA BTS)

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah robbil'alamin, Puji Syukur kepada Allah SWT atas kekuatan dan karunia yang telah Engkau berikan kepada hambamu ini. Cinta dan kasih mu telah memberikan hamba mu ini kekuatan, dan membekali saya dengan ilmu dunia dan akhirat. Atas izin dan karunia mu, Engkau telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tidak lupa saya limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW.

Dengan demikian saya persembahkan skripsi ini untuk :

1. Kepada orang tua saya (Suwandi & Siti Asiah) orang yang paling hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi, terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan saya. Terimakasih untuk semuanya berkat do'a dan dukungan abah dan mamak saya bisa berada di titik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi abah dan mamak harus selalu ada disetiap perjalanan & pencapaian hidup saya, I love you more.
2. Teruntuk diri sendiri saya sendiri terima kasih sebanyak-banyaknya yang telah mampu bertahan dalam menikmati proses panjang skripsi saya. Telah melalui berbagai revisi dan juga proses perjalanan yang tidak mudah dalam bekerja keras untuk menyelesaikannya. Saya telah bekerja keras siang dan malam untuk mengerjakan skripsi ini. Semoga skripsi ini menjadi karya terbaik saya dan memotivasi saya untuk lebih belajar lagi dalam membuat karya lainnya.
3. Kepada saudara saya (Ahmad Firdaus & Muhammad Riduan) orang yang paling saya sayangi setelah abah dan mamak terima kasih untuk dukungannya dan penyemangatnya dalam bentuk apapun itu.

4. Kepada saudara ipar saya sekaligus teman saya (Reka eriana) terima kasih dukungannya dan nasehatnya saat saya kesulitan dalam hal pelajaran atau apun itu.
5. kepada keponakkan saya (Muhammad rasya pratama) terima kasih dukungan dan penyemangatnya.
6. Teruntuk sahabat terlama saya (yenni anggita tobing) terima kasih telah bersama saya dalam waktu yang lama terima kasih bantuannya dalam bentuk apapun itu terima kasih telah memotivasi dan menyemangati saya .
7. Teruntuk sahabat saya (Vernika indriani vada) terima kasih atas penyemangatnya serta ingin menjadi pendengar saya di saat saya lelah dan ingin menyerah.
8. Teruntuk teman kecil serta saudara saya (widya sahara) terima kasih atas penyemangat serta bantuan yang telah kamu berikan dalam bentuk apapun itu.
9. Teruntuk teman-teman saya supeni burleza dan windriani terimakasih karna mau berjuang bersama-sama dari awal perkuliahan hingga saat ini.
10. Teruntuk Min Yonggi yang telah membersamai saya pada hari-hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan tugas akhir saya. Terima kasih telah menjadi sosok rumah yang selama ini saya cari-cari, terima kasih telah menjadi rumah tidak hanya berupa tanah dan bangunan. Tetap membersamai saya hingga saya menemukan seseorang pengganti anda dan tempat pulang terbaik saya terimakasih.

ABSTRAK

Winda Anggraini, NIM. 19591249 ”**Pengembangan Media E-Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V SDN 12 Rejang Lebong**”, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kondisi di atas terjadi karena bahan ajar yang digunakan tidak kontekstual masih bersifat umum sehingga sulit bagi siswa untuk memahami konten sains kearah konkrit dan tujuan penelitian adalah mengatasi rendahnya hasil belajar sains peserta didik. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas V SDN 12 Rejang Lebong, penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar E-komik berbasis kearifan lokal Rejang Lebong dan mengetahui kelayakan bahan ajar. Sehingga menghasilkan bahan ajar yang layak dan bermanfaat bagi pembaca serta bahan ajar komik ini akan menjadi suatu karya baru pada mata pelajaran tematik khususnya IPA.

Metodologi Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Prosedur penelitian dan pengembangan mengacu pada model *Borg and Gall* yang dikemukakan oleh Sugiyono dapat dilakukan dengan lebih sederhana melalui 8 tahap yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, tahap validasi ahli, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba lapangan. Penelitian ini dilakukan kepada kelas V. dalam penelitian ini teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil analisis kebutuhan guru memperoleh skor sebesar 53% dalam katagori “cukup butuh” dan siswa memperoleh skor sebanyak 47% dalam katagori “cukup butuh”. Penelitian ini menggunakan pre-test dan post-test dengan kelompok yang sama untuk mengetahui tingkat pemahaman anak terhadap penggunaan E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal. Hasil validasi oleh ahli media yaitu sebesar 72% dikatagorikan layak, ahli materi yaitu sebesar 78,33% dikatagorikan layak dan ahli bahasa yaitu sebesar 77,77% dikatagorikan layak. Tingkat keberhasilan pemahaman siswa terhadap E-komik diperoleh skor 59,79 berada dalam katagori cukup efektif. Hasil dari pengembangan media. Dari hasil wawancara dan observasi ini peneliti bisa membuat desain E-komik, hasil desain E-komik pembelajaran IPA kemudian diuji validasi dan kelayakannya pada ahli media, materi dan bahasa dan hasil uji coba E-komik terhadap pengembangan E-komik pembelajaran IPA ini menggunakan angket *one to one* dan kelompok kecil maka diperoleh hasil “cukup efektif”

Kata kunci : *E-Komik, Kearifan Lokal, Literasi Sains*

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
KATA PENGHANTAR.....	iii
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi masalah.....	8
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penembangan	9
E. Manfaat Pengembangan	10
F. Spesifikasi Produk Yang Di Kembangkan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
A. Kajian Teori.....	12
B. Penelitian Yang Relevan	25
C. Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Model Pengembangan.....	31
B. Tempat dan Waktu Pengembangan	32
C. Prosedur Pengembangan	32

D. Teknik Pengumpulan Data	39
E. Instrumen Pengumpulan Data	41
F. Teknik analisis data	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Profil sekolah.....	57
B. Hasil Penelitian Pengembangan E-Komik.....	60
1. Potensi dan masalah	61
2. Pengumpulan data	72
3. Desain produk.....	73
4. Hasil Validasi E-Komik.....	82
5. Revisi desain.....	84
6. Hasil Uji Coba E-Komik.....	86
7. Revisi produk.....	86
8. Uji coba pemakaian.....	90
C. Pembahasan	91
1. Pengembangan Media E-Komik Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Untuk Kelas V SDN 12 Rejang Lebong.....	91
2. Kelayakan E-Komik Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Menurut Pakar/Ahli.....	92
3. Efektifitas E-Komik Pembelajaran IPA Dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sdn 12 Rejang Lebong.....	94
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	95
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA.....	97

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sumber data wawancara analisis kebutuhan (Guru).....	42
Tabel 3.2 Sumber data wawancara analisis kebutuhan (Siswa)	42
Tabel 3.3 Kisi-kisi wawancara analisis kebutuhan guru.....	42
Tabel 3.4 Kisi-kisi wawancara analisis kebutuhan siswa	43
Tabel 3.5 Sumber data observasi	43
Tabel 3.6 Kisi-kisi ahli materi.....	44
Tabel 3.7 kisi-kisi bahasa	47
Tabel 3.8 kisi-kisi media.....	49
Tabel 3.9 Kriteria Analisis Kebutuhan.....	52
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Validasi Produk (E-komik).....	53
Tabel 3.11 Kriteria Kualitas Bahan Ajar	54
Tabel. 3.12 Kreteria Respon.....	55
Tabel 3.13 Kreteria kualitas E-komik.....	56
Tabel 4.1 Daftar Tenaga Pengajar Di SDN 12 Rejaang Lebong	58
Table 4.2 Daftar Kedaan Siswa SDN 12 Rejang Lebong.....	60
Table 4.3 Daftar Sarana Dan Prasarana di SDN 12 Rejang Lebong	61
Table 4.4 Hasil observasi.....	62
Table 4.5 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan (Guru).....	64
Table 4.6 Hasil wawancara analisis kebutuhan (siswa).....	68

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 kerangka berfikir	30
Bagan 3.1 Model Pengembangan Menurut Borg And Gall.....	33
Bagan 3.2 Bagan Prosedur penelitian.....	39
Bagan 4. 1 draf konseptual E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan Lokal.....	74

DAFTAR GRAFIK

Gambar 4. 2Diagram Persentase Analisis Kebutuhan	72
Gambar 4.3Grafik Hasil Penilaian Validator	83
Gambar 4.5 Grafik Hasil Penilaian Validasi Layout (Siswa)	85
Gambar 4.6 Grafik Rata-Rata Pretest dan Postest.....	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan tidak dapat terlepas dari namanya suatu pembelajaran, pembelajaran sebagai usaha untuk mempersiapkan generasi penerus di masa depan, berbagai macam pembenahan dilakukan dalam rangka untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dalam pembimbingan dan pembelajaran bagi individu agar tumbuh berkembang menjadi manusia yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, berilmu, sehat dan berakhlak (berkarakter) mulia (UU No. 20 tahun 2003 dalam buku Suyadi).¹

Pendidikan adalah usaha yang sadar, teratur dan sistematis di dalam memberikan bimbingan atau bantuan kepada orang lain (anak) yang sedang berproses menuju kedewasaan.² Masalah-masalah ini harus di atasi dengan kualitas pendidikan yang baik. Pendidikan merupakan suatu sarana strategis untuk meningkatkan kualitas bangsa karenanya kemajuan suatu bangsa dan kemajuan pendidikan adalah suatu determinasi. Dalam undang-undang sistem pendidikan nasional tahun 2003 disebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

¹ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya 2013).

² Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), cet. I, hal. 7

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.³

Inti dari proses pendidikan adalah pembelajaran yang merupakan suatu proses belajar-mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.⁴ Belajar dimulai dengan adanya dorongan, semangat dan upaya yang timbul dalam diri seseorang sehingga orang itu melakukan kegiatan belajar. Kegiatan belajar yang dilakukan menyesuaikan dengan tingkah laku dalam upaya meningkatkan kemampuan diri.⁵

Pembelajaran diartikan sebagai suatu proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas dan dibimbing oleh guru sebagai pembimbing belajar. Dengan kata lain pembelajaran adalah suatu

³ *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas*, (Surabaya : wacana Intelektual, 2009), hal. 339

⁴ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012) hal.118

⁵ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Rosda Karya, 2013), hal.33

proses untuk membantu peserta didik belajar dengan baik, efektif dan efisien.⁶

Adapun komponen pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan adanya media. Penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar di kelas, dapat membuat peserta didik belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran juga berguna untuk membuat peserta didik mudah menangkap materi pembelajaran. Pada umumnya media pembelajaran dibuat dengan kreatif mungkin supaya dapat menarik perhatian siswa untuk lebih berkonsentrasi melakukan proses pembelajaran, apalagi jika media yang dipakai adalah media yang mengandung teknologi informasi. Sesuai dengan kemajuan perkembangan zaman saat ini, peserta didik pun sangat bersemangat untuk belajar.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN 12 Rejang Lebong ditemui beberapa problem yakni; 1) siswa kurang memahami materi pada buku siswa ; 2) penyampaian materi pada proses pembelajaran IPA masih menggunakan metode ceramah, lembar tugas dan demonstrasi melalui papan tulis; 3) siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran; 4) siswa masih kurang memahami tentang kearifan-kearifan lokal yang ada pada daerah di Kabupaten Rejang Lebong; 5) bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa yaitu buku yang diperoleh dari Kementerian Pendidikan Nasional yang disediakan sekolah ; dan 6) guru

⁶ Ahdar Djamaludin *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Kompetensi Pedagogis* (Jakarta: CV kaaffah learning center, 2019) hal.13

belum menggunakan bahan ajar pendamping yaitu E-komik yang berkaitan dengan kearifan lokal Kabupaten Rejang Lebong.

Menurut peneliti kondisi di atas terjadi karena bahan ajar yang digunakan tidak kontekstual masih bersifat umum general sehingga sulit bagi siswa untuk memahami konten IPA kearah konkrit, berdasarkan kondisi di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa guru membutuhkan bahan ajar yang sesuai dengan analisis kebutuhan media pembelajaran. Terkait materi ini yaitu media pembelajaran merupakan masalah yang di alami oleh guru karena kurangnya waktu guru dalam membuat media pembelajaran, dan kurangnya komunikasi dalam proses pembelajaran pada siswa, serta pembelajaran yang tidak memakai media, akan membuat intraksi yang terjadi tidak bisa berjalan maksimal dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak bisa berjalan optimal karena imajinasi siswa berbeda dan tidak terarah tanpa adanya media yang bisa memudahkan siswa untuk memahami hal yang dijelaskan dengan merasakan dan melihat hal yang sama dalam penerimaan materi.

Untuk mengatasi problematika tersebut, guru harus bisa melakukan inovasi agar kegiatan belajar-mengajar berjalan secara efektif, tidak membosankan dan menyenangkan serta mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah perubahan perilaku siswa baik perubahan perilaku dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Sedangkan pengembangan perilaku dalam bidang kognitif secara sederhana adalah pengembangan kemampuan intelektual siswa, misalnya kemampuan penambahan wawasan dan penambahan informasi agar pengetahuan siswa lebih baik, pengembangan perilaku dalam bidang afektif adalah pengembangan sikap siswa baik pengembangan sikap dalam arti sempit maupun dalam arti luas. Dalam arti sempit adalah sikap siswa terhadap bahan dan proses pembelajaran sedangkan dalam arti luas adalah pengembangan sikap sesuai dengan norma-norma masyarakat, dan pengembangan ketrampilan, adalah pengembangan kemampuan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus. Motorik kasar adalah ketrampilan menggunakan otot, misalnya ketrampilan menggunakan alat tertentu. Sedangkan motorik halus adalah ketrampilan menggunakan potensi otak, misalnya ketrampilan memecahkan suatu persoalan.⁷

Salah satu upaya agar proses pembelajaran sains tidak membosankan dan monoton serta dapat menarik minat belajar siswa yaitu dengan memilih media pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Penulis memilih menggunakan media E-komik dibandingkan dengan media yang lain, karena media E-komik ini mudah dipahami, serta bisa digunakan kapan saja dikarenakan media E-komik ini bersifat daring atau online sehingga memudahkan para siswa siswi dalam proses belajar.

⁷ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal.28

Menurut Maharsi E-komik merupakan wujud komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk memberikan informasi secara tenar dan mudah di pahami.kolaborasi anatara teks dan gambar yang merangkai menjadi alur cerita ialah kekuatan e-komik. E-komik dapat di gunakan dalam menyampaikan pesan dalam berbagai macam ilmu pengetahuan karna memiliki penampilan yang menarik, format dalam e-komik ini terkadang di berikan pada penejelasan yang benar-benar daripada sifat yang hanya hiburan sedangkan E-komik biasa disebut dengan komik elektronik atau komik digital.⁸

Kearifan lokal merupakan suatu bentuk warisan budaya Indonesia, kearifan lokal mengandung nilai dan norma serta kepercayaan masyarakat setempat. Kearifan lokal bersifat dinamis, terbuka dan mengikuti perkembangan zaman, dengan demikian kearifan lokal selalu terkait dan berhubungan dengan seluruh kehidupan manusia dan lingkungannya yang sudah melekat dalam diri masyarakat setempat. Kearifan lokal muncul karena adanya pengalaman dalam menghadapi kehidupan. Pengalaman seseorang tersebut dianggap benar sehingga menjadi kebiasaan yang terus dilakukan oleh masyarakat setempat. Kearifan lokal sangat penting untuk dikenalkan kepada setiap individu agar menjadi individu yang berkarakter sesuai dengan nilai-nilai dalam kearifan lokal daerah setempat yang dijadikan sebagai pedoman dalam kehidupan.

⁸ Kartika Maulia Delasari, “*Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendidikan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV Sd/Mi*”, skripsi, lampung: fakultas tarbiyah dan keguruan universitas islam negeri raden intan, 2022.

Kearifan lokal di Indonesia tentu sangat beragam, salah satunya adalah bahasa. Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia untuk berinteraksi, menyampaikan pikiran, gagasan bahkan perasaan. Setiap daerah memiliki bahasanya masing-masing yang dikenal sebagai bahasa daerah. Begitu pula Bengkulu mempunyai berbagai bahasa daerah salah satunya yaitu bahasa Rejang.

Oleh karena itu bahasa Rejang dapat dipadukan dalam proses pembelajaran. Adanya bahasa Rejang ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan lebih kepada peserta didik yang belum begitu paham akan bahasa Rejang, memperlancar kemahiran berbicara bahasa Rejang serta melestarikan bahasa Rejang sebagai budaya kearifan lokal.⁹

Kemudian, bantuan dari media pembelajaran baik itu media elektronik, media cetak maupun objek nyata, dibutuhkan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif. Harapan peneliti melalui penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas dalam proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik.¹⁰

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di atas saatnya bahan ajar kearifan lokal dikonsepsi dalam bentuk E-komik, maka peneliti semakin

⁹ Mardalena Yuriza, "Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Kearifan Lokal Rejang Dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Iv Min 03 Kepahiang", Skripsi, Curup: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (Iain) 2022

¹⁰ Radiyan Wagandi, Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tanpa Teks Untuk Materi Cerita Pendek Pada Siswa Kelas XI SMK, Jurnal Edukasi Unej (2014).

tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul yaitu **“Pengembangan Media E-Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V di SDN 12 Rejang Lebong”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, diidentifikasi masalah permasalahan sebagai berikut :

1. Guru belum memiliki bahan ajar E-komik berbasis kearifan lokal Rejang Lebong
2. Guru masih menggunakan metode ceramah sehingga kurangnya pemahaman siswa terhadap materi
3. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka pokok-pokok permasalahan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media E-komik Berbasis kearifan lokal untuk kelas V SD 12 Rejang Lebong?
2. Bagaimana kelayakan E-komik berbasis kearifan lokal menurut ahli/pakar SD 12 Rejang Lebong?
3. Bagaimana efektifitas E-komik dalam meningkatkan Literasi Sains siswa kelas V SD 12 Rejang Lebong?

D. Tujuan Pengembangan

Penulis memiliki tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan E-komik berbasis kearifan lokal untuk kelas V
2. Menganalisis kelayakan E-komik berbasis kearifan lokal menurut para ahli/pakar
3. Mengkaji efektifitas E-komik dalam meningkatkan literasi sains siswa kelas V

E. Manfaat Pengembangan

Dari hasil penelitian pengembangan komik sebagai media pembelajaran kearifan lokal kebudayaan daerah rejang ini diharapkan memperoleh manfaat :

1. Manfaat Teoritis

Peneliti ini dapat memberikan informasi terhadap penggunaan media komik dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik di SD 12 Rejang Lebong, terutama untuk tenaga pendidik dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk belajar dan memahami materi pembelajaran dengan mudah dan praktis.

b. Bagi Pendidik

Media komik berbasis kearifan lokal dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran yang terbaru, mudah dan praktis di sekolah tersebut

c. Bagi Peneliti Lain

- 1) Pada penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan dalam mengembangkan media komik dengan memanfaatkan buku yang ada.
- 2) Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menyajikan materi pembelajaran lebih menarik, dan mampu menampilkan menu-menu baru yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa dalam proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di kelas.

F. Spesifikasi Produk Yang Di Kembangkan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Bahan Ajar komik berbasis kearifan lokal Rejang untuk kelas V SD 12 rejang lebong. Berikut ini spesifikasi produk pembuatan komik berbasis kearifan lokal Rejang :

1. Media komik yang dibuat yaitu tentang zat tunggal dan campuran
2. Komik mengandung komponen seperti cerita komik, serta nilai moral komik
3. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik
4. Bagian-bagian E-komik terdiri dari



Cover



Riwayat Hidup Penulis



Kata Pengantar



Daftar Isi



Kompetensi Inti (KI)



Kopempetensi Dasar(KD) Dan

Indikator



Pengenalan Tokoh



Alur Cerita

8. Mencoba



Nah semuanya, masih ingat kenikmatan yang kita rasakan kemarin? Sekarang kita akan mencoba menemukan perbedaan antara zat tunggal dan zat campuran di sekitar kita dan coba tulis!

Zat tunggal dan campuran



Wah enak sekali ya! Ternyata zat tunggal dan zat campuran itu ada di sekitar kita!

Apakah ini zat tunggal? Ternyata zat tunggal itu adalah zat yang hanya terdiri dari satu jenis partikel.

Apakah ini zat campuran? Ternyata zat campuran itu adalah zat yang terdiri dari dua atau lebih jenis partikel.

Rangkuman

Uji kemampuan

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, dan d yang paling benar!

1. Zat yang terdiri dari satu jenis partikel adalah...
 - a. zat tunggal
 - b. zat campuran
 - c. logam
 - d. gas
2. Zat yang terdiri dari dua atau lebih jenis partikel adalah...
 - a. zat tunggal
 - b. zat campuran
 - c. logam
 - d. gas
3. Zat yang terdiri dari dua atau lebih jenis partikel dan masih mempertahankan sifat-sifatnya adalah...
 - a. zat tunggal
 - b. zat campuran
 - c. logam
 - d. gas
4. Zat yang terdiri dari dua atau lebih jenis partikel dan tidak mempertahankan sifat-sifatnya adalah...
 - a. zat tunggal
 - b. zat campuran
 - c. logam
 - d. gas
5. Zat yang terdiri dari dua atau lebih jenis partikel dan tidak mempertahankan sifat-sifatnya adalah...
 - a. zat tunggal
 - b. zat campuran
 - c. logam
 - d. gas



Soal Pertanyaan

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengembangan

a. Pengertian pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa.¹¹

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan berarti proses, cara, dan perbuatan mengembangkan. Maksudnya disini, pengembangan merupakan suatu cara dalam sebuah proses pembuatan sesuatu. Dalam dunia pendidikan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah perangkat pembelajaran.¹²

¹¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 24.

¹² Adelina Hasyim, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media adalah bentuk jamak dari kata medium yang berasal dari bahasa latin yang berarti pengantar atau perantara. Dalam konteks belajar dan pembelajaran, media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau materi ajar dari guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai komunikan dan sebaliknya.¹³

Media adalah alat yang digunakan sebagai pengantar informasi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Media juga bisa disebut sebagai perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁴ Media pembelajaran adalah suatu perantara dalam memberikan materi untuk mempermudah peserta didik memperoleh pengetahuan.¹⁵

Media Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Pemilihan suatu media yang tepat dapat menentukan kualitas dalam pendidikan. Pemakaian media belajar dalam pembelajaran dapat merangsang keinginan dan minat siswa dalam belajar atau memiliki motivasi dalam

¹³ Abdorrahman Ginting, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2008) hlm.140

¹⁴ Giri Wiarto, *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta : Laksitas, 2016, hlm.15

¹⁵ Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, dkk. *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm.6

mencapai tujuannya, hal itu juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta hasil belajar cenderung lebih baik. Penggunaan komik dalam pembelajaran tentunya penting tidak hanya untuk siswa tetapi penting juga bagi guru agar meningkatkan kualitas serta efisiensi dalam belajar sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.¹⁶

b. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran yang efektif setidaknya mengandung beberapa factor penting, seperti metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan. Dalam proses pembelajaran, media memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai penyampai informasi dan pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat memberikan pula nilai tambah dalam kegiatan pembelajaran.¹⁷

Adapun fungsi media pembelajaran yang merupakan alat bantu atau alat peraga dalam menyampaikan pesan atau materi tertentu untuk peserta didik. Media pembelajaran juga memiliki lima fungsi, yaitu sebagai berikut.¹⁸

¹⁶ Nur Ngazizah , Rosita Rahmawati , Dwi Lestari Oktaviani. " Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu " Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Volume 8, No.2. hal. 147-154

¹⁷ Ruslan, Deni Kurniawan Dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Teknologi Da Komunikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013) Hal. 171.

¹⁸ Mardalena Yuriza, " Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Kearifan Lokal Rejang Dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Iv Min 03 Kepahiang ", *Skripsi, Curup: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (Iain) 2022*

- 1) Fungsi edukatif media komunikasi, yakni bahwa setiap kegiatan media komunikasi mengandung sifat mendidik karena di dalamnya memberikan pengaruh pendidikan.
- 2) Fungsi sosial media komunikasi, media komunikasi memberikan informasi aktual, dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan sosial orang.
- 3) Fungsi ekonomis media komunikasi, media komunikasi dapat digunakan secara intensif pada bidang-bidang pedagang dan industri.
- 4) Fungsi politis media komunikasi, dalam bidang politik media komunikasi dapat berfungsi terutama politik pembangunan baik material maupun spiritual.
- 5) Fungsi seni dan budaya media komunikasi, perkembangan ke bidang seni serta budaya dapat tersebar lewat media komunikasi.

c. Jenis- jenis media pembelajaran

Media menurut jenis Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis berikut:¹⁹

- 1) Media pendengar

Media audio adalah media yang hanya menggunakan ciri-ciri bahasa.

- 2) Media visual

¹⁹ Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010). Hal. 124

Media visual adalah media yang hanya menggunakan penglihatan.

3) Media audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mengandung unsur suara dan visual.

3. E-Komik

a. Pengertian E- Komik

Komik secara bahasa berasal dari bahasa Belanda yaitu *komiek*, artinya pelawak. Dalam bahasa Yunani, komik berasal dari kata “*komikus*” atau “*kosmos*” yang berarti bersuka ria atau bercanda. Dengan demikian, komik pada mulanya dikotakan dengan gambar-gambar yang tidak proporsional sehingga lucu bagi yang melihatnya.²⁰

Berikut adalah komik menurut berbagai literatur:²¹

- 1) Menurut Wicaksono Irmade dan Jumanto komik merupakan media visual berbentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita melalui gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.
- 2) Menurut Muhammad Yaumi komik merupakan susunan gambar-gambar tidak bergerak, balon dialog, keterangan gambar, dan terdapat penokohan di dalam gambar sehingga membentuk suatu jalinan cerita yang menarik.

²⁰ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, (Bandung: Offset, 2021) Hal.

²¹ Ibid, hal. 116

- 3) Menurut mardiantato, purnamasari, dan arifin komik merupakan urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatannya sehingga pesan cerita tersampaikan.
- 4) Menurut hidayah komik merupakan kartun yang mengungkapkan satu karakter yang memerankan satu cerita dengan gambar dalam urutan yang erat untuk memberikan hiburan suatu pesan kepada pembaca.

Manfaat penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran adalah untuk: 1) menarik perhatian siswa; 2) meningkatkan minat belajar siswa; 3) memperjelas materi dengan gambar dan narasi dialog; 4) mengurangi kebosanan pada proses pembelajaran; 5) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan 6) meningkatkan kualitas proses pembelajaran.²²

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pengembangan media berbentuk e-komik. E-Komik bila dijabarkan merupakan kepanjangan dari Elektronik Komik. Artinya komik yang berbentuk elektronik. E-Komik yang peneliti buat akan memuat materi pelajaran IPA yang nantinya akan menjadi media perantara penyampaian materi kepada siswa.

²² Ibid, hal. 116

b. Jenis-Jenis Bahan Ajar Komik

Sebagai bahan ajar komik memiliki beberapa jenis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Ignas membedakan komik menjadi tujuh jenis yaitu:²³

1) Kartun/karikatur (*cartoon*)

Kartun yaitu komik yang isinya hanya berupa satu tampilan. Komik jenis ini umumnya berisi beberapa gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan-tulisan yang mengandung kritikan, sindiran, dan humor sehingga dari gambar yang ditampilkan (kartun/tokoh) dan tulisan tersebut mampu memberikan sebuah arti yang jelas pada pembacanya.

2) Komik Potongan (*Comic Strip*)

Komik strip disebut juga komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang digabungkan sehingga membentuk sebuah alur cerita. Komik ini biasanya terdiri dari 3-6 panel. Jenis komik ini hanya berwujud seperti belahanbelahan gambar yang dirangkai sebagai sebuah jalan cerita pendek, tetapi isi ceritanya tidak tertuju harus terselesaikan pada satu kali terbitan tetapi dapat juga dibuat suatu cerita bersambung atau berseri. Komik potongan (*comic strip*) ini umumnya disajikan dalam bentuk harian atau mingguan pada sebuah majalah, surat kabar, tabloid atau buletin. Penyajian pada

²³ Ignas, *Membuat Komik Strip Online Gratis*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2014), hlm. 2-

muatan kisah juga bisa berwujud humor (lelucon) atau kisah yang benar tetapi disukai oleh pembaca. Contohnya saja seperti komik cerita Panji Koming dalam surat kabar Kompas.

3) Buku komik (*Comic Book*)

Sekumpulan gambar serta tulisan dari sebuah peristiwa yang dibungkus ke dalam bentuk sebuah buku. Buku komik (*Comic Book*) ini seringkali mendapat sebutan sebagai komik kisah pendek, yang pada umumnya buku komik berisikan 20-30 halaman, buku ini juga biasanya berisi seperti sebuah cerita, iklan dll.

4) Komik Online (*Web Comic*)

Internet juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyebar luaskan macam-macam komik. Penyajian adanya sebuah situs website menjadikan para pembaca dapat dengan mudah menjangkau komik tersebut. Serta dana yang dikeluarkan pun relatif murah dibandingkan komik cetak.

5) Komik tahunan (*Annual Comic*)

Komik ini biasanya terbit setiap 1 bulan sekali bahkan juga dapat satu tahun sekali. Penerbit biasanya menerbitkan komik jenis ini dalam bentuk cerita putus maupun serial.

6) Komik ringan (*Simple Comic*)

Komik ini biasanya merupakan hasil karya sendiri yang difotokopi kemudian dijilid menjadi sebuah buku komik.

Pembuatan komik jenis ini sangat mudah karena hanya bermodal ide dan keahlian menggambar ditambah pengeluaran biaya cetak lebih murah.

7) Buku instruksi dalam bentuk komik (*Instructional Comic*)

Komik jenis ini biasanya digunakan dalam media pembelajaran. Dengan gambar, pembaca dapat mengikuti langkah-langkah yang tertera dalam komik dan lebih mudah dipahami. Melalui media gambar yang dimuat dalam format komik, buku panduan menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

c. Elemen-elemen komik digital/E-komik/Elektronik komik

Sebagaimana komik pada umumnya, komik digital juga dibentuk oleh tujuh elemen, yaitu: panel, parit, ilustrasi gambar, penokohan, balok kata, narasi, dan efek suara. Penjelasan dari beberapa elemen komik tersebut adalah sebagai berikut:²⁴

1. Panel

Panel adalah kolom yang membingkai ilustrasi gambar dan teks pada setiap adegan atau kejadian utama sehingga rangkaian panel-panel tersebut membentuk alur cerita komik. Bentuk panel di dalam sebuah komik tidak hanya berbentuk kotak persegi saja, melainkan dapat juga berbentuk bangun ruang datar yang lain.

²⁴ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, (Bandung:Offset, 2021)Hal.117

2. Parit

Parit adalah ruang atau batas di antara panel komik. Parit berfungsi untuk menyatukan kotak panel yang terpisah sehingga membentuk suatu rangkaian cerita yang menarik dan imajinatif.

3. Ilustrasi

Ilustrasi yang di maksud di dalam komik di gital adalah asset visual yang bersifat foto kolase untuk mempresentasikan seseorang, tempat, benda, ekspresi, atau ide. Ilustrasi gambar komik dapat digambar dengan alat tulis atau program computer. Namun, jika pengajaran tidak terampil dalam menggambar, ilustrasi komik dapat dibuat dengan cara memotret orang yang berakting sebagai tokoh komik.

4. Balon kata

Balon kata atau *speech bubbles* adalah bentuk visual yang berisi dialog dari karakter komik. Balon komik memiliki bentuk dan fungsi yang berbeda.

5. Efek suara

Efek suara adalah teks yang menerangkan suatu bunyi untuk menggambarkan suatu situasi. Misalnya, “RING RING” untuk suara telepon, “DHUAR!!!” untuk suara

ledakan, “ZZZZ” untuk orang yang sedang tidur, dan “TIN!! TIN!!” untuk suara orang klakson mobil.

4. Hasil belajar sains

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Suprijono hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.²⁵ Selain itu menurut Lindgren, hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentasi atau terpisah, tetapi secara komprehensif.²⁶

Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut:²⁷

- 1.** Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan

²⁵ Muhammad Thobroni dan Arif Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 22

²⁶ *Ibid.*, hal. 24

²⁷ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hal. 5-6

manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.

2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasikan, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:²⁸

1. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa Faktor yang berasal dari dalam diri siswa terdiri dari:

1) Faktor Jasmaniah (fisiologis)

Faktor jasmaniah ini adalah berkaitan dengan kondisi pada organ-organ tubuh manusia yang berpengaruh pada kesehatan manusia.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari sifat bawaan siswa dari lahir maupun dari apa yang telah diperoleh dari belajar ini. Adapun faktor yang tercakup dalam faktor psikologis, yaitu:

a) Intelegensi atau kecerdasan Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis, yaitu kecakapan untuk menghadapi dan

²⁸ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 120-134

menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

- b) **Bakat** adalah kemampuan untuk belajar dan kemampuan ini baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.
- c) **Minat dan perhatian** Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat adalah perasaan senang atau tidak senang terhadap suatu obyek.
- d) **Motivasi siswa** Dalam pembelajaran, motivasi adalah sesuatu yang menggerakkan atau mendorong siswa untuk belajar atau menguasai materi pelajaran yang sedang diikutinya.
- e) **Sikap siswa** Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (respon tendency) dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek orang, barang, dan sebagainya, baik positif maupun negatif.

2. Faktor yang berasal dari luar diri siswa (ekstern)

Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang sifatnya diluar diri siswa, yang meliputi:

1) Faktor keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama kali anak merasakan pendidikan, karena di dalam keluargalah anak tumbuh dan berkembang dengan baik, sehingga secara langsung maupun tidak langsung keberadaan keluarga akan mempengaruhi keberhasilan belajar anak.

2) Faktor sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, karena itu lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong untuk belajar yang lebih giat.

3) Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat juga mempengaruhi salah satu faktor yang tidak sedikit pengaruhnya terhadap hasil belajar. Karena lingkungan alam sekitar sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada.

B. Penelitian Relevan

Sebelum membahas penelitian yang telah penulis lakukan di Sekolah Dasar 12 Rejang Lebong di Suka Raja Curup, terdapat peneliti terdahulu yang mempunyai keterkaitan dengan judul yang penulis angkat.

Adapun penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pengembangan diantaranya:

1. Penelitian dari khusnul khotimah pada tahun 2016 yang berjudul **“Pengembangan Media E-Comic Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Kelas V b Sd Negeri Bojong Salaman 01 Semarang”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan dan keefektifan media e-comic terhadap materi persiapan kemerdekaan Indonesia siswa kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Media e-comic dikembangkan mengacu pada tahap pengembangan waterfall SDLC yang terdiri dari 4 tahap, yakni tahap analisis, desain, implementasi, dan pengujian. Hasil penilaian ahli pakar terhadap media e-comic memperoleh kriteria sangat layak dengan persentase penilaian ahli materi sebesar 93,75% dan ahli media sebesar 94,44%. Hasil belajar siswa meningkat dengan kategori sedang dengan nilai N-Gain sebesar 0,46. Selain itu terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media e-comic dilihat dari hasil perhitungan $t_{hitung} = -16,074$. Kemudian diketahui bahwa nilai sig 2-tailed sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $< 0,05$, maka

Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan pengembangan media e-comic materi persiapan kemerdekaan Indonesia pada pembelajaran IPS dikatakan efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Penelitian dari Handika, Agi Sunesta pada tahun 2022 **”Pengembangan Media E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Begawi Pepadun Pada Materi Sistem Reproduksi Kelas XI SMA”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara pengembangan, kelayakan, dan respon pendidik serta peserta didik terhadap pengembangan media e-komik berbasis kearifan lokal begawi pepadun pada materi sistem reproduksi kelas XI SMA. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D). hasil penelitian, dihasilkan bahwa cara pengembangan media e-komik berbasis kearifan lokal begawi pepadun pada materi sistem reproduksi manusia kelas XI SMAN 2 Bandar Lampung, dalam pembuatan media e-komik ini menggunakan aplikasi Paint Tool Sai, yang mana tulisan pada e-komik diedit menggunakan aplikasi Photoshop dengan alat yang digunakan Pentab. E-komik berbasis kearifan lokal begawi pepadun layak digunakan. Respon pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media e-komik berbasis kearifan lokal begawi pepadun sangat layak digunakan.
3. Penelitian dari Irianti Yolani, Rahman Haryadi, Wandra Irvandi pada tahun 2023 yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Problem Based Learning (PBL) Terhadap**

Kemampuan Pemecahan Masalah” Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Vol. 1, No. 3 September 2023. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran E-Komik berbasis Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah yang valid, praktis, dan efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi statistika di kelas XII SMA Negeri 1 Sungai Laur. Metode yang digunakan adalah metode ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XII SMA Negeri 1 Sungai Laur sebanyak 29 orang, 3 orang ahli materi dan media. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media, angket respon guru, angket respon siswa dan soal post-test berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil validasi media pembelajaran E -Komik berbasis Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah memiliki tingkat kevalidan sebesar 91,22% dengan kriteria sangat valid, tingkat kepraktisan media pembelajaran sebesar 89,60% dengan kriteria sangat praktis dan tingkat keefektifan media pembelajaran sebesar 93,10 % dengan kriteria sangat efektif.

4. Penelitian dari Desi Triwahyuni Ramadhani , Arnelian Dwi Yasa , I Ketut Suastika pada tahun 2021 yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Sistem Pencernaan Pada Manusia Untuk Siswa Kelas V”** Jurnal Terapan Sains & Teknologi Vol. 3, No. 4, 2021. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan,

kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran sistem pencernaan pada manusia. Metode penelitian yang digunakan peneliti merupakan penelitian pengembangan dan menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yakni: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran E-Komik sistem pencernaan pada manusia menggunakan model ADDIE dan menyatakan bahwa media E-Komik sistem pencernaan pada manusia memperoleh skor kevalidan 92,5% dengan kategori sangat valid dari ahli media, 87,5% dengan kategori sangat valid dari ahli materi, sedangkan 96,4 % dengan kategori sangat valid dari ahli bahasa. Uji kepraktisan mendapatkan presentase 96,1% dan 85,55% dengan kategori sangat baik dari hasil respon siswa dan guru. Uji keefektifan memperoleh rata-rata nilai 81% dengan kategori sangat baik. Hasil pengembangan media pembelajaran E-Komik sistem pencernaan pada manusia dapat dijadikan referensi guru sebagai media pendamping pembelajaran.

Perbedaan penelitian yang dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah mata pelajaran yang diajarkan adalah IPS sedangkan mata pelajaran yang dilakukan peneliti adalah mata pelajaran IPA dan model pengembangan yang digunakan sama yaitu model pengembangan ADDIE sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Jadi perbedaan pada judul peneliti angkat,

membahas pengembangan media E-komik berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi sains siswa kelas V di SDN 12 Rejang Lebong.

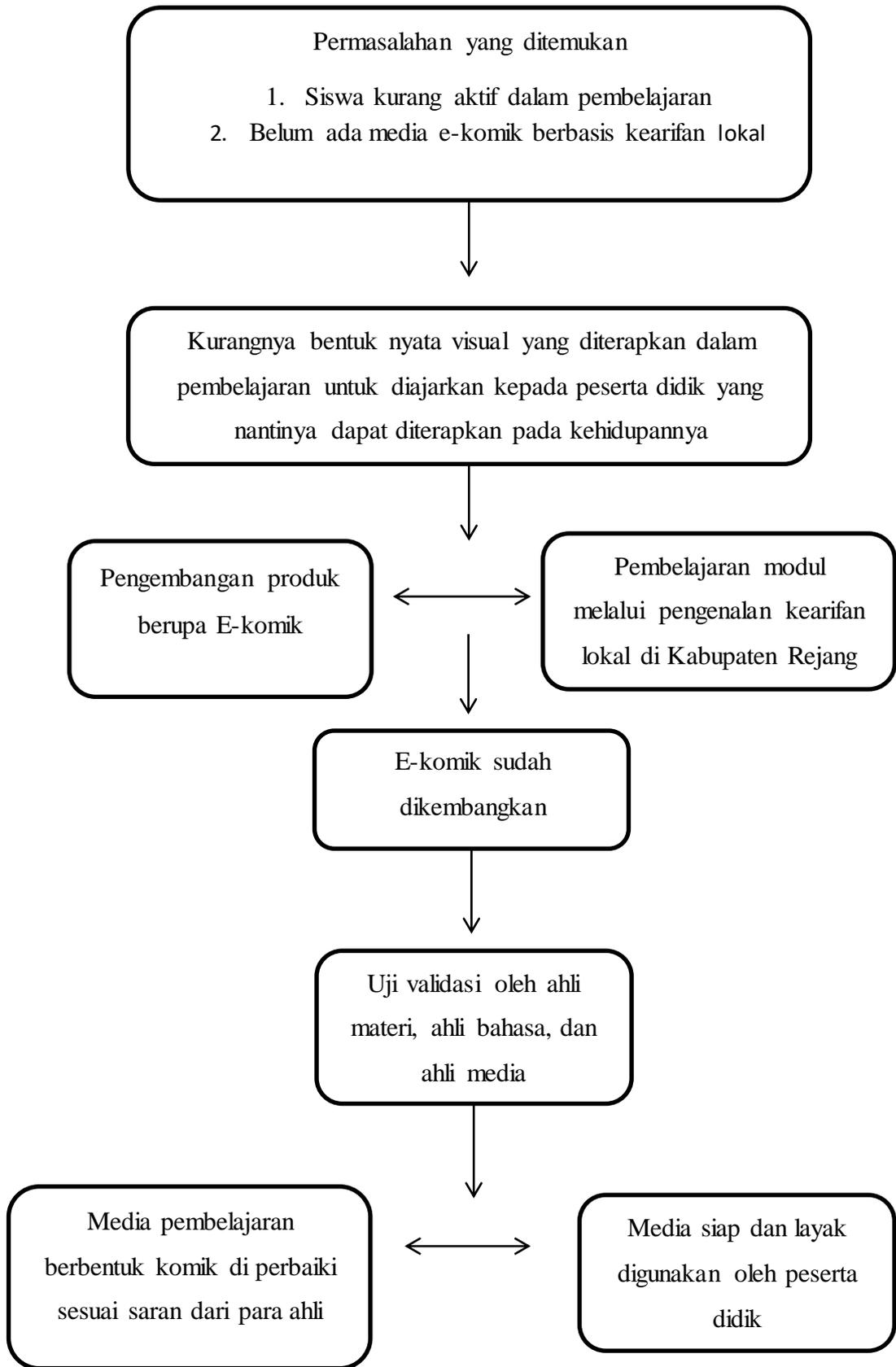
C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran adalah peralatan yang digunakan oleh pendidik untuk memancing pikiran, perasaan, minat, keinginan dan pengantar pesan kepada peserta didik saat terjadinya proses pembelajaran.²⁹ Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar akan memudahkan seorang guru untuk menyampaikan materi yang terdapat dalam bahan ajar yang digunakan oleh guru kepada siswa, begitu pula sebaliknya media pembelajaran yang tepat memudahkan siswa menguasai materi dalam bahan ajar tersebut sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan maksimal.³⁰

Secara umum kerangka pemikiran tersebut dapat penulis gambarkan sebagai berikut.

²⁹ Annisa, Zaka Hadikusuma Ramadan.2022.” *pengembangan komik edukasi berbasis kearifan lokal melayu riau pada materi pecahan kelas iv sd negeri 193 pekanbaru*” vol.6 no.3

³⁰ resti wahyu danaswari. 2012.” *pengembangan bahan ajar dalam bentuk media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas x sman 9 cirebon pada pokok bahasan ekosistem*”



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Borg and gall, menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. selanjutnya dinyatakan by “ *product*” yang di maksud produk di sini tidak hanya yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan sofwere (perangkat lunak) computer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan untuk mengatasi penyakit anak yang minum-minuman keras dan program pengembangan staf.

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbarui produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efesien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada)³¹

Sebelum produk dihasilkan, peneliti melakukan survey terlebih dahulu, survey yang dilakukan yaitu survey lapangan atau kepustakaan.

³¹ Sugiono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*(Bandung: Alfabeta,2022)Hal.28

Untuk mendapatkan produk, digunakan penelitian yang bersifat analisis sesuai dengan kebutuhan. Agar dapat digunakan untuk masyarakat secara luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.³²

B. Tempat dan Waktu Pengembangan

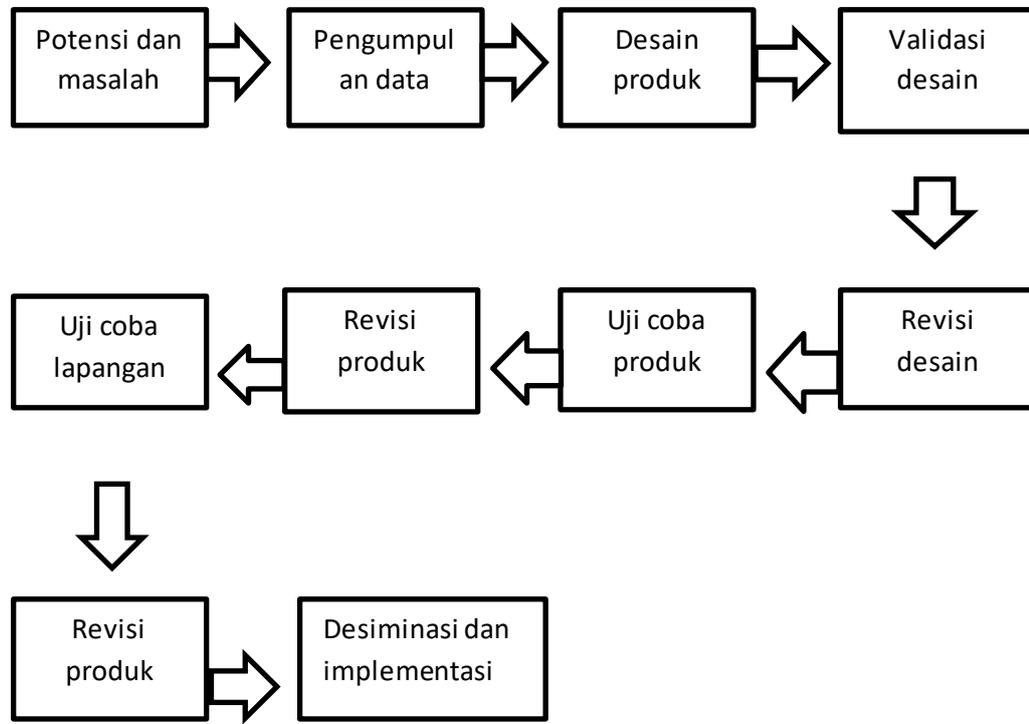
Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 12 Rejang Lebong, yang berada di Suka Raja Kabupaten Rejang Lebong dari sejak 26 Juni 2023 sampai dengan 21 September 2023

C. Prosedur Penelitian

R&D dilaksanakan melalui beberapa tahap. Setiap tahap merupakan proses kegiatan yang memiliki target yang dihasilkan. Pelaksanaan dan pencapaian target pada setiap tahapan dapat mempengaruhi pelaksanaan tahapan berikutnya. Oleh sebab itu, pelaksanaannya harus dilakukan secara sungguh-sungguh dengan menggunakan instrument yang teruji. Langkah-langkah penelitian dan pengembangannya pada Borg and Gall (dalam Sugiono) ini meliputi³³ : 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5)Revisi Desain, 6) Ujicoba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Masal. Secara umum, langkah-langkah penelitian dan pengembangan produk dapat dilihat pada Gambar berikut:

³² Uty Marina, Khusnul Khotimah. " Pengembangan Media Kartu dengan Papan Kata Untuk meningkatkan Kosakata Nama Hewan Pelajaran Bahasa Inggris Pada Kelompok B di TK Pratiwi Surabaya ". (Skripsi Universitas Surabaya,2015)h, 3.

³³ Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Rosdakarya, 2013) h.151



Bagan 3.1

Model Pengembangan Menurut Borg And Gall³⁴

Model pengembangan yang digunakan di dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan menurut Borg dan Gall. Model pengembangan Borg & Gall memuat panduan sistematika langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti agar produk yang dirancangnya mempunyai standar kelayakan. Berikut langkah

³⁴ Mardalena Yuriza, " *Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Kearifan Lokal Rejang Dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Iv Min 03 Kepahiang* ", Skripsi, Curup: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (Iain) 2022 hal.23

langkah pengembangan media komik berdasarkan penelitian R&D (Research and Development)³⁵:

1) Potensi Masalah

Pada kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan E-komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan Literasi Sains anak adalah berupa wawancara awal dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat penelitian melakukan pra penelitian di SDN 12 Rejang Lebong. Hasil wawancara pada pertanyaan selama proses pembelajaran, apakah bapak/ibu pernah menggunakan media pembelajaran berupa komik? Pendidik memberikan informasi bahwasanya belum pernah menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah SDN 12 Rejang Lebong , memiliki sarana dan prasarana yang belum memadai pada sekolah tersebut. belum dikembangkan suatu media pembelajaran berupa E-komik, khususnya pada materi zat tunggal dan zat campuran, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mempermudah untuk menyampaikan materi. Melihat potensi dan masalah tersebut peneliti akan mengembangkan media pembelajara berupa E-komik.

2) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui studi literature dan studi lapangan, studi lapanagan dilakukan dengan wawancara terhadap guru dan siswa. Hal ini dilakukan untuk mendapat data terkait konsep

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2008), hlm. 207-298

pengembangan media E-komik berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas V SDN 12 Rejang Lebong. Peneliti dalam hal ini mengumpulkan beragam informasi yang membantu dalam pembuatan produk. Pada komik ini, peneliti menggunakan bahasa Rejang di tempat tinggalnya sendiri yaitu suka raja (curup).

Observasi adalah kegiatan untuk melihat menganalisis untuk memperoleh informasi tentang perangkat pembelajaran yang di gunakan guru selama pembelajaran, metode pembelajaran yang di guankan guru dan siswa selama di kelas, observasi dilakukan langsung di kelas V SDN 12 Rejang Lebong sebagai kelas yang di jadikan sampel penelitian.

3) Desain Produk

Perancang produk diawali dengan menentukan konseptual media yang akan dikembangkan untuk pembelajaran IPA dengan berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan komikasi siswa kelas V SDN 12 Rejang Lebong.

Mengumpulkan bahan yang dilakukan dengan mencari melalui internet (Browsing), dan membaca buku merupakan perencanaan produk awal. Penyusunan materi juga dilakukan bersamaan dengan itu yang diambil dari bahan utama misalnya jurnal, buku, skripsi, dan lain-lain. Berikut tahap penyusunan dan pengerjaan pembuatan bahan pembelajaran berbasis komik:

- a. Menentukan materi-materi tentang zat tunggal dan campuran
- b. Menganalisis kurikulum (KD dan indikator)

- c. Menguraikan komponen-komponen komik pembelajaran yang akan dikembangkan (berupa topik pembelajaran, target pembaca, tujuan pembelajaran, nama tokoh dan sinopsis).
- d. Merancang kerangka konsep E-komik pembelajaran sesuai dengan kriteria dan pembelajaran
- e. Mendisain produk menggunakan aplikasi canva
- f. Hasil akhir berupa web komik (komik online)

Setelah semua hal-hal telah selesai maka yang akan dilakukan, selanjutnya validasi produk bahan pembelajaran yang akan dikembangkan adalah bahan pembelajaran berbasis komik pada pembelajaran tematik (IPA) untuk peserta didik kelas IV SD/MI.

4) Tahap validasi desain

Validasi desain terdiri dari dua tahap, yaitu:

- a) Validasi ahli materi Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan dari segi materi yaitu pembelajaran IPA dan kesesuaian materi dengan kurikulum (standar isi) serta kesesuaian E-komik. Uji ahli materi yang dipilih adalah orang yang kompeten dalam bidang IPA (tematik) yaitu dosen IAIN curup.
- b) Ahli Bahasa Validasi Ahli bahasa harus mengamati unsur-unsur yang berkaitan dengan bahasa yang digunakan dalam modul untuk divalidasi. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam materi atau E-komik telah sesuai dengan konvensi kebahasaan yang baik dan sah.

c) Validasi ahli media Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui ketepatan standar minimal yang diterapkan dalam penyusunan E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal untuk mengetahui kemenarikan, kesesuaian serta keefektifan E-komik dalam proses pembelajaran.

5) Revisi Desain

Setelah desain produk yang divalidasi oleh ahli materi, bahasa dan ahli media (desain) dan akan di dapat kekurangan dari E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal pada tematik IPA tema 9 benda-benda disekitar kita untuk kelas V SDN 12 Rejang Lebong. Kekurangan tersebut diperbaiki untuk memperoleh produk yang lebih baik lagi.

6) Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan cara uji skala one to one dan uji coba kelompok kecil.

a. One To One

Uji coba one to one dilakukan pada 2 siswa di SDN 12 Rejang Lebong dan 2 guru, pada uji coba ini masing-masing responden diberikan angket untuk menilai suatu produk modul.

b. Uji kelompok kecil

Uji coba skala kecil akan dilakukan pada 26 siswa di SDN 12 Rejang Lebong, pada uji coba ini masing-masing responden diberikan angket. Merumuskan rekomendasi perbaikan.

7) Revisi Produk

Revisi produk yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal. Hasil uji coba lapangan tersebut diperoleh informasi kualitatif tentang program atau produk yang dikembangkan. Revisi produk ini dilakukan apabila dalam melakukan uji coba produk ke peserta didik masih terdapat kelemahan yang perlu diperbaiki, sehingga dapat digunakan untuk menyempurnakan produk.

8) Uji Coba Lapangan

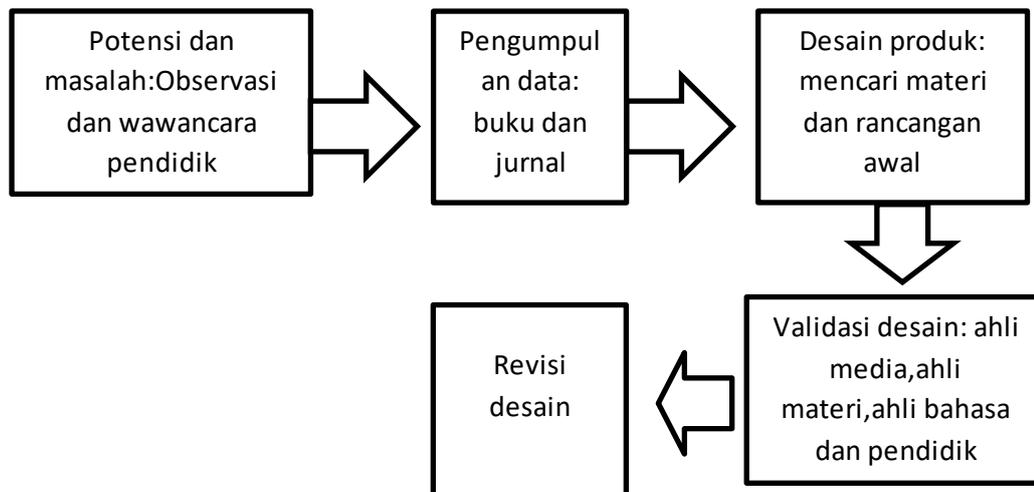
yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.

9) Revisi Produk Akhir

Yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir yang sempurna.

10) Desiminasi dan implementasi

Disiminasi dan impementasi yaitu langkah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan dan menerapkannya di lapangan. Langkah-langkah diatas tidak digunakan seluruhnya oleh peneliti. Langkah yang diambil disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Penelitian dan pengembangan yang sudah dirubah dan yang akan digunakan oleh peneliti dapat direpresentasikan sebagai berikut:



Bagan 3.2

Bagan Prosedur penelitian

D. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian apapun dan digunakan untuk memperoleh informasi atau data yang diperlukan oleh peneliti.³⁶ Observasi partisipatif yang digunakan peneliti mengamati secara langsung di

³⁶ Rulam Ahmadi, *Memahami Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Malang: UM Press, 2005), h. 101

lapangan, tentang proses pembelajaran IPA di SDN 12 Rejang lebong.

2. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi terdahulu untuk menemukan permasalahan dan potensi yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.³⁷

Wawancara terstruktur yang dilakukan peneliti secara langsung di lapangan, tentang proses pembelajaran IPA di SDN 12 Rejang Lebong.

3. Angket

Angket/kuesioner merupakan teknik pengumpulan dat yang dilakukan dengan cara member pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.³⁸

4. Dokumentasi

Menurut Suharsini Arikunto bahwa metode dokumentasi ialah menemukan data yang menimpa hal-hal atau variabel seperti

³⁷ Sugiono, *metode penelitian & pengembangan research and development*, (bandung: Alfabeta, 2022) hal. 231

³⁸ Ibid, hal. 216

surat kabar, transkrip buku, catatan, notulen rapat, agenda, majalah prasasti, dan sebagainya.³⁹

Dokumentasi dalam penelitian ini diperlukan sebagai data pendukung terutama data kegiatan yang bersifat dokumentasi dan untuk menyingkap data yang bersifat administratif. Profil, Visi Misi MIN 03 Kepahiang, Daftar Jumlah Guru dan Siswa, dan lain sebagainya yang mendukung terhadap terselesaikannya skripsi ini.

E. Instrument Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data peneliti menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Wawancara /interview

Wawancara dilakukan dengan guru SDN 12 Rejang lebong. guru SDN 12 Rejang Lebong dan beberapa siswa/i SDN 12 Rejang Lebong untuk mendapatkan analisis kebutuhan pengembangan media E-komik. Berikut data analisis kebutuhan.

³⁹ Suharmin Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h. 36.

Table 3.1**Sumber data wawancara analisis kebutuhan (Guru)**

No.	Nama	Instansi
1.	Retno Kusumarini, S.Pd	SDN 12 Rejang Lebong
2.	Sauja Yuneri. A, S.Pd	SDN 11 Rejang Lebong
3.	Zurmawati, S.Pd	SDN 12 Rejang Lebong

Table 3.2**Sumber data wawancara analisis kebutuhan (Siswa)**

No.	Nama	Instansi
1.	Nadhira Shafana M	SDN 12 Rejang Lebong
2.	Azizah Fitri Ani	SDN 12 Rejang Lebong
3.	M. Agil Al-Ghani	SDN 12 Rejang Lebong

Table 3.3**Kisi-kisi wawancara analisis kebutuhan guru**

No.	Aspek	Indikator	No soal
1.	Proses pembelajaran	Perencanaan kegiatan pembelajaran	1,2,3,4,5,6,7,8,9
		Pelaksanaan kegiatan pembelajaran	
		Evaluasi pembelajaran	
2.	Media pembelajaran E-komik	Pemahaman guru terhadap media E-komik	10,11
3.	Strategi/metode	Mampu memahami tentang kearifan lokal	12,13,14

Tabel 3.4**Kisi-kisi wawancara analisis kebutuhan siswa**

No.	Aspek	Indikator	No soal
1.	Kurikulum	Proses pembelajaran	1,2,3,4,5
2.	Bahan ajar	Bahan ajar E-komik	6,7,8,9
3.	Srategi/metode	Kearifan lokal	10,11,12

2. Observasi

Observasi dilakukan pada siswa/i dan guru yang mengajar sebagai subjek penelitian untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dalam menggunakan E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal.

Tabel 3.5
Sumber data observasi

No.	Objek observasi	Lokasi	Informasi yang diperoleh
1.	Guru kelas V SDN 12 Rejang Lebong	Kelas V	Proses pembelajaran sebelum menggunakan E-komik
2.	Siswa/I kelas V SDN 12 Rejang Lebong	Kelas V	

3. Angket

Penelitian ini menggunakan angket untuk membantu peneliti mengetahui kekurangan dan kelebihan produk yang sudah dibuat sehingga saat proses perbaikan peneliti sudah mengetahui dengan jelas hal-hal yang perlu direvisi. Angket ini akan diisi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media saat proses validasi produk dengan cara memberikan tanda centang pada angket tersebut.

a. Angket penilaian ahli materi

Tabel 3.6
Kisi-kisi ahli materi

Aspek	Indikator	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
Kelayakan isi	Kelengkapan materi	Materi E-komik yang disajikan mencakup materi yang terkandung didalam KD					
	Keluasan materi	Materi yang disajikan sesuai dengan sub materi yang terkandung dalam KD, keluasan materi dalam batas yang wajar					
	Kedalaman materi	Materi mencakup mulai dari pengenalan konsep sampai dengan interaksi antar konsep dengan memperhatikan kesesuaian dengan yang diamanatkan KD, kedalaman materi dalam batas yang wajar					
Keakuratan materi	Keakuratan konsep dan definisi	Konsep E-komik yang disajikan sebagai landasan dan sesuai dengan definisi yang berlaku dalam bidang IPA					
	Kekuratan data dan fakta	Fakta yang disajikan sesuai dengan dengan kenyataan dan					

		efektif untuk meningkatkan literasi peserta didik					
	Keakuratan contoh	Soal yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik					
	Keakuratan soal	Soal yang disajikan efektif untuk mengetahui pemahaman peserta didik					
	Keakuratan E-komik dan ilustrasi	Media E-komik sesuai dengan kenyataan dan efektif pada peserta didik kelas V SD					
	Keakuratan notaris, symbol dan ikon	Notasi, symbol dan ikon tidak banyak menimbulkan penafsiran					
	Keakuratan acuan pustaka	Acuan pustaka yang digunakan sesuai dengan produk yang dikembangkan					
Kemukhtahiran materi	E-komik dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	Ilustrasi yang disajikan sesuai dengan contoh kehidupan sehari-hari peserta didik					
	Kemukhtahiran pustaka	Pustakan yang dipilih mukhtahir					

b. Angket ahli bahasa

Tabel 3.7
Kisi-kisi ahli bahasa

Aspek	Indikator	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
Penilaian bahasa	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	Bahasa yang digunakan baik untuk menjelaskan konsep maupun ilustrasi dan penggambaran contoh					
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan social emosional peserta didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kematangan emosi peserta didik					
Dialog dan interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik untuk merespon	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika peserta didik membacanya dan terdorong untuk mempelajarinya					
	Menciptakan komunikasi yang interaktif	Penyajian materi bersifat dialogis					

Komunikasi	Pemahaman peserta didik untuk merespon pesan	Materi bahan ajar disajikan dengan bahasa yang menarik, mudah dipahami dan tepat					
	Kesesuaian ilustrasi dengan contoh kontekstual	Terdapat gambar, ilustrasi atau kalimat kunci yang memudahkan peserta didik untuk memahami pelajaran-pelajaran penting yang disajikan					
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	Ketepatan tata bahasa	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu pada kaidah tata bahasa Indonesia yang benar					
	Ketepatan ejaan	Ejaan yang digunakan mengacu pada pedoman ejaan yang disempurnakan					
	Kebutuhan makna dan keteraturan dalam subtema dengan kalimat	Materi yang disajikan dalam subtema harus mencerminkan kesatuan tema dengan kesatuan pokok pikiran					

c. Angket ahli media

Table 3.8
Kisi-kisi angket ahli media

Aspek	Indikator	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
Kualitas media pembelajaran	Desain media E-komik	Penyajian huruf, warna, unsur tata letak dan kesesuaian gambar dengan materi E-komik					
	Komposisi dan tata letak tulisan pada sampul	Kesesuaian tata letak tulisan dan gambar pada sampul E-komik					
	Huruf yang digunakan	Kesesuaian huruf yang digunakan mudah dipahami, digunakan dan mudah dibaca					
Tingkat keterbacaan media	Jenis huruf E-komik	Kesesuaian jenis huruf, warna yang digunakan dalam media E-komik					
	Ukuran fisik E-komik	Menyesuaikan ukuran huruf yang digunakan dalam media E-komik					
	Warna tulisan	Kekontrasan warna tulisan dengan gambar pada E-komik					

Konsistensi	Konsistensi kata dan kalimat	Penyesuaian kata dan kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik					
	Konsistensi tata letak	Penyesuaian tata letak huruf, warna dan gambar					
Format	Tulisan	Tulisan yang digunakan dalam E-komik mudah dipahami oleh peserta didik					
	Format daftar isi	Format daftar isi pada E-komik mudah dibaca dan dipahami					

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Teknik analisis kebutuhan guru dan siswa menggunakan data kuantitatif yang dikonversikan kedalam data kualitatif. Skala kebutuhan terhadap produk yaitu 5 kriteria 1) sangat butuh, 2) butuh, 3) cukup butuh, 4) kurang butuh, 5) sangat tidak butuh. Dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{presentase kelayakan} = \frac{\text{rata-rata keseluruhan aspek}}{\text{skala tertinggi penilaian}} \times 100\%$$

Table 3.9
Kriteria Analisis Kebutuhan⁴⁰

No.	Tingkat Pencapaian (Skor)	Interpretasi
1.	81% - 100%	Sangat Butuh
2.	61% - 80%	Butuh
3.	41% - 60%	Curuk Butuh
4.	21% - 40%	Kurang Butuh
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Butuh

2. Validasi Ahli

Dalam penelitian ini, data kuantitatif dari lembar validasi diubah menjadi data kualitatif dan kemudian diartikulasikan secara verbal untuk membuat data deskriptif kualitatif. Widoyoko mengklaim bahwa analisis validator bersifat deskriptif kualitatif berupa masukan berupa komentar dan saran, sedangkan data yang digunakan terdiri dari empat kriteria penilaian.⁴¹

Tabel 3.10
Kriteria Penilaian Validasi Produk (E-komik)

No.	Kriteria	Poin	Artinya
1.	Sangat baik	5	Sangat baik (SB)
2.	Baik	4	Baik (B)
3.	Cukup	3	Cukup (C)

⁴⁰ Siti Istiniingsih, , “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tema Cita-Citaku Subtema Aku Dan Cita-Citaku Kelas Iv”, Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan.2021.,hal. 694

⁴¹ Lastri “Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal Pada Kelas V Di Min 03 Kepahiang”. Skripsi Institut Agama Islam Negeri (Iain) Curup 2022 hal.60

4.	Kurang	2	Kurang (K)
5.	Sangat kurang	1	Sangat kurang (SK)

Sebelumnya, data yang diperoleh dengan melalui instrumen pengumpulan data yang telah dibahas sebelumnya dengan menggunakan teknik analisis dan persentase sesuai rumus yang telah ditentukan, sebagai berikut:

- a. Menghitung skor rata-rata dari setiap aspek dapat menggunakan persamaan.

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata penilaian oleh ahli

\sum = Jumlah skor yang diperoleh dari ahli

N = Jumlah pertanyaan

- b. Analisis data angket

Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai dengan kriteria. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kualitas terhadap kelayakan produk pengembangan bahan ajar yang dianalisis secara deskriptif. Dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{presentase kelayakan} = \frac{\text{rata-rata keseluruhan aspek}}{\text{skala tertinggi penilaian}} \times 100\%$$

Tabel 3.11
Kriteria Kualitas Bahan Ajar

No.	Tingkat Pencapaian (Skor)	Interpretasi
1.	81% - 100%	Sangat layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Curuk layak
4.	21% - 40%	Kurang layak
5.	0% - 20%	Sangat Tidak layak

3. Angket respon

Data yang digunakan dalam respon terhadap E-komik mengacu pada

Tabel. 3.12
Kreteria Respon⁴²

No.	Kreteria	Poin
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Ragu-ragu	3
4.	Tidak setuju	2
5.	Sangat tidak setuju	1

Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai dengan kriteria. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian dan pengembangan* (Research and Development), (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 165

kualitas terhadap kelayakan produk pengembangan bahan ajar yang dianalisis secara deskriptif. Dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{presentase kelayakan} = \frac{\text{rata - rata keseluruhan aspek}}{\text{skala tertinggi penilaian}} \times 100\%$$

Adapun kriteria penilaian dalam respon terhadap modul pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.13
Kreteria kualitas E-komik

No.	Tingkat pencapaian (skor)	Kreteria
1.	81% - 100%	Sangat Baik
2.	61% - 80%	Baik
3.	41% - 60%	Cukup Baik
4.	21% - 40%	Kurang Baik
5.	0% - 20%	Tidak Baik

(sumber:Ari kunto dan cepi, 2010)

Media e-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal dalam kreteria penilaian dalam tingkat capaian responden terhadap E-komik dinyatakan cukup baik secara teoritis jika Persentase 41%-60%. Dan dinyatakan tidak baik apabila tingkat percapaian skor 0% – 20%.

4. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkattingkat valid atau tidaknya suatu kuesioner. Sebuah kuesioner dikatakan valid

apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.⁴³ Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan dengan bantuan program *SPSS versi 22*. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan hasil perhitungan dengan rtabel pada taraf signifikansi 5% dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ itu menunjukkan bahwa kuesioner dapat dinyatakan valid. Namun jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ itu menunjukkan bahwa kuesioner dapat dinyatakan tidak valid.

5. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur kuesioner indikator dari variabel. Kuesioner dikatakan reliabel apabila responden menjawab stabil dari waktu ke waktu. Pada penelitian ini uji reliabilitas dihitung menggunakan koefisien *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *SPSS versi 22*. Kuesioner yang dianggap reliabel apabila dalam hasil pengujian uji statistik *Alpha Cronbach* diperoleh angka koefisien $> 0,60$, namun apabila dalam hasil pengujian uji statistik *Alpha Cronbach* diperoleh angka koefisien $< 0,60$ maka tidak dianggap reliabel.

6. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data yang digunakan terdistribusi normal atau tidak normal. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan dalam uji normalitas peneliti menggunakan uji

⁴³ Supardi, *Statistika penelitian pendidikan: Perhitungan, Penyajian, Penjelasan, Penafsiran dan penarikan kesimpulan*, (Depok: PT Rajagrafindo, 2017), h.156

normalitas adalah uji Shapiro Wilk adalah dengan membandingkan distribusi data (yang akan diuji normalitasnya) dengan distribusi baku.⁴⁴ Dalam pengujian ini peneliti menggunakan program *SPSS versi 22*, dengan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka menghasilkan data berdistribusi normal. Namun jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka menghasilkan data berdistribusi tidak normal.

7. Uji N-Gain

N-Gain adalah teknik untuk mengukur peningkatan proses sains dan hasil belajar kognitif siswa. N-Gain bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian. Uji N-Gain Score dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai kuesioner kemampuan kolaborasi awal dan kuesioner kemampuan kolaborasi awal. Dengan menghitung selisih antara nilai kuesioner kemampuan kolaborasi awal dan kuesioner kemampuan kolaborasi awal atau N-Gain Score tersebut, kita dapat mengetahui apakah penggunaan atau penerapan suatu metode tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak. Menurut Hake besarnya peningkatan dapat dihitung dengan rumus gain ternormalisasikan (g) sebagai berikut.⁴⁵

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h.171

⁴⁵ Anita Nuraini, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis pendekatan Saintifik Pada Materi Kalor dan Perpindahan Pada Siswa Kelas VII", *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, Vol.4, No.3 (2016):3

$$N - \text{gain score}$$

$$= \frac{\text{kuesioner kemampuan kolaborasi awal} - \text{kuesioner kemampuan kolaborasi akhir}}{\text{skor ideal (100)} - \text{kuesioner kemampuan kolaborasi akhir}}$$

Kategori perolehan nilai N-Gain Score dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain Score maupun nilai dari N-Gain Score dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai n-gain pada tabel berikut.

Tabel 3.14 Pembagian Skor N-grain

Nilai	Kreteria
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,7$	Rendah

(Sumber: merlez dalam syafitri,2008:33)

Tabel 3.15 Kategori Perolehan Tafsiran Efektifitas N-Gain

Nilai	Kreteria
<55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

(sumber: Hake, R.R,1999)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PROFIL SEKOLAH

1. Sejarah singkat SD 12 Rejang Lebong

Sekolah Dasar Negeri 12 Rejang Lebong Beramatkan di Jalan Terati, RT.08 RW.03, Kelurahan Sukaraja, Kecamatan Curup Timur, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi. Bengkulu. Dengan Posisi Geografis 3,4653 Lintang Dan 102,5389 Bujur.

Sekolah Dasar Negeri 12 Rejang Lebong berdiri pada tanggal 10 Januari tahun 1961 dengan status kepemilikan adalah milik pemerintah daerah Kabupaten Rejang Lebong. Sekolah Dasar Negeri 12 Rejang Lebong memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) yaitu 10700722, Sekolah Dasar Negeri 12 Rejang Lebong memiliki SK izin operasional dengan Nomor Surat 108.381. VII dengan tanggal izin SK yang dikeluarkan pada tanggal 11 Januari 2007.

Adapun Sekolah Dasar Negeri 12 Rejang Lebong dikepalai oleh Ibu Sri Hartati, S.Pd. Adapun SDN 12 Rejang Lebong dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajarannya dilakukan selama 6 hari kerja. SDN 12 Rejang Lebong menerima dana BOS (Bantuan Operasional Sekolah), serta dilengkapi jaringan listrik PLN dengan daya 900 Watt, akses internet, sumber air yaitu air ledeng atau PAM.

2. Visi dan misi sekolah

Visi :

Membentuk Generasi yang berkualitas, bertakwa dan berbudaya

Misi :

1. Meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar
2. Siswa memiliki pengetahuan, kemampuan dan keterampilan yang berkualitas
3. Mengaktifkan siswa dalam memanfaatkan perpustakaan sebagai tempat membina ilmu
4. Meningkatkan imtaq terpadu siswa

3. Keadaan Guru dan Siswa

a. Keadaan Tenaga Pengajar

Adapun tenaga pengajar di SDN 12 Rejang Lebong yakni sebanyak 24 tenaga pengajar dan staf tata usaha antara lain sebagai berikut:

Tabel 4.1

Daftar Tenaga Pengajar SDN 12 Rejaang Lebong

No	Nama	Status Kepegawaian	Jenis kelamin	Jabatan
1.	Sri Hartati, S.Pd	PNS	P	Kepala Sekolah
2.	Hanifah, S.Pd	PNS	P	Guru kelas
3.	Irma Juita, S.Pd	PNS	P	Guru kelas
4.	Hotmaida Sitanggung, S.Pd	PNS	P	Guru kelas
5.	Ruhim, S.Pd	PNS	L	Guru kelas

6.	Tiermin Purba, S.Pd	PNS	P	Guru kelas
7.	Setiawati, S.Pd	PNS	P	Guru kelas
8.	Mardalena, S.Pd	PNS	P	Guru kelas
9.	Netti Khaironi, S.Pd	PNS	P	Guru kelas
10.	Yusriwati, S.Pd	PNS	P	Guru kelas
11.	Zurmawati, S.Pd	PNS	P	Guru kelas
12.	Yuliana, S.Pd	PNS	P	Guru Mapel
13.	Hatijah, S.Pd	PNS	P	Guru kelas
14.	Ervi Sundari, S.Pd	PNS	P	Guru Mapel
15.	Nursida, S.Pd	PNS	P	Guru kelas
16.	Retno Kusumarini, S.Pd	Guru Honor Sekolah	P	Guru kelas
17.	Ayu Puspita Sari, S. Pd	Guru Honor Sekolah	P	Guru kelas
18.	Kurniawan Andi Saputra	Guru Honor Sekolah	L	Guru Mapel
19.	Ririn Yaselayana, S.Pd	Guru Honor Sekolah	P	Guru Mapel
20.	Defi Nurdin	Guru Honor Sekolah	P	Guru Mapel
21.	Jeny Dwi Anggraini	Guru Honor Sekolah	P	Staf Tata Usaha
22.	Joko Partomo	Guru Honor Sekolah	L	Staf Tata Usaha

(Sumber: Data Sekolah)

b. Keadaan siswa

Menurut sumber data SDN 12 Rejang Lebong yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa-siswi SDN 12 Rejang Lebong adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2
Daftar Kedaan Siswa SDN 12 Rejang Lebong

No	Nama Rombel	Tingkat Kelas	Jumlah Siswa		
			L	P	Jumlah
1	Kelas 1 A	1	16	14	30
2	Kelas 1 B	1	14	9	23
3	Kelas 2 A	2	20	9	29
4	Kelas 2 B	2	16	13	29
5	Kelas 3 A	3	14	9	23
6	Kelas 3 B	3	18	9	27
7	Kelas 4 A	4	9	18	27
8	Kelas 4 B	4	15	13	28
9	Kelas 5 A	5	11	21	32
10	Kelas 5 B	5	18	11	29
11	Kelas 6 A	6	10	9	19
12	Kelas 6 B	6	14	5	19
13	Kelas 6 C	6	19	3	22

(Sumber: Data Sekolah)

4. Sarana/Prasarana

SDN 12 Rejang Lebong telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai baik yang berbentuk bangunan yang sifatnya permanen maupun sarana yang sifatnya pendukung dalam proses belajar mengajar. Untuk lebih jelasnya tentang bangunan yang ada di SDN 12 Rejang Lebong dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.3
Daftar Sarana Dan Prasarana di SDN 12 Rejang Lebong

No	Sarana /Prasarana	Jumlah	Kondisi			
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Parah
1	Ruang Kepala Sekolah	1	✓			
2	Ruang/Kantor Guru	2	✓			
3	Ruang Kelas	13	✓			
4	Ruang Perpustakaan	2	✓			
5	Ruang UKS	1	✓			
6	WC Guru	2	✓			
7	WC Siswa	2	✓			
8	Rumah Penjaga Sekolah	2	✓			
9	Ruang BK	1	✓			

(Sumber: Data Sekolah)

B. Hasil Penelitian Pengembangan E-Komik

1. Potensi dan Masalah

Studi pendahuluan dalam pengembangan media E-komik dilakukan peneliti dengan cara wawancara dan observasi terhadap guru dan siswa/i. Studi pendahulu dalam mengembangkan E-komik ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan guru dan siswa kelas V terhadap E-komik dengan cara melakuakn wawancara dan observasi pada tanggal 26 juli 2023, untuk lebih jelasnya aspek-aspek yang diobservasikan pada analisis kebutuhan mencakup dalam tabel ini:

Tabel.4.4
Hasil observasi

No.	Aspek	Kisi-kisi observasi	Hasil observasi
1.	Proses pembelajaran dikelas V SDN 12 Rejang Lebong	Sumber bahan ajar	Guru dan siswa menggunakan buku cetak yang telah disediakan oleh sekolah dalam proses pembelajaran.guru belum mempunyai bahan ajar sendiri hanya memakai fasilitas sekolah saja.metode yang digunakan guru saat mengajar adalah metode ceramah, Tanya jawab, pemberian tugas, demonstrasi melalui papan tulis.
		Siswa	Siswa kurang aktif dan sering rebut, tidak ada kemandirian saat pelajaran.
		Materi IPA	Guru Belum menyisipkan nilai kearifan lokal pada pembelajaran IPA

Berdasarkan table 4.4 di atas maka dapat disimpulkan secara garis besar bahwa bahan ajar yang digunakan saat proses belajar mengajar adalah buku guru dan siswa yang merupakan buku edisi revisi 2017 dari Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Guru belum meletakkan nilai-nilai kearifan lokal pada pembelajaran sains. Metode mengajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu dengan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi melalui papan tulis dan pemberian tugas.

Sikap siswa saat proses pembelajaran yaitu kurang aktif dan kurang mandiri dalam menerima dan mencatat kembali penjelasan yang guru sampaikan. Selama pembelajaran berlangsung siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tidak mempunyai inisiatif untuk mencatat penjelasan yang disampaikan oleh guru atau tidak bertanya terhadap materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran berlangsung. Berikut ini keadaan siswa sebelum menggunakan E-komik pembelajaran sains berbasis kearifan lokal:



Gambar 4.1

Siswa Sebelum Menggunakan E-komik

Selain melakukan observasi , peneliti juga melakukan wawancara kepada guru dan siswa yaitu bahan ajar. Hasil wawancara dapat dilihat pada table 4.5 berikut:

Table 4.5

Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan (Guru)

No.	Informan	Informasi yang diberikan
1.	RK	<p>1) Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013</p> <p>2) Pembelajaran menggunakan silabus</p> <p>3) Pembelajaran berpedoman menggunakan RPP</p> <p>4) Bahan ajar yang digunakan berupa poster, game, dan print out.</p> <p>5) Selama kegiatan proses pembelajaran IPA guru menggunakan metode ceramah, demonstrasi papan tulis, memakai fasilitas sekolah yang ada dan siswa dalam proses pembelajaran aktif</p> <p>6) Hanya sebagian siswa yang memahami penggunaan IPA dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>7) Hasil belajar IPA siswa yaitu berada dalam nilai rata-rata</p> <p>8) Strategi guru dalam mengajar dalam belajar menggunakan strategi campuran</p> <p>9) Tidak selalu menyediakan soal evaluasi tapi terkadang mengganti soal evaluasi dengan menggunakan game agar siswa tidak hanya berpatok pada soal evaluasi saja</p> <p>10) Bahan ajar yang digunakan berupa buku, alat peraga(jika ada), print out, lingkungan sekolah</p> <p>11) Tidak pernah menggunakan media E-komik</p> <p>12) Memahami tentang kearifan lokal</p> <p>13) Tidak pernah menggunakan bahan ajar E-komik berbasis kearifan lokal</p> <p>14) Belum pernah menggunakannya tapi jika digunakan bahan ajar E-komik sepertinya</p>

			berhasil karena siswa menyukai bahan ajara yang menarik perhatian mereka.
2.	ZW	1)	Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013
		2)	Pembelajaran menggunakan silabus
		3)	Pembelajaran berpedoman menggunakan RPP
		4)	Bahan ajar yang digunakan berupa buku dan peraga
		5)	Selama kegiatan proses pembelajaran IPA guru menggunakan metode ceramah, demonstrasi papan tulis, memakai fasilitas sekolah yang ada dan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang aktif
		6)	Hanya sebagian siswa yang memahami penggunaan IPA dalam kehidupan sehari-hari
		7)	Hasil belajar IPA siswa yaitu berada dalam nilai rata-rata
		8)	Strategi guru dalam mengajar dalam belajar menggunakan strategi campuran
		9)	Tidak menyediakan soal evaluasi
		10)	Bahan ajar yang digunakan berupa buku, alat peraga(jika ada), print out
		11)	Tidak pernah menggunakan media E-komik
		12)	Hanya sedikit memahami tentang kearifan lokal
		13)	Tidak pernah menggunakan bahan ajar E-komik berbasis kearifan lokal
		14)	Belum pernah menggunakannya tapi jika digunakan bahan ajar E-komik sepertinya berhasil karena siswa menyukai bahan ajara yang menarik perhatian mereka.

3.	SYA	1)	Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013
		2)	Pembelajaran menggunakan silabus
		3)	Pembelajaran berpedoman menggunakan RPP
		4)	Bahan ajar yang digunakan berupa buku dan peraga
		5)	Selama kegiatan proses pembelajaran IPA guru menggunakan metode ceramah, demonstrasi papan tulis, memakai fasilitas sekolah yang ada dan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang aktif
		6)	Hanya sebagian siswa yang memahami penggunaan IPA dalam kehidupan sehari-hari
		7)	Hasil belajar IPA siswa yaitu berada dalam nilai rata-rata
		8)	Strategi guru dalam mengajar dalam belajar menggunakan strategi campuran
		9)	Tidak menyediakan soal evaluasi
		10)	Bahan ajar yang digunakan berupa buku, alat peraga(jika ada), print out dan poster
		11)	Tidak pernah menggunakan media E-komik
		12)	Hanya sedikit memahami tentang kearifan lokal
		13)	Tidak pernah menggunakan bahan ajar E-komik berbasis kearifan lokal
		14)	Belum pernah menggunakannya tapi jika digunakan bahan ajar E-komik sepertinya berhasil karena siswa menyukai bahan ajara yang menarik perhatian mereka.

Berdasarkan tabel 4.5 hasil wawancara analisis kebutuhan di atas maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar guru masih

menggunakan buku cetak yang disediakan sekolah, guru belum pernah mengembangkan bahan ajar sendiri yang berupa E-komik dan pemahaman guru mengenai kearifan lokal belum sepenuhnya memahami. Dalam penggunaan sains di kehidupan sehari-hari siswa belum memahami penggunaannya, dan dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, pemberian tugas, demonstrasi melalui papan tulis. Bahan ajar yang telah disediakan oleh sekolah berupa buku cetak tema siswa yang merupakan terbitan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2017 yang berisikan materi, serta poster-poster pembelajaran tertentu.

Table 4.6

Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan (Siswa)

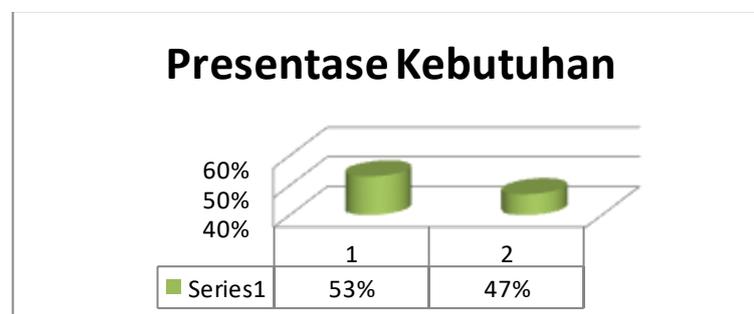
No.	Informan		Informasi yang diberikan
1.	NSM	1)	Menyukai pembelajaran IPA
		2)	Tidak mengetahui kegunaan IPA dalam kehidupan sehari-hari
		3)	Kadang merasa bosan ketika belajar IPA
		4)	Senang belajar dengan menggunakan lingkungan sehari-hari
		5)	Senang belajar dengan mengunjungi tempat-tempat wisata
		6)	Buku yang digunakan saat pembelajaran adalah buku cetak TEMA yang sudah disediakan dari sekolah
		7)	Bapak/ibu menggunakan media hanya sesekali dan pembelajaran tertentu saja
		8)	Bapak/ibu mengajak sesekali belajar diluar

		9)	Bapak/ibu menggunakan metode aktif sesekali dan pembelajaran tertentu
		10)	Tidak menggunakan bahan ajar E- komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal
		11)	Kearifan lokal yang diketahui hanya makanan khas daerah dan karya wisata
		12)	Setuju apabila dikembangkan E-Komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal di Rejang Lebong
2.	AFA	1)	Menyukai pembelajaran IPA
		2)	Tidak mengetahui kegunaan IPA dalam kehidupan sehari-hari
		3)	Tidak merasa bosan belajar IPA
		4)	Senang belajar dengan menggunakan lingkungan sehari-hari
		5)	Senang belajar dengan mengunjungi tempat-tempat wisata
		6)	Buku yang digunakan saat pembelajaran adalah buku cetak TEMA yang sudah di sediakan dari sekolah
		7)	Bapak/ibu menggunakan media hanya sesekali dan pembelajaran tertentu saja
		8)	Bapak/ibu mengajak sesekali belajar diluar
		9)	Bapak/ibu menggunakan metode aktif sesekali dan pembelajaran tertentu
		10)	Tidak menggunakan bahan ajar E- komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal
		11)	Kearifan lokal yang diketahui hanya makanan khas daerah dan karya wisata

		12	Setuju apabila dikembangkan E-Komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal di Rejang Lebong
3.	MAA	1)	Kurang menyukai pembelajaran IPA, karena susah
		2)	Tidak mengetahui kegunaan IPA dalam kehidupan sehari-hari
		3)	Merasa bosan belajar IPA
		4)	Senang belajar dengan mengunjungi tempat-tempat wisata
		5)	Senang belajar dengan menggunakan lingkungan sehari-hari
		6)	Buku yang digunakan saat pembelajaran adalah buku cetak TEMA yang sudah di sediakan dari sekolah
		7)	Bapak/ibu menggunakan media hanya sesekali dan pembelajaran tertentu saja
		8)	Bapak/ibu mengajak sesekali belajar diluar
		9)	Bapak/ibu menggunakan metode aktif sesekali dan pembelajaran tertentu
		10)	Tidak menggunakan bahan ajar E- komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal
		11)	Kearifan lokal yang diketahui hanya makanan khas daerah dan karya wisata
		12)	Setuju apabila dikembangkan E-Komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal di Rejang Lebong

Dari tabel 4.6 analisis kebutuhan siswa di atas dapat disimpulkan bahwa anak membutuhkan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal karena selama pembelajaran siswa tidak memahami penggunaan IPA dalam kehidupan sehari-hari, serta dalam pembelajaran berlangsung sumber belajar siswa hanya berasal dari buku cetak tema tahun 2017 yang sudah disediakan oleh sekolah. Beberapa siswa kurang menyukai pelajaran IPA karena dianggap membosankan, dan siswa juga belum memahami tentang kearifan lokal di Rejang Lebong.

Selain observasi dan wawancara peneliti juga menyebarkan angket untuk memperkuat analisis kebutuhan terhadap E-komik IPA juga melakukan angket, angket disebarkan kepada guru dan siswa. Angket dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan. Hasil yang diperoleh dari siswa yaitu sebesar 47% digolongkan cukup butuh dan hasil yang diperoleh dari guru yaitu sebesar 53% digolongkan cukup butuh.



Gambar 4. 1

Diagram Persentase Analisis Kebutuhan

2. Pengumpulan Data

Setelah melakukan wawancara dan analisis kebutuhan terhadap guru dan siswa, maka selanjutnya penting untuk melakukan pengumpulan informasi untuk melihat hasil wawancara dan analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap kebutuhan bahan pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti. Pengumpulan data diperoleh dari data lapangan dan teori.

Pada pengembangan komik berbasis kearifan lokal Rejang Lebong, data yang dikumpulkan berdasarkan hasil dari wawancara guru dan siswa serta data lapangan analisis kebutuhan guru dan siswa.

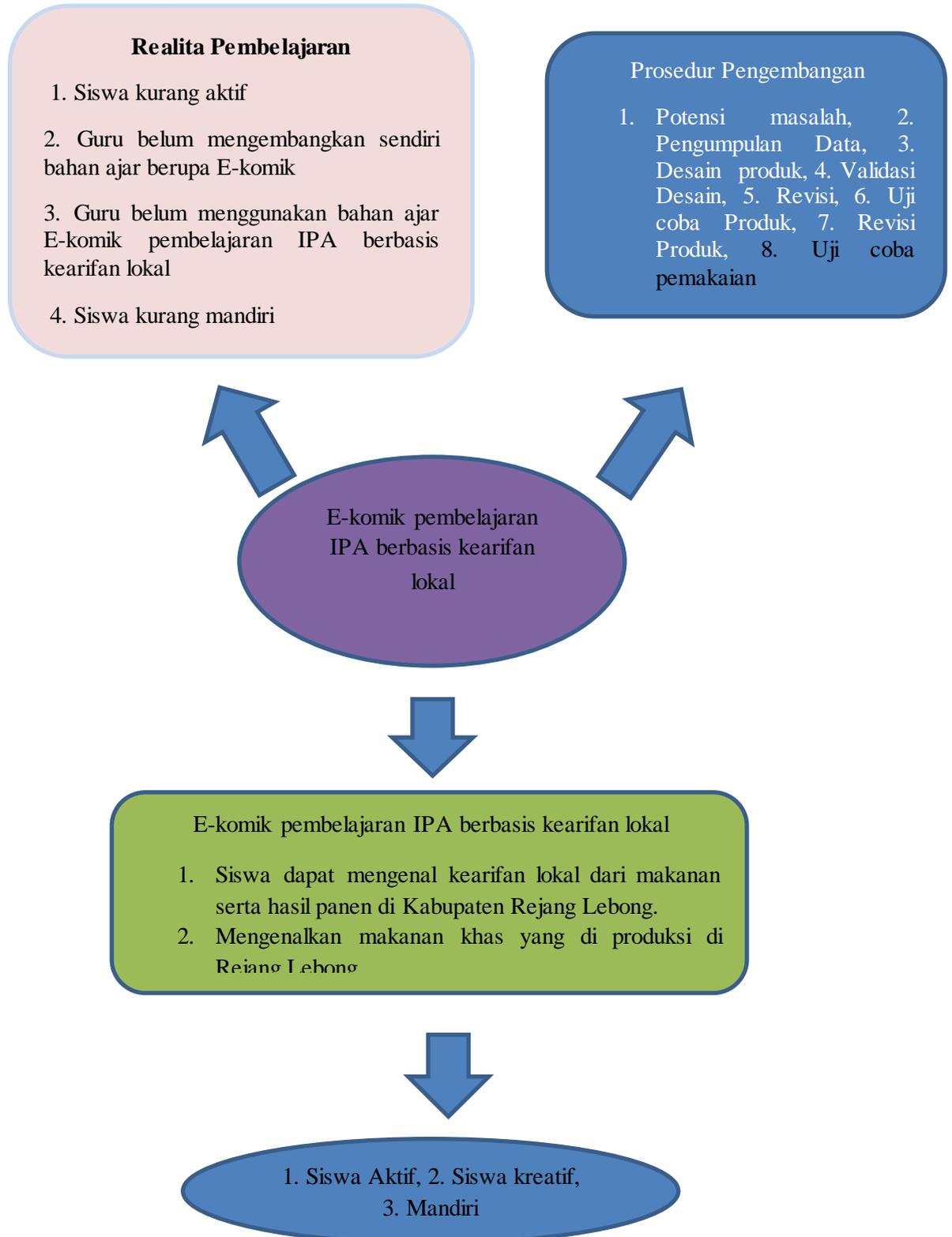
3. Desain Produk

Berdasarkan analisis kebutuhan peneliti menyusun draf konseptual yaitu peneliti mengkaji kurikulum dengan mempelajari silabus yang ada di SDN 12 Rejang Lebong pada mata pelajaran IPA untuk menemukan materi agar pembelajaran yang dihasilkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran dan mengidentifikasi materi yang dibutuhkan dalam E-komik dilakukan dengan cara bertukar pendapat dengan guru mata pelajaran IPA/guru kelas

Desain konseptual E-komik dapat dilihat sebagai berikut:

Bagan 4. 1

Draft Konseptual E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal



Berdasarkan desain konseptual E-komik di atas maka E-komik dikembangkan mencakup potensi masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk dan uji coba pemakaian.

a. Fisikal E-komik

Berdasarkan kerangka konsep desain E-komik, peneliti mengembangkan draf fisik E-komik dengan memperhatikan; 1) silabus; 2) RPP; 3) E-komik Berdasarkan kerangka konsep desain E-komik pengembangan maka diperoleh E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal yaitu sebagai berikut:

1) Silabus

Silabus Dalam penyusunan modul ini peneliti mengkaji silabus dengan langkahlangkah meliputi merumuskan kompetensi inti, KD, indikator, materi pelajaran, penilaian, dan alokasi waktu. Langkah-langkah tersebut tersaji dalam table berikut ini:

SILABUS PEMBELAJARAN IPA						
Nama Sekolah :						
Mata Pelajaran :						
Tema :						
Kelas/Semester :						
Kompetensi Inti :						
Mapel	Kompetensi dasar	Indikator	Materi pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu

Gambar 4.3

Silabus pembelajaran

2) RPP

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal disusun oleh peneliti sebagai panduan dalam langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan E-komik IPA(sains). Peneliti membuat RPP E-komik untuk meningkatkan hasil belajar sains pada pelajaran IPA (sains). RPP ini disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan E-komik.

Adapun format dalam RPP disajikan pada table berikut:

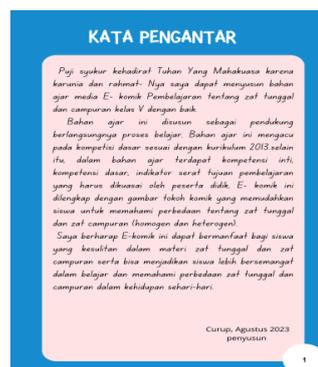
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)	
Status pendidikan:	
Kelas/semester:	
Tema:	
Sub tema:	
Muatan terpadu:	
Pembelajaran:	
Alokasi waktu:	
	A. Kompetensi inti
	B. Kompetensi dasar
	C. Tujuan pembelajaran
	D. Materi pembelajaran
	E. Model,pendekatan dan metode pembelajaran

- F. Media pembelajaran
- G. Sumber belajar
- H. Kegiatan pembelajaran
- I. Teknik penilaian
- J. Remedial dan pengayaan

Gambar 4.4

RPP Pembelajaran IPA

TAMPILAN E-KOMIK

Gambar 4.5
COVER E-KOMIKGambar 4.6
RIWAYAT HIDUP PENULISGambar 4.7
KATA PENGANTARGambar 4.8
DAFTAR ISI



Gambar 4.9

KOMPETENSI INTI



Gambar 4.10

KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR



Gambar 4.11

TUJUAN PEMBELAJARAN



Gambar 4.12

PENGENALAN TOKOH



Gambar 4.13

METODE SAINTIFIK MENGAMATI



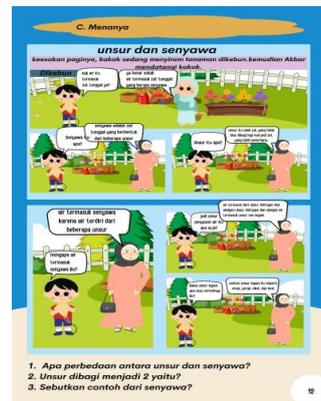
Gambar 4.14

METODE SAINTIFIK MENGAMATI



Gambar 4.15

METODE SAINTIFIK MENCoba



Gambar 4.16

METODE SAINTIFIK MENANYA



Gambar 4.17

METODE SAINTIFIK MENGANALISIS



Gambar 4.18

UJI KOMPETENSI

- Kunci Jawaban**
1. A. Zat tunggal
 2. B. Air garam
 3. A. Heterogen
 4. A. Air gula, gula
 5. C. A. B.
 6. Heterogen dan heterogen
 7. A. Keras dan elastis
 8. A. Keras dan elastis
 9. D. Tunggal
 10. B. Plastik, besi dan gas
 11. C. Gas
 12. C. Keras dan elastis
 13. C. Keras dan elastis
 14. B. Plastik, besi dan gas
 15. A. Es batu
 16. B. Heterogen
 17. A. Es batu
 18. B. Heterogen
 19. B. Heterogen
 20. A. Heterogen



Gambar 4.19

KUNCI JAWABAN

Berdasarkan saran yang diberikan oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media terhadap penilaian E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal, peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran berupa E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal di Kabupaten Rejang Lebong.

4. Hasil Validasi E-komik

Uji validasi dilakukan oleh validator yang merupakan dosen ahli pada bidangnya masing-masing dengan menggunakan lembar instrument yang berupa angket. Validasi pengembangan produk E-komik ini dilakukan menggunakan angket, sehingga data yang diperoleh data dari hasil validator yang berupa ahli dalam bidang ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validator juga memberikan saran dan kritik terhadap pengembangan E-komik didalam angket. Penilaian dari validator disusun dan menghasilkan data hasil uji kevalidan produk E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal.

Uji validasi dilakukan oleh ahli materi, media dan bahasa. Ahli materi dalam uji validasi E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal ini ahli media dalam uji validasi E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal ini yaitu Dr. Hendra Harmi, M.Pd., ahli materi dalam uji validasi E-komik pembelajaran IPA berbasis kerarifan lokal yaitu Yosi Yuliza, M.Pd., ahli bahasa dalam uji validasi E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal yaitu Diah Irawati, M.Pd.

a. Validasi Ahli Media

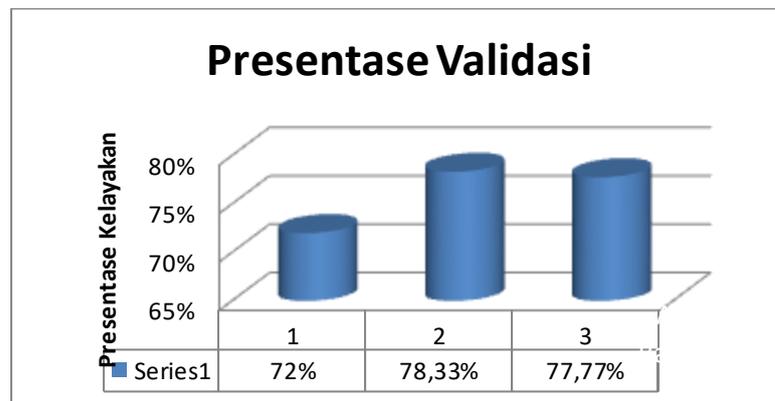
Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli media terhadap Pengembangan E-komik Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal di Kabupaten Rejang Lebong pada kelas V di SDN 12 Rejang Lebong, maka diperoleh hasil dengan persentase sebesar 72% termasuk dalam katagori "*Layak*".

b. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli media terhadap Pengembangan E-komikl Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal di Kabupaten Rejang Lebong pada Kelas V di SDN 12 Rejang Lebong, maka diperoleh hasil dengan persentase sebesar 78,33% termasuk dalam kategori "*Layak*".

c. Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli bahasa terhadap Pengembangan E-komikl Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal di Kabupaten Rejang Lebong pada Kelas V di SDN 12 Rejang Lebong, maka diperoleh hasil dengan persentase sebesar 77,77% termasuk dalam kategori "*Layak*".



Gambar 4.2

Grafik Hasil Penilaian Validator

5. Revisi Desain

Setelah dilakukannya validasi, selanjutnya bahan ajar komik dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan beberapa ahli. Berikut saran atau masukan untuk perbaikan bahan ajar komik:

a. Saran dan Masukan Ahli Media

Adapun masukan saran dari validator oleh ahli media warna dan tulisan konten disesuaikan lagi dan produk E-komik relatif baik dan telah sesuai secara sistematis, dan sebaiknya ditambahkan bahasa rejang didalam E-komik tersebut. Maka peneliti memperbaiki sesuai dengan arahan dari validator, adapun saran atau masukan dari validator ahli media untuk peneliti dalam memperbaiki E-komik yaitu sebagai berikut:

 The linked image cannot be displayed. The file may have been moved, renamed, or deleted. Verify that the link points to the correct file and location.

Gambar 4.20

Masukan Validator Ahli Media

b. Saran dan Masukan Ahli Materi

Adapun masukan dan saran dari validator ahli materi penulisan lebih perhatikan EYD dan perdalam lagi materi serta contoh-contoh yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Maka peneliti memperbaiki sesuai dengan arahan validator, adapun saran atau masukan dari validator ahli media untuk peneliti dalam memperbaiki E-komik yaitu sebagai berikut:

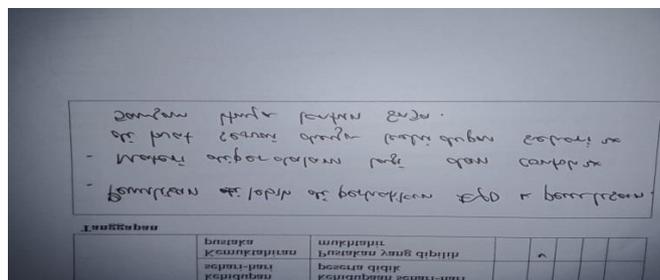
	rukna dan keseraturan dalam subtema dengan kalimat	dalam subtema harus memisalkan kesatuan tema dengan kesatuan pokok pikiran				
Tanggapan						✓
<p>Ideanya cukup menarik, hanya saja konsep cerita harus dibuat lebih menarik, pertanyaan - pertanyaan pemandik harus membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik. Penggunaan ejaan juga harus diperbaiki di beberapa bagian. Contohnya penggunaan preposisi "di". Ilustrasi gambar sebaiknya lebih dikembangkan lagi.</p>						

Gambar 4.21

Masukan Validator Ahli Materi

c. Saran dan Masukan Ahli Bahasa

Adapun masukan saran dari validator bahasa kurang konsep dari cerita dan penggunaan ejaan EYD diperbaiki. Maka peneliti memperbaiki sesuai dengan arahan dari validator, adapun saran dari validator ahli bahasa untuk peneliti dalam memperbaiki E-komik yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.22
Masukkan Validator Ahli Bahasa

6. Hasil Uji Coba

a. Uji Coba *One To One*

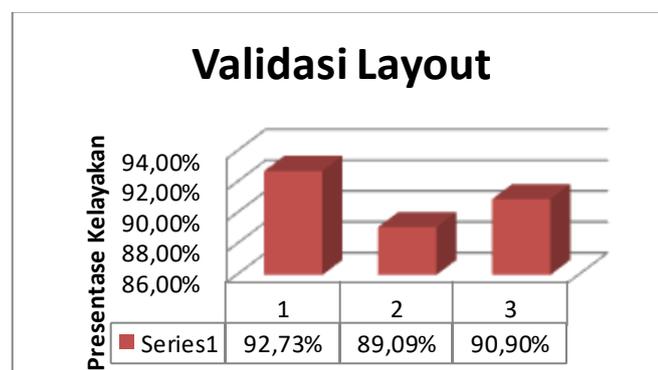
Uji coba *one to one* dilakukan kepada 3 peserta didik SDN 12 Rejang Lebong. Uji coba ini dilakukan untuk kepentingan perbaikan E-komik sehingga dapat digunakan dengan lebih baik.

Uji coba *one to one* ini dilakukan satu per satu peserta didik, pada tahap uji coba *one to one* mengoperasikan media secara mandiri. Setelah menggunakan media secara mandiri, siswa diberikan angket/konsioner terkait tanggapan penggunaan media E-komik berbasis kearifan lokal untuk

meningkatkan hasil belajar siswa . konsorner yang diberikan kepada siswa merupakan konsorner dengan skala likker. Skala pada korseoner yaitu memiliki jawaban 1 sampai 5 dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Jika skala 1 dengan skor 0%-20% artinya kreteria tidak baik
- 2) Jika skala 2 dengan skor 21%-40% artinya kreteria kurang baik
- 3) Jika skala 3 dengan skor 41%-60% artinya kreteria cukup baik
- 4) Jika skala 4 dengan skor 61%-80% artinya kreteria baik
- 5) Jika skala dengan skor 81%-100% artinya kreteria sangat baik.

Siswa memvalidasi mengenai aspek layout atau desain tampilan. Hasil validasi yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.3

Grafik Hasil Penilaian Validasi Layout (Siswa)

Berdasarkan hasil penilaian validasi layout oleh siswa di atas terhadap Pengembangan E-komik Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal di Kabupaten Rejang Lebong pada Kelas V di SDN 12 Rejang Lebong, maka diperoleh hasil dengan persentase sebesar 92,73% , 89,09%, 90,90% termasuk dalam kategori “*Sangat baik*”.

b. Uji Coba *Small Group*

Uji coba small group dilakukan peneliti untuk mengetahui bagaimana penggunaan media E-komik berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar sains siswa kelas V di SDN 12 Rejang Lebong tersebut dengan 7 orang siswa untuk dipelajari. Adapun tahapan-tahapan untuk mengetahui hasil data yang diperoleh dari siswa dapat dilihat sebagai berikut.

1) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS versi 22* dengan membandingkan hasil perhitungan dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Dengan ketentuan sebagai berikut.

- a) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item kuisioner dapat dinyatakan valid
- b) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item dinyatakan kuisioner dapa dinyatakan tidak valid

Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas

Butir	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,499	0,444	Valid
2	0,445	0,444	Valid
3	0,454	0,444	Valid
4	0,452	0,444	Valid
5	0,522	0,444	Valid
6	0,461	0,444	Valid
7	0,463	0,444	Valid
8	0,599	0,444	Valid
9	0,473	0,444	Valid
10	0,599	0,444	Valid

Sumber: output SPSS yang dikelola 2024

Berdasarkan hasil dari tabel 4.7 hasil uji validitas diatas, dapat dilihat bahwa kuesioner yang berisi 14 butir pertanyaan telah diisi 20 responden pada penelitian ini. Agar kita bisa mengetahui kuesioner mana yang valid dan tidak valid, kita harus mencari tau rtabel terlebih dahulu. Rumus rtabel adalah $df=N-2$ jadi $20-2=18$ sehingga $rtabel=0,4444$.

Dari hasil perhitungan validitas pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa rhitung > rada ada 10 kuesioner yang dinyatakan valid, 14 kuesioner dinyatakan valid karena rhitung > rtabel.

2) Uji Reliabilitas

Uji realibilitas dilakukan terhadap item pernyataan yang dinyatakan valid. Suatu variable dikatakan reliable atau handal jika jawaban terhadap selalu konsisten sebelum dilakukannya pengujian reabilitas harus ada dasar

pengambilan data keputusan yaitu menggunakan rumus “*Cronbach;s Alpha*” sebesar 0,60. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan *SPSS versi 22* dengan ketentuan sebagai berikut.

- a) Jika nilai *Cronbach;s Alpha* > 0,60, maka item kuensioner dapat dinyatakan reliable
- b) Jika nilai *Cronbach;s Alpha* < 0,60, maka item kuensioner dapat dinyatakan tidak reliable.

Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha ^a	N of Items
.887	10

Berdasarkan Tabel 4.8 Hasil Uji Realibilitas diatas, dapat dilihat bahwa *cronbach;s alpha* ini lebih tinggi dari pada nilai dasar $0,887 > 0,60$ hasil tersebut membuktikan bahwa semua pernyataan dari kuesioner dinyatakan reliable.

3) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah sampel berasal dari populasi yang normal atau tidak dengan menggunakan uji Shapiro wilk sebesar 0,05. Hasil uji

normalitas data menggunakan *SPSS versi 22* dengan ketentuan sebagai berikut.

- a) Jika nilai Sig > 0,05 maka data terdistribusi dengan normal
- b) Jika nilai Sig < 0,05 maka data terdistribusi tidak normal

Tahap 4.9 Hasil Uji Normalitas

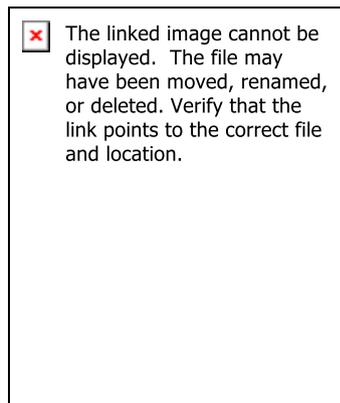
Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
PRET EST	.143	25	.197	.951	25	.266
POST EST	.316	25	.173	.764	25	.235
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel 4.9 hasil uji normalitas diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikan dari kuesioner pretest 0,266 > 0,05. Sedangkan nilai signifikan posttest 0,235 > 0,05. Dengan demikian sesuai dengan ketentuan uji normalitas maka dapat disimpulkan bahwa data kuesioner pretes dan posttest tersebut verdistribusi normal.

7. Revisi produk

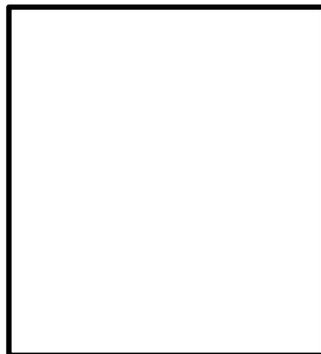
Setelah dilakukannya validasi, selanjutnya bahan ajar komik dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan beberapa ahli. Berikut saran atau masukan untuk perbaikan bahan ajar komik:

a. **Saran atau Masukan Ahli media**



Gambar 4.23

Sebelum rata kiri kanan dan menaikkan format nama



Gambar 4.25

Sebelum ada sumber rujukan



Gambar 4.24

Sesudah rata kiri kanan dan menaikkan format nama



Gambar 4.26

Sesudah ada sumber rujukan

Berdasarkan saran dari Bapak Hendra Harni, Peneliti sudah melakukan revisi terhadap bahan pembelajaran komik yang dikembangkan bahwasannya penggunaan cover E-komik komik sama, rata kiri kanan dan perbaikan serta menambahkan sumber rujukan pada E-komik tersebut.

b. Saran Atau Masukan Ahli Meteri



Gambar 4.27

Sebelum Lembar kerja dan rangkuman belum diperbaiki



Gambar 4.28

Sesudah Lembar kerja dan rangkuman sudah diperbaiki dan dirapikan



Gambar 4.29

Sebelum menggunakan bahasa



Gambar 4.30

Sesudah menggunakan bahasa

daerah dan sesuai kehidupan sehari-hari

daerah dan sesuai kehidupan sehari-hari

Berdasarkan saran dari Ibu Yosi Yulizah, Peneliti sudah melakukan revisi terhadap bahan pembelajaran E-komik yang dikembangkan bahwasanya perbaikan lembar kerja siswa dan rangkuman dan perbaiki bahasa daerah.

c. Saran atau masukkan ahli bahasa



Gambar 4.31

Sebelum ejaan belum diperbaiki



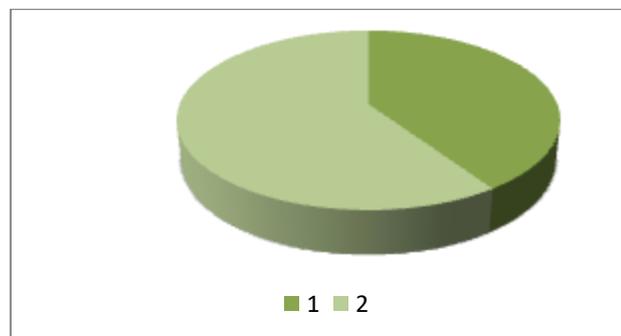
Gambar 32

Sesudah ejaan diperbaiki

Berdasarkan saran dari Ibu Diah Irawati, Peneliti sudah melakukan revisi terhadap bahan pembelajaran E-komik yang dikembangkan bahwasanya perbaikan ejaan pada beberapa bagian dan perbaiki bahasa daerah.

8. Uji Coba Pemakaian Kelompok kecil

Uji coba dilakukan terbatas yaitu dengan cara memberikan E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal pada kelas V di SDN 12 Rejang Lebong tersebut dengan 26 siswa-siswi kelas V untuk dipelajari. Pelaksanaan uji coba ini dilaksanakan dikelas untuk mengetahui kepraktisan, kelayakan, kelebihan serta kekurangan dari E-komik pembelajaran IPA yang telah dikembangkan peneliti.



Gambar 4.4

Grafik Rata-Rata Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil N-Gain score maka diperoleh skor sebesar 59,79 dengan kategori “cukup efektif” dalam siswa memahami penggunaan modul melalui pemberian soal pretest dan posttest.

C. PEMBAHASAN

1. **Pengembangan Media E-Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas V SDN 12 Rejang Lebong**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada aspek proses pembelajaran diperoleh presentase dengan nilai rata-rata sebesar 53% dengan katagori **cukup butuh**. Maka peneliti mendesain konsep E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Desain dikembangkan dengan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 8 tahap yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian.

Proses pengembangan E-komik berbasis kearifan lokal adalah dengan studi pendahuluan, hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran siswa dan guru hanya menggunakan buku paket Tema yang disediakan oleh sekolah sebagai bahan pembelajaran. Buku paket Tema adalah bahan pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami dan mendalami materi, namun buku paket yang tersedia dipakai dari tahun ketahun akibatnya akan mempengaruhi proses perkembangan pengetahuan siswa.

Di dalam buku paket terdapat gambar dalam memperjelas materi namun gaambar tidak lengkap dan materi yang dimuat dalam buku paket Tema bersifat umum terkesan kurang memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta di dalam buku paket tergabung beberapa pokok mata pelajaran. Buku teks juga menggabungkan beberapa bidang studi yang berbeda. Berdasarkan analisis masalah, diperlukan sebuah E-komik sebagai alternatif sumber

belajar, khususnya yang bersumber dari pengetahuan tradisional. Dengan hanya adanya buku belajar dan kurangnya media untuk untuk belajar peneliti mendesain dengan menghadirkannya Konsep kearifan lokal dengan cara menyisipkannya pada E-komik adalah menyajikan lingkungan sekitar siswa sebagai objek yang dikaitkan dalam kegiatan proses pembelajaran agar siswa mengetahui dan mencintai produk lokal/daerah setempat.

Berkenaan dengan peranan media komik, Hardi (2020) memberikan pendapat bahwa komik mempunyai peranan yang besar untuk memberikan informasi yang mendidik, menghibur, sekaligus mempengaruhi seperti hakekat fungsi dari komunikasi. Daryanto (2013) dalam Hardi (2020) memaparkan mengenai kelebihan komik sebagai media pembelajaran, yakni komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Dengan demikian, di samping meningkatkan minat baca siswa, media komik sangat efektif dalam menransfer nilai-nilai karakter melalui penokohan dalam cerita komik tersebut.⁴⁶

2. Kelayakan E-Komik Pembelajaran sains Berbasis Kearifan Lokal

Menurut Pakar/Ahli

⁴⁶ Nur Ngazizah , Rosita Rahmawati , Dwi Lestari Oktaviani. ” *Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu*”, Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Volume 8, No.2

Hasil desain E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal yang telah didesain menghadirkan “E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal untuk Kelas V pada tema 9 dan terdiri dari 1 subtema yaitu subtema benda tunggal dan campuran yang merupakan berbasis dengan kearifan lokal di Rejang Lebong. Kemudian diuji validitas dan kelayakanya pada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media serta praktisi oleh guru dan siswa.

Hasil validasi tersebut digunakan untuk mendapatkan penilaian kualitas produk E-komik serta saran dan komentar untuk revisi terhadap produk yang dikembangkan. Adapun E-komik yang dihasilkan yaitu sebagai berikut:

- a. Judul : E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal
- b. Sasaran : siswa-siswi kelas V SD/MIN
- c. Susunan E-komik : sampul depan (cover), riwayat hidup penulis, kata penghantar, daftar isi, kompetensi inti(KI), kompetensi dasar (KD) dan indikator, tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh, pembahasan E-komik, rangkuman, uji kompetensi, kunci jawaban dan sumber rujukan (Referensi)
- d. Materi : materi pada tema 9 subtema 1 benda tunggal dan campuran
- e. Kegiatan : mengamati, mencoba, menanya, menganalisis, tanya jawab, menulis dan mengerjakan soal evaluasi serta uji kemampuan.

f. Kurikulum : kurikulum 2013

g. Penulis : Winda Anggraini

Maka dari itu, peneliti menghasilkan rancangan komik berbasis kearifan lokal Rejang melalui desain konseptual dan desain fisik. Komik merupakan salah satu bahan ajar yang efektif digunakan guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan berpikir kritis, motivasi dan hasil belajar siswa.⁴⁷

3. Efektifitas E-Komik Pembelajaran sains Dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V SDN 12 Rejang Lebong

Hasil uji coba E-komik menggunakan angket one to one dan kelompok kecil , berdasarkan hasil penilaian validasi layout oleh siswa di atas terhadap Pengembangan E-komik Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal di Kabupaten Rejang Lebong pada Kelas V di SDN 12 Rejang Lebong, maka diperoleh hasil dengan persentase sebesar 92,73% , 89,09%, 90,90% termasuk dalam kategori “*Sangat Layak*”.

Dan hasil Uji coba yang dilakukan dengan cara memberikan E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal serta angket kelompok kecil pada peserta didik pada kelas V di SDN 12 Rejang Lebong tersebut dengan 26 siswa-siswi kelas V untuk dipelajari. hasil dari uji coba yang menggunakan angket kelompok kecil menggunakan pretest

⁴⁷ Mardalena Yuriza,” *Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Kearifan Lokal Rejang Dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Iv Min 03 Kepahiang*”, *Skripsi*, Curup: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (Iain) 2022

dan postes tersebut mendapatkan hasil N-gain skor sebesar 59,79 dengan kategori "*Cukup Efektif*"

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan dengan judul Pengembangan E-komik Pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal yang mana penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa E-komik pembelajaran IPA yang layak untuk dijadikan sebagai sumber bahan ajar IPA. Penelitian tersebut sudah melalui tahap analisis kebutuhan guru siswa, validasi oleh ahli materi, bahasa, media, guru, siswa, serta hasil uji coba dalam penggunaan E-komik. Kesimpulan penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal pada kelas V SDN 12 Rejang Lebong. penelitian menggunakan *Research and Development* dengan model Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono yang meliputi 8 tahap yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, tahap validasi ahli, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba lapangan. Hasil analisis kebutuhan guru memperoleh skor sebesar 53% dalam katagori “cukup butuh” dan siswa memperoleh skor sebanyak 47% dalam katagori “cukup butuh”.
2. Hasil validasi oleh ahli media yaitu sebesar 72% dikatagorikan layak, ahli materi yaitu sebesar 78,33% dikatagorikan layak dan ahli bahasa yaitu sebesar 77,77% dikatagorikan layak.
3. Tingkat keefektifan pemahaman siswa terhadap E-komik diperoleh skor 59,79 berada dalam katagori cukup efektif.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti merumuskan beberapa saran yaitu sebagai berikut.

1. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya dalam mengembangkan E-komik pada sampul yang lebih luas dengan mempertimbangkan batasan-batasan dalam penelitian.
2. Kepada Siswa, diharapkan bahan pembelajaran komik berbasis kearifan lokal Rejang Kepahiang dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran secara mandiri untuk memperdalam materi tanpa bantuan dari guru.
3. kepada Guru, diharapkan guru dapat memanfaatkan bahan pembelajaran komik berbasis kearifan lokal Rejang Kepahiang sebagai salah satu bahan ajar alternatif yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.
4. Kepada Sekolah, diharapkan bahan pembelajaran komik berbasis kearifan lokal Rejang Kepahiang ini dapat dimanfaatkan secara optimal oleh siswa kelas IV SD/MI agar dapat membantu siswa belajar lebih mandiri dan meningkatkan hasil belajar siswa karena adanya bahan pembelajaran ini

DAFTAR PUSTAKA

- Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya 2013).
- Ahdar Djamaludin *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Kompetensi Pedagogis* (Jakarta: CV kaaffah learning center, 2019)
- Nur hasanah, “ *Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Meningkatkan Komunikasi Siswa Kelas V SD Unggulan Aisyiyah Taman Harapan Curup*”, skripsi, curup: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (Iain) 2022
- Yunus abisin, tita mulyati, hana yunansah, *pembelajaran literasi strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*, (Jakarta: bumi aksara, 2018).
- Muliani , Marhami , Isna Rezkia Lukman, “*Persepsi Mahasiswa Calon Guru Tentang Literasi Sains*”, Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, Vol. 5. No. 1 Januari 2021
- Ari Nurwidiyanti, Prima Mutia Sari, “*Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*”, Jurnal Basicedu Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 6949 - 6959
- Muliani , Marhami , Isna Rezkia Lukman, “*Persepsi Mahasiswa Calon Guru Tentang Literasi Sains*”, Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, Vol. 5. No. 1 Januari 2021
- Nur Ngazizah , Rosita Rahmawati , Dwi Lestari Oktaviani.” *Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu*”, Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Volume 8, No.2
- Kartika Maulia Delasari, “*Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendidikan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV Sd/Mi*”, skripsi, lampung: fakultas tarbiyah dan keguruan universitas islam negeri raden intan, 2022.
- Mardalena Yuriza,” *Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Kearifan Lokal Rejang Dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Iv Min 03 Kepahiang*”, Skripsi, Curup: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (Iain) 2022
- Radiyan Wagandi, Dkk, “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tanpa Teks Untuk Materi Cerita Pendek Pada Siswa Kelas XI SMK*, Jurnal Edukasi Unej (2014).

- Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005).
- Adelina Hasyim, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*(Yogyakarta: Media Akademi, 2016).
- Abdorrahman Ginting, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2008).
- Giri Wiarto, *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta : Laksitas, 2016).
- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, dkk. *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers,2014)
- Ruslan, Deni Kurniawan Dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Teknologi Da Komunikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013).
- Toharudin, Uus,. Dkk,*Membangun Literasi Sains Peserta Didik*,(Bandung: Humaniora 2011)
- Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, (Bandung:Offset, 2021)
- Ignas, *Membuat Komik Strip Online Gratis*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2014)
- Annisa, Zaka Hadikusuma Ramadan.2022.” *Pengembangan Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Melayu Riau Pada Materi Pecahan Kelas Iv Sd Negeri 193 Pekanbaru*” vol.6 no.3
- Resti Wahyu Danaswari. 2012.” *Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem*
- Sugiono, *Metode Penelitian &Pengembangan Research And Development*(Bandung: Alfabeta,2022)

Uty Marina, Khusnul Khotimah.” *Pengembangan Media Kartu dengan Papan Kata Untuk meningkatkan Kosakata Nama Hewan Pelajaran Bahasa Inggris Pada Kelompok B di TK Pratiwi Surabaya*”. (Skripsi Universitas Surabaya,2015).

Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Rosdakarya, 2013)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2008)

Rulam Ahmadi, *Memahami Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Malang: UM Press, 2005)

Suharmin Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* , (Jakarta: Rineka Cipta, 1997)

Siti Istiningsih, , “*Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tema Cita-Citaku Subtema Aku Dan Cita-Citaku Kelas Iv*”, Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan.2021.

Lastri “*Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal Pada Kelas V Di Min 03 Kepahiang*”. Skripsi Institut Agama Islam Negeri (Iain) Curup 2022

Sugiyono, *Metode Penelitian dan pengembangan* (Research and Development), (Bandung: Alfabeta, 2015)

L

A

M

P

I

R

A

Z



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/343 /IP/DPMPISP/VI/2023

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 527/In.34/FT/PP.00.9/06/2023 tanggal 21 Juni 2023 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	: Winda Anggraini/Curup, 12 Maret 2001
NIM	: 19591249
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Negeri (PGMI)/ Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian	: Pengembangan Media E-Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V SDN 12 Rejang Lebong
Lokasi Penelitian	: SD Negeri 12 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 26 Juni 2023 s/d 21 September 2023
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 26 Juni 2023

Plt Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
 Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong

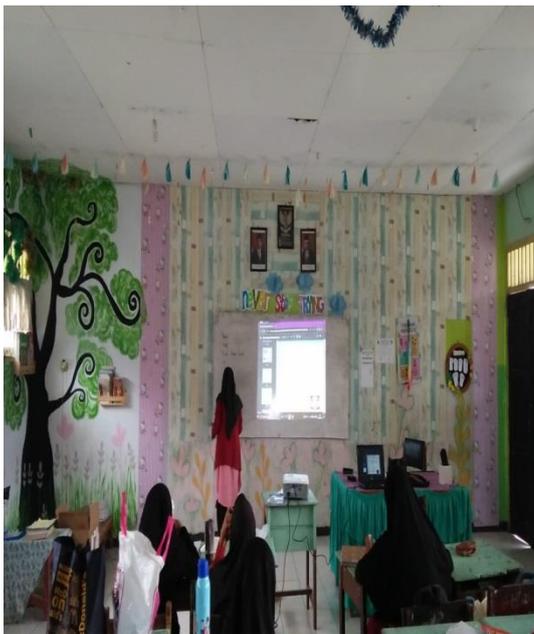


- Tembusan :
1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
 2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
 3. Kepala SD Negeri 12 Rejang Lebong
 4. Yang Bersangkutan
 5. Arsip

IAIN CURUP					IAIN CURUP				
NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa	NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	20/02	Konsultasi Paragraf Pasca Skripsi (Seminar Prapen)	[Signature]	[Signature]	1	24/04	Konsultasi BAB I, II	[Signature]	[Signature]
2	20/03	Konsultasi Bab 1, 2 Andas dan teori pada bab 19	[Signature]	[Signature]	2	11/05	Konsultasi BAB III	[Signature]	[Signature]
3	12/04	Konsultasi Daa Metodologi Penelitian, lanjut ke Bab 3 Penelitian	[Signature]	[Signature]	3	13/06	Format penulisan diperbaiki	[Signature]	[Signature]
4	25/05	Konsultasi Pokok Metode Penelitian, lanjut ke Bab 2 dan 3	[Signature]	[Signature]	4	19/06/2023	Revisi komik	[Signature]	[Signature]
5	5/09	Konsultasi Instrumen Penelitian	[Signature]	[Signature]	5	21/10/23	Revisi penulisan W	[Signature]	[Signature]
6	10/2023	Konsultasi Bab IV	[Signature]	[Signature]	6	11/06/23	Revisi Paragraf	[Signature]	[Signature]
7	26/11	Acc Bab IV lanjut V	[Signature]	[Signature]	7	12/11/23	Revisi Paragraf	[Signature]	[Signature]
8	12/12	Acc sidang Skripsi	[Signature]	[Signature]	8	14/12/23	Acc usm	[Signature]	[Signature]

IAIN CURUP		IAIN CURUP	
KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI			
NAMA	Winda Angraini	NAMA	Winda Angraini
NIM	19591249	NIM	19591249
FAKULTAS/PRODI	Tarbiyah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	FAKULTAS/PRODI	Tarbiyah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
PEMBIMBING I	Dr. Aida Rahmi Nasution, M. Pd	PEMBIMBING I	Dr. Aida Rahmi Nasution, M. Pd
PEMBIMBING II	Muhsal Mings Putea, M. Pd	PEMBIMBING II	Muhsal Mings Putea, M. Pd
JUDUL SKRIPSI	Pengembangan Media E-Comic Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V SDN 12 Rejang Lebong	JUDUL SKRIPSI	Pengembangan Media E-Comic Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V SDN 12 Rejang Lebong
<p>* Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing I atau pembimbing 2.</p> <p>* Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing I minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan.</p> <p>* Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diajukan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.</p>		<p>Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.</p> <p>Pembimbing I: [Signature] Dr. Aida Rahmi Nasution, M. Pd NIP. 195912209 201101 2 009</p> <p>Pembimbing II: [Signature] Muhsal Mings Putea, M. Pd NIP. 19870403 201801 1001</p>	







Angket Analisis Kebutuhan Guru

Identitas

Nama :

Ahli bidang :

Sekolah :

Jawablah dengan memberi tanda (√) centang ya atau tidak pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

No	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Jawaban	
				Ya	Tidak
1.	Proses pembelajaran	Materi	Apakah bapak/ibu selalu memberikan semangat kepada siswa sebelum belajar?		
			Apakah siswa sulit untuk memahami materi tentang siklus air?		
			Apakah siswa sulit memahami kesulitan dalam memahami materi melalui bahan ajar dan metode yang bapak/ibu terapkan?		
			Apakah bapak/ibu membutuhkan bahan ajar alternatif yang dapat digunakan siswa untuk mempelajari materi tentang dampak siklus air pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup?		
			Apakah bahan ajar bapak/ibu gunakan saat ini memuat secara rinci materi tentang siklus air?		
2.	Kearifan lokal rejang	Bahan ajar	Apakah dalam belajar bapak/ibu menggunakan media pembelajaran?		

			Apakah E-komik dapat membantu siswa memahami materi?		
			Apakah bapak/ibu menggunakan media pembelajaran secara online?		
			Apakah bapak/ibu pernah menggunakan media E-komik dalam pembelajaran?		
			Apakah bapak/ibu menggunakan media pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran?		
			Apakah media E-komik berbasis kearifan lokal sudah pernah digunakan sebagai bahan ajar?		
			Pentingkah siswa menggunakan media pembelajaran?		
			apakah bapak/ibu membutuhkan bahan ajar E-komik berbasis kearifan lokal?		
			Apakah E-komik dapat membantu siswa memahami materi?		
3.	Hasil belajar	Pencapaian siswa	Apakah siswa/i berkontribusi secara aktif saat belajar?		
			Apakah siswa belajar dengan tekun untuk mendapatkan hasil belajar yang baik?		
			Apakah hasil belajar siswa mencapai KKM?		
			Apakah siswa sering tidak mengerjakan tugas-tugas yang diberikan?		

Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Nama :

No absen :

Kelas :

Sekolah :

Petunjuk:

Isilah angket ini dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

1. Isilah identitas anda dengan lengkap
2. Bacalah dan pahami setiap pertanyaan angket ini. Berikan jawaban sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberikan tanda centang (√) **Ya/tidak**
3. Diharapkan memberikan jawaban dengan baik dan jujur
4. Semua pertanyaan harus diberikan jawaban
5. Jawaban yang anda berikan tidak mempengaruhi nilai akademik anda

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Jawaban	
				Ya	Tidak
1.	Proses pembelajaran	Materi	Apakah anda semangat saat sub materi siklus air berlangsung?		
			Apakah menurut anda sub materi siklus air sulit di pahami?		
			Apakah anda mengalami kesulitan materi melalui bahan ajar dan metode yang diterapkan guru?		
			Apakah anda membutuhkan bahan ajar alternatif yang dapat digunakan untuk memenuhi materi siklus air lebih mudah dan menarik?		

2.	Kearifan lokal	Bahan ajar	Apakah anda menggunakan media saat belajar?		
			Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran secara online?		
			Apakah ananda suka pembelajaran menggunakan e-komik?		
			Apakah guru menggunakan media e-komik berbasis kearifan lokal sebagai bahan ajar?		
			Apakah guru memberikan motivasi/semangat melalui media pembelajaran yang digunakan? Apakah media pembelajaran membantu anda dalam memahami materi?		
			Petingkah belajar menggunakan media pembelajaran?		
			Apakah ananda membutuhkan media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal ?		
3.	Hasil belajar	Pencapaian siswa	Apakah ananda belajar dengan tekun untuk mendapatkan hasil belajar yang baik?		

			Apakah nilai hasil belajar ananda mencapai KKM?		
			Apakah ananda sering tidak mengerjakan tugas-tugas yang di berikan oleh guru?		
			Apakah ananda ikut berkontribusi secara aktif saat belajar?		

PEDOMAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN GURU

NO.	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1.	Kurikulum	Perencanaan	Kurikulum apa yang bapak/ibu gunakan?
			Apakah bapak/ibu menggunakan silabus?
			Apakah bapak/ibu menggunakan RPP?
			Apa saja bahan ajar yang bapak/ibu gunakan?
		Pelaksanaan	Bagaimana proses pembelajaran IPA dikelas V?
			Apakah peserta didik memahami penggunaan IPA dalam kehidupan sehari-hari?
			Bagaimana hasil pembelajaran IPA peserta didik selama pembelajaran?
			Strategi apa yang bapak/ibu gunakan saat mengajar?
		Evaluasi	Apakah bapak/ibu selalu menyediakan soal evaluasi untuk siswa tiap akhir kegiatan pembelajaran?
2.	Bahan ajar	E-komik	Apa saja bahan ajar yang bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran IPA?
			Apakah bapak/ibu pernah menggunakan E-komik ketika mengajar IPA?
3.	Strategi/metode	Kearifan lokal	Apakah bapak/ibu memahami

			tentang kearifan lokal?
			Apakah bahan ajar E-komik pembelajaran IPA yang bapak/ibu gunakan berbasis kearifan lokal?
			Bagaimana jika E-komik pembelajaran IPA dikembangkan berbasis kearifan lokal pada materi zat tunggal dan zat campuran?

KEBUTUHAN WAWANCARA SISWA

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1.	Kurikulum	Proses pembelajaran	Apakah ananda menyukai pembelajaran IPA?
			Apakah ananda tau kegunaan IPA dalam kehidupan sehari-hari?
			Apakah ananda ketika belajar IPA merasa bosan/jenuh?
			Apakah ananda senang belajar menggunakan lingkungan sehari-hari?
			Apakah ananda senang belajar karyawisata dengan mengunjungi tempat-tempat wisata?
2.	Bahan ajar	Bahan ajar E-komik	Buku apa yang kamu gunakan saat belajar?
			Apakah bapak/ibu menggunakan media saat mengajar?
			Apakah bapak/ibu mengajar ananda diluar ruangan?
			Apakah bapak/ibu mengajar menggunakan metode aktif?
3.	Strategi/metode	Kearifan lokal	Apakah kamu menggunakan bahan ajar E-komik IPA berbasis kearifan lokal?
			Apa saja kearifan lokal yang kamu pahami?
			Apakah ananda setuju pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal?

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK (ONE TO ONE)
PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS SISWA KELAS V SDN 12
REJANG LEBONG

Nama :

Kelas :

Jawablah dengan memberikan symbol (√) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

1 = tidak baik

3 = cukup

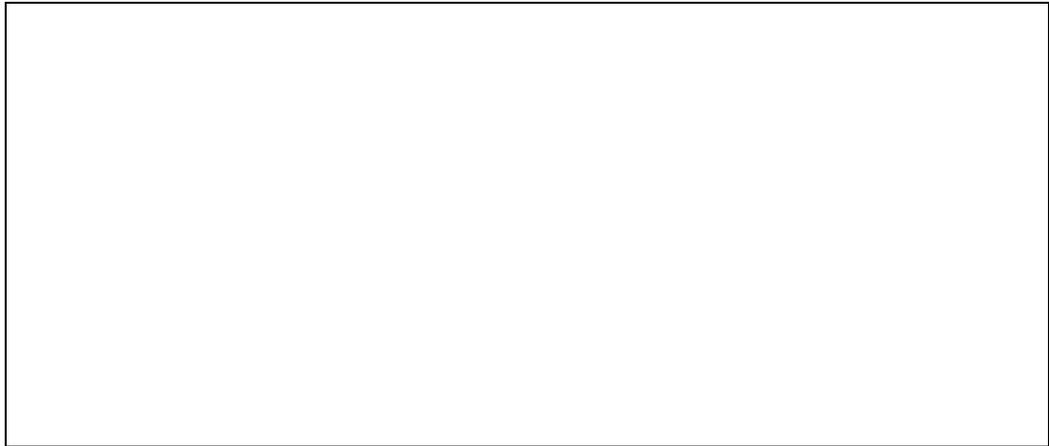
5= sangat baik

2 = kurang baik

4 = baik

Aspek	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Materi	Kelengkapan materi					
	Ketepatan materi dengan konsep, data, fakta, istilah-istilah gambar dan ilustrasi					
	Mudah dipahami					
	Menumbuhkan minat belajar					
Desain	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca					
	Tampilan warna menarik					
	Tampilan gambar menarik dan jelas					
Bahasa	Kesesuaian dengan ejaan dan tata bahasa					
	Kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian					
	Kalimat yang digunakan mudah dipahami					
	Konsistensi huruf dan gambar					
	Jumlah instrument					

Komentar:

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for a comment or answer. It occupies the majority of the lower half of the page.

ANGKET RESPON SISWA
(UJI KELOMPOK KECIL)

Nama :

Kelas :

Jawablah dengan memberikan symbol (√) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

1 = tidak baik

3 = cukup

5 = sangat baik

2 = kurang baik

4 = baik

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal menarik					
2.	Dengan menggunakan E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal ini membuat saya bersemangat belajar					
3.	Dengan menggunakan E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal mendukung saya menguasai pelajaran IPA terpadu					
4.	Materi yang disajikan dalam E-komik ini mudah dipahami					
5.	Bahasa yang digunakan dalam E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal ini mudah dimengerti dan sederhana					
6.	Huruf yang digunakan mudah dibaca dan sederhana					
7.	Tampilan warna setiap bab E-komik menarik untuk dilihat					
8.	Tata letak gambar pada E-komik menarik					
9.	Contoh yang disajikan mudah dipahami					
10	Kalimat dalam E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal mudah dipahami dan					

	jelas					
11	E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal ini tidak membosankan					
12	Dengan E-komik pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal ini membuat saya bisa belajar mandiri					
13	E-komik sesuai dengan kehidupan siswa sehari-hari					
14	E-komik sesuai dengan kearifan lokal yang ada di Kabupaten Rejang Lebong					

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 12 REJANG LEBONG

Kelas / Semester : 5 / Genap

Tema : 9. Benda – benda di Sekitar Kita

Sub Tema : 1. Benda Tunggal dan Campuran

Muatan Terpadu : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

Pembelajaran ke : 1

Alokasi waktu : 4 x 35 Menit (1 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanyaberdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logisdalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, serta dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan zat campuran)	3.9.1 Mengkategorikan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponennya zat tunggal dan zat campuran
4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari	4.9.1 membuat hasil laporan pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya zat tunggal dan zat campuran

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah kegiatan praktikum zat tunggal dan zat campuran, siswa dapat mengkategorikan benda di lingkungan sekitar yang termasuk zat tunggal dan zat campuran (homogen dan heterogen) dengan tepat.
2. Setelah kegiatan praktikum zat tunggal dan zat campuran, siswa dapat mendesain laporan hasil praktikum zat tunggal dan zat campuran (homogen dan heterogen) dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Zat tunggal dan zat campuran (homogeny dan heterogen)

E. MODEL, PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : Problem Based Learning

Pendekatan : Saintifik-TPACK

Metode : Penugasan, tanya jawab, diskusi, dan ceramah

F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. E-komik zat tunggal dan campuran
2. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar.

G. SUMBER BELAJAR

Buku Pedoman Guru Tema 9 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 9 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam 2. Siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. 3. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi, dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 4. .Siswa menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan pembelajaran Kegiatan yang disampaikan guru. 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, unruk memecahkan masalah melalui kegiatan praktikum zat tunggal dan campuran. 2. Kelompok mengamati dan 	120 menit

	<p>memahami masalah yang disampaikan guru atau yang diperoleh dari bahan bacaan yang disarankan.</p> <ol style="list-style-type: none">3. Guru memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing4. Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang sudah disiapkan untuk menyelesaikan masalah zat tunggal dan campuran.5. Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/bahan selama proses pemecahan masalah.6. Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi kelompok dengan teliti.7. Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan.8. Siswa melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk laporan praktikum.	
--	---	--

	<p>9. Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta.</p> <p>10. masukan kepada kelompok lain. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi.</p> <p>11. Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/ membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa memberikan kesimpulan, penguatan pembelajaran. 2. Guru dan siswa melakukan refleksi kegiatan belajar hari ini. 3. Guru memberikan lembar evaluasi untuk mengukur kemampuan pada pembelajaran yang telah dilakukan. 4. Guru memberikan pengayaan / PR untuk siswa. 5. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. 6. Kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa sesuai agama dan keyakinan masing masing. 	10 menit

I. TEKNIK PENILAIAN

1. Penilaian sikap Penilaian yang dilakukan meliputi penilaian sikap keaktifan dan kesopanan dalam berkomunikasi selama proses pembelajaran di dalam kelas, tanggung jawab, kreatif, kerja sama, disiplin dan percaya diri dalam menyelesaikan tugas

Teknik : Non Tes

Bentuk : Pengamatan

Instrumen : Lembar pengamatan

2. Penilaian pengetahuan Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan bentuk soal evaluasi berupa tes tertulis (terlampir).

Teknik : Tes tertulis

Bentuk : Pilihan ganda dan isian

Instrumen : Lembar penilaian

3. Penilaian Keterampilan

IPA :

Siswa Membuat laporan praktikum IPA Zat campuran homogen dan zat heterogen.

J. REMIDIAL DAN PENGAYAAN

REMEDIAL

1. Pemberian bimbingan secara khusus dan perorangan bagi peserta didik yang belum atau mengalami kesulitan dalam penguasaan KD tertentu
2. Pemberian tugas atau perlakuan secara khusus, yang sifatnya penyederhanaan dari pelaksanaan pembelajaran reguler. Bentuk penyederhanaan dapat dilakukan guru antara lain melalui :
 - Penyederhanaan pembelajaran KD tertentu

- Penyederhanaan cara penyajian (misal menggunakan gambar, model, skema, grafik, atau memberikan rangkuman sederhana)
- Penyederhanaan soal/pertanyaan yang diberikan.

PENGAYAAN

1. Pemberian bacaan tambahan atau berdiskusi yang bertujuan memperluas wawasan KD tertentu
2. Pemberian tugas untuk menganalisis gambar, model, grafik, paragraf.
3. Memberikan latihan soal yang sifatnya pengayaan.

Mengetahui,	Curup, agustus 2023
Kepala sekolah	Guru kelas V
Sri Hartati, S.Pd	Retno Kusumarini, S.Pd
NIP. 19660317 198612 2 002	NIP.

KISI-KISI SOAL (INSTRUMEN PENELITIAN)

Sekolah : SDN 12 REJANG LEBONG

Mata Pelajaran : IPA

Kelas/Semester : 5/1

Alokasi : 60 menit

Bentuk Soal : Pilihan Ganda Kurikulum : K13

No.	Indikator pencapaian	Jenjang	Soal
1.	Peserta didik mampu menjelaskan zat tunggal	C1	1
2.	Peserta didik mampu menentukan benda-benda yang termasuk dalam zat tunggal dan campuran	C2	2
3.	Peserta didik mampu menganalisis perbedaan zat tunggal dan campuran	C4	3
4.	Peserta didik mampu mengidentifikasi zat tunggal dan campuran pada benda	C1	4
5.	Peserta didik mampu menentukan benda-benda yang termasuk dalam zat tunggal dan campuran	C2	5
6.	Peserta didik mampu mngkatagorikan benda-benda kedalam unsur atau senyawa	C6	6
7.	Peserta didik mampu mengkatagorikan dua jenis campuran	C6	7
8.	Peserta didik mampu mengidentifikasi zat tunggal	C4	8
9.	Peserta didik mampu mengklasifikasikan benda ke dalam zat tunggal	C3	9
10.	Peserta didik mampu memahami penyusun zat minuman	C2	10

Uji kemampuan

Berilah tanda silang(x) pada huruf a, b, c dan d yang yang kamu anggap benar!

1. Benda dibawah ini yang termasuk zat tunggal adalah...
 - a. Air jernih. c. Es teh
 - b. Air sirup d. Kopi
2. Zat tunggal terdiri dari unsur dan senyawa berikut merupakan contoh dari zat tunggal yang bersifat senyawa adalah
 - a. Besi. c. Air
 - b. Kalsium. d. Sulfat
3. Besi, tanah, dan udara merupakan contoh....
 - a. Unsur. c. Campuran
 - b. Senyawa. d. Materi
4. Emas dan Kuningan adalah termasuk zat....
 - a. Tunggal. c. Campuran homogen
 - b. Senyawa. d. Campuran heterogen
5. Yang bukan termasuk campuran adalah....
 - a. Air gula. c. Air teh
 - b. Air kopi. d. Gula
6. Zat campuran homogen adalah campuran zat yang penyusunnya.....
 - a. Terdiri dari satu zat. c. Terdiri dari lima zat
 - b. Terdiri dari banyak zat. d. Mampu tercampur sempurna
7. Campuran benda-benda dibawah ini yang dapat tercampur dengan sempurna adalah....
 - a. Air dan minyak. c. Air dengan garam
 - b. Gula dengan tepung. d. Teh dengan minyak
8. Zat campuran ada yang bersifat homogen dan heterogen. Berikut ini merupakan contoh zat campuran yang bersifat heterogen adalah.....
 - a. Es buah. c. Adonan kue
 - b. Air garam d. Air kelapa
9. Perhatikan nama materi berikut!
 (1) udara. (4) kopi
 (2) perunggu. (5) adonan tepung
 (3) sirup
 materi yang termasuk campuran homogen ditunjukkan oleh nomor....
 - a. (1),(2) dan (3). c. (1),(4) dan (5)
 - b. (2),(3) dan (4). d. (3),(4) dan (5)
10. Pada gambar disamping merupakan lemea makanan khas rejang. Lemea tersebut termasuk zat....
 - a. Campuran homogen. c. Campuran heterogen
 - b. Tunggal. d. Unsur



**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Diah Irawati, M.Pd**

NIP : **0219019103**

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Winda Anggraini

Nim : 19591249

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : **Pengembangan Media E-Komik Berbasis Kearifan Lokal
Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V SD N 12
Rejang Lebong**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Curup, 2023

Validator

Diah Irawati, M.Pd

NIDN. 0219019103

LEMBAR VALIDASI
ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Petunjuk pengisian:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas tes yang akan diberikan kepada siswa. Pendapat dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas tes ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi pada setiap pertanyaan yang tersedia sesuai dengan pemahaman Bapak/Ibu dengan membutuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Kriteria	Keterangan
SL	Sangat Layak (jika pertanyaan pada tes sangat baik)
L	Layak (jika pertanyaan pada tes baik)
C	Cukup(jika pertanyaan pada tes cukup)
KL	Kurang Layak (jika pertanyaan pada tes kurang baik)
TL	Tidak Layak (jika pertanyaan pada tes tidak layak)

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Aspek	Indikator	Deskripsi	Skor				
			SL	L	C	KL	TL
Penilaian bahasa	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	Bahasa yang digunakan baik untuk menjelaskan konsep maupun ilustrasi dan penggambaran contoh					
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan social emosional peserta didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kematangan emosi peserta didik					
Dialog dan interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik untuk merespon	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika peserta didik membacanya dan terdorong untuk mempelajarinya					
	Menciptakan komunikasi yang interaktif	Penyajian materi bersifat dialogis					
Komunikasi	Pemahaman peserta didik untuk merespon pesan	Materi bahan ajar disajikan dengan bahasa yang menarik, mudah dipahami dan tepat					
	Kesesuaian ilustrasi dengan contoh kontekstual	Terdapat gambar, ilustrasi atau kalimat kunci yang memudahkan peserta didik untuk memahami pelajaran-pelajaran penting yang disajikan					
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan tata bahasa	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan					

indonesia		mengacu pada kaidah tata bahasa Indonesia yang benar					
	Ketepatan ejaan	Ejaan yang digunakan mengacu pada pedoman ejaan yang disempurnakan					
	Kebutuhan makna dan keteraturan dalam subtema dengan kalimat	Materi yang disajikan dalam subtema harus mencerminkan kesatuan tema dengan kesatuan pokok pikiran					

Masukan Validator

--

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Dr. Hendra Harmi, M.Pd**

NIP : **197511082003211001**

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Winda Anggraini

Nim : 19591249

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : **Pengembangan Media E-Komik Berbasis Kearifan Lokal
Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V SD N 12
Rejang Lebong**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Curup, 2023

Validator

Dr. Hendra Harmi, M.Pd
NiP. 197511082003211001

LEMBAR VALIDASI
ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Petunjuk pengisian:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas tes yang akan diberikan kepada siswa. Pendapat dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas tes ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi pada setiap pertanyaan yang tersedia sesuai dengan pemahaman Bapak/Ibu dengan membutuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Kriteria	Keterangan
SL	Sangat Layak (jika pertanyaan pada tes sangat baik)
L	Layak (jika pertanyaan pada tes baik)
C	Cukup(jika pertanyaan pada tes cukup)
KL	Kurang Layak (jika pertanyaan pada tes kurang baik)
TL	Tidak Layak (jika pertanyaan pada tes tidak layak)

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

ANGKET AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Deskripsi	Skor				
			SL	L	C	KL	TL
Kualitas Media Pembelajaran	Desain media E-komik	Penyajian huruf, warna, unsur tata letak dan					
	Komposisi dan tata letak tulisan pada sampul	kesesuaian gambar dengan materi komik					
	Huruf yang digunakan	Kesesuaian tata letak tulisan dan gambar pada sampul E-komik					
		Kesesuaian huruf yang digunakan mudah dipahami, digunakan dan mudah dibaca					
Tingkat Keterbacaan Media	Jenis huruf E-komik	Kesesuaian jenis huruf, warna yang digunakan dalam media E-komik					
	Ukuran fisik E-komik	Menyesuaikan ukuran huruf yang digunakan dalam media E-komik					
	Warna tulisan	Kekontrasan warna tulisan dengan gambar pada E-komik					
Konsistensi	Konsistensi kata dan kalimat	Penyesuaian kata dan kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik					
	Konsistensi tata letak	Penyesuaian tata letak huruf, warna dan gambar					
Format	Tulisan	Tulisan yang digunakan dalam E-komik mudah dipahami peserta					

		didik					
	Format daftar isi	Format daftar isi pada E-komik mudah dibaca dan dipahami					

Tanggapan

--

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Yosi Yulizah, M.Pd.I**

NIP : **199107142018032026**

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Winda Anggraini

Nim : 19591249

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : **Pengembangan Media E-Komik Berbasis Kearifan Lokal
Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V SD N 12
Rejang Lebong**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Curup, 2023

Validator

Yosi Yulizah, M.Pd.I

NIP. 199107142018032026

LEMBAR VALIDASI
ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Petunjuk pengisian:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas tes yang akan diberikan kepada siswa. Pendapat dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas tes ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi pada setiap pertanyaan yang tersedia sesuai dengan pemahaman Bapak/Ibu dengan membutuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Kriteria	Keterangan
SL	Sangat Layak (jika pertanyaan pada tes sangat baik)
L	Layak (jika pertanyaan pada tes baik)
C	Cukup(jika pertanyaan pada tes cukup)
KL	Kurang Layak (jika pertanyaan pada tes kurang baik)
TL	Tidak Layak (jika pertanyaan pada tes tidak layak)

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

ANGKET VALISADI AHLI PENGETAHUAN/MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
Kelayakan isi	Kelengkapan materi	Materi E-komik yang disajikan mencakup materi yang terkandung didalam KD					
	Keluasan materi	Materi yang disajikan sesuai dengan sub materi yang terkandung dalam KD, keluasan materi dalam batas yang wajar					
	Kedalaman materi	Materi mencakup mulai dari pengenalan konsep sampai dengan interaksi antar konsep dengan memperhatikan kesesuaian dengan yang diamanatkan KD, kedalaman materi dalam batas yang wajar					
Keakuratan materi	Keakuratan konsep dan definisi	Konsep E-komik yang disajikan sebagai landasan dan sesuai dengan definisi yang berlaku dalam bidang IPA					
	Kekuratan data dan fakta	Fakta yang disajikan sesuai dengan dengan kenyataan dan efektif untuk meningkatkan literasi peserta					

		didik					
	Keakuratan contoh	Soal yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik					
	Keakuaratan soal	Soal yang disajikan efektif untuk mengetahui pemahaman peserta didik					
	Keakuratan E-komik dan ilustrasi	Media E-komik sesuai dengan kenyataan dan efektif pada peserta didik kelas V SD					
	Keakuratan notaris, symbol dan ikon	Notasi, symbol dan ikon tidak banyak menimbulkan penafsiran					
	Keakuratan acuan pustaka	Acuan pustaka yang digunakan sesuai dengan produk yang dikembangkan					
Kemukhtahiran materi	E-komik dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	Ilustrasi yang disajikan sesuai dengan contoh kehidupan sehari-hari peserta didik					
	Kemukhtahiran pustaka	Pustakan yang dipilih mukhtahir					

Tema 9 : Benda-Benda di Sekitar Kita
Subtema 1 : Benda Tunggal dan Campuran

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga serta tanah air
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPA	3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat	3.9.1 Menjelaskan pengertian zat tunggal dan zat campuran. 3.9.2 Mengidentifikasi zat penyusun suatu benda	<ul style="list-style-type: none"> • Zat tunggal dan zat campuran di lingkungan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks mengenai zat tunggal dan zat campuran. • Mengidentifikasi zat penyusun suatu benda. • Menyimpulkan perbedaan zat tunggal dan zat campuran. • Melakukan percobaan 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan

	<p>tunggal dan campuran).</p> <p>4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>dengan benar.</p> <p>4.9.1 Menyebutkan sifat-sifat zat tunggal dan zat campuran.</p> <p>4.9.2 Menuliskan perbedaan zat tunggal dan zat campuran.</p>		<p>mencampur beberapa benda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kerja Sama 		
--	---	---	--	----------------------------------	--	--	--

Tema 9 : Benda-Benda di Sekitar Kita

Subtema 2 : Benda dalam Kegiatan Ekonomi

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPA	3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran). 4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan	3.9.1 Menjelaskan pengertian zat tunggal dan zat campuran. 3.9.2 Mengidentifikasi perbedaan antara zat tunggal dan zat campuran. 4.9.1 Menyebutkan sifat-sifat zat campuran. 4.9.2 Menuliskan contoh-contoh zat campuran yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> Zat tunggal dan zat campuran. Zat campuran homogen dan zat campuran heterogen. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi penyusun zat minuman. Membuat bagan tentang materi. Percobaan membuat larutan. Berdiskusikan mengenai zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen. 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> Jujur Disiplin Tanggung Jawab Santun Peduli Percaya diri Kerja Sama 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Guru Buku Siswa Internet Lingkungan

sehari-hari.						
--------------	--	--	--	--	--	--

Tema 9 : Benda-Benda di Sekitar Kita
Subtema 3 : Manusia dan Benda di Lingkungannya

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPA	3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen	3.9.1 Menjelaskan pengertian zat tunggal dan zat campuran. 3.9.2 Mengidentifikasi perbedaan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelompok benda-benda dalam unsur-unsur dan senyawa. • Zat campuran 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengelompokkan benda-benda ke dalam unsur-unsur atau senyawa yang tepat. • Mengidentifikasi zat campuran 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan

	<p>penyusunnya (zat tunggal dan campuran).</p> <p>4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>antara zat tunggal dan zat campuran.</p> <p>4.9.1 Menyebutkan sifat-sifat zat campuran.</p> <p>4.9.2 Menuliskan benda-benda dalam unsuratausenyawadengan tepat.</p>	<p>homogen dan heterogen.</p>	<p>homogeny dan heterogen di lingkungan sekitar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percobaan mengklasifikasikan jenis campuran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peduli • Percayadiri • KerjaSam 		
--	--	--	-------------------------------	---	---	--	--

TABULASI ANALISIS KEBUTUHAN GURU

NO.	NAMA	ITEM JAWABAN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	JUMLAH	PRESENTASE
1.	RK	YA	√		√	√		√	√			√		√	√	√	√	√	√	√	13	0,72222222222222
	SDN 12 REJANG LEBONG	TIDAK		√			√			√	√		√									
2.	ZW	YA	√		√	√		√	√			√		√	√	√		√	√		11	0,61111111111111
	SDN 12 REJANG LEBONG	TIDAK		√			√			√	√		√				√			√		
3.	SYA	YA	√		√	√		√	√			√		√	√	√		√	√		11	0,61111111111111
	SDN 11 REJANG LEBONG	TIDAK		√			√			√	√		√				√			√		

Dibutuhkan

10.	M agil al-ghani	Ya	√	√		√				√	√	√		√				7	0,4375
		Tidak			√		√	√	√	√				√		√	√		
11.	Azizah fitriani	Ya	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√			√	11	0,6875
		Tidak						√	√	√						√	√		
12.	Nadhira shalsabilla m	Ya	√		√	√	√			√	√	√	√	√	√		√	11	0,6875
		Tidak		√				√	√	√							√		
13.	Hapis	Ya	√	√			√		√		√	√			√		√	8	0,5
		Tidak			√	√		√		√	√			√	√		√		
14.	Keyza	Ya	√			√			√		√	√		√	√		√	8	0,5
		Tidak		√	√		√	√	√		√			√			√		
15.	Adiba	Ya	√			√			√			√		√			√	6	0,375
		Tidak		√	√		√	√	√		√	√		√		√	√		
16.	Padil almiko p	Ya			√	√	√		√		√	√			√	√	√	9	0,5625
		Tidak	√	√				√		√	√			√	√				
17.	Kiara altafa fadhilla	Ya	√			√	√		√		√	√	√	√	√		√	10	0,625
		Tidak		√	√			√		√						√	√		
18.	Raisa salsabilla	Ya	√			√	√		√		√	√	√	√	√		√	10	0,625
		Tidak		√	√			√		√						√	√		
19.	Dealita	Ya	√		√	√			√		√	√	√	√	√	√	√	11	0,6875
		Tidak		√			√	√		√							√		
20.	Sandio rifa m	Ya	√		√	√	√		√		√	√	√	√	√	√	√	11	0,6875
		Tidak		√				√		√	√						√		

21.	Lion	Ya	√	√	√	√		√		√	√	√		√	√		√	√	12	0,75
		Tidak					√		√				√			√				
22.	Irsyad	Ya		√	√							√			√	√			5	0,3125
		Tidak	√			√	√	√	√	√	√		√	√			√	√		
23.	M zaki	Ya	√	√		√					√	√	√		√			√	8	0,5
		Tidak			√		√	√	√	√				√		√	√			
24.	Latisya carolina	Ya	√			√			√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	12	0,75
		Tidak		√	√		√	√												
25.	Ilham	Ya		√	√							√			√	√			5	0,3125
		Tidak	√			√	√	√	√	√	√		√	√			√	√		
26.	Putri kirana azza c	Ya	√		√	√			√		√	√	√	√	√	√		√	11	0,6875
		Tidak		√			√	√		√								√		

0,5925 (cukup butuh)

TABULASI ONE TO ONE

LAYOUT	PERTANYAAN											JUMLAH	RATA-RATA	PRESENTASE %
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
Agil	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	51	4,636363636	92,73
azizah	3	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	49	4,454545455	89,09090909
Nadhira	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	50	4,545454545	90,90909091

TABULASI UJI COBA

NAMA	PRETEST		POSTEST		POSTEST- PRETEST	SKOR IDEAL – PRETEST	N-gain	N-gain
	NILAI	KET	NILAI	KET			Score	%
AGIL	50	Perlu dibimbing	80	cukup	30	50	0,6	60
AZIZAH	60	Perlu dibimbing	80	cukup	20	40	0,5	50
RIZKY	40	Perlu dibimbing	85	baik	45	60	0,75	75
KEHYL	75	Perlu dibimbing	90	baik	15	25	0,6	60
DWITA	45	Perlu dibimbing	85	baik	40	55	0,727273	72,72727273
KEYLA	50	Perlu dibimbing	85	baik	35	50	0,7	70
RARA	55	Perlu dibimbing	80	cukup	25	45	0,555556	55,55555556
REVA	60	Perlu dibimbing	80	cukup	20	40	0,5	50
KEYNA	60	Perlu dibimbing	85	baik	25	40	0,625	62,5
AQILA	60	Perlu dibimbing	85	baik	25	40	0,625	62,5
DINDA	70	Perlu dibimbing	80	cukup	10	30	0,333333	33,33333333
NADHIRA	75	Perlu dibimbing	85	baik	10	25	0,4	40
HAPIS	55	Perlu dibimbing	80	cukup	25	45	0,555556	55,55555556
KEYZA	45	Perlu dibimbing	80	cukup	35	55	0,636364	63,63636364
ADIBA	60	Perlu dibimbing	85	baik	25	40	0,625	62,5
PADIL	50	Perlu dibimbing	85	baik	35	50	0,7	70
KIARA	50	Perlu dibimbing	85	baik	35	50	0,7	70
RAISA	55	Perlu dibimbing	85	baik	30	45	0,666667	66,66666667
DEA	70	Perlu dibimbing	85	baik	15	30	0,5	50
PUTRI	45	Perlu dibimbing	80	cukup	35	55	0,636364	63,63636364

SANDIO	40	Perlu dibimbing	80	Cukup	40	60	0,666667	66,66666667
LION	70	Perlu dibimbing	80	Cukup	10	30	0,333333	33,33333333
IRSYAD	60	Perlu dibimbing	85	Baik	25	40	0,625	62,5
LATISYA	65	Perlu dibimbing	85	baik	20	35	0,571429	57,14285714
ILHAM	65	Perlu dibimbing	90	Baik	25	35	0,714286	71,42857143
ZAKI	50	Perlu dibimbing	85	Baik	35	50	0,7	70
JUMLAH	1480		2170					
RATA-RATA	56,92308		83,46154		26,53846	43,07692	0,597955	59,7954823
KET							Sedang	Cukup efektif

HASIL UJI COBA VALIDITAS

Correlations

		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	TOTAL
X01	Pearson Correlation	1	.167	.069	.250	.408	.000	.167	.042	.328	.042	.499
	Sig. (2-tailed)		.482	.772	.288	.074	1.000	.482	.862	.158	.862	.081
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X02	Pearson Correlation	.167	1	.416	.458 [*]	.204	.408	.250	.458 [*]	.123	.375	.445
	Sig. (2-tailed)	.482		.068	.042	.388	.074	.288	.042	.605	.103	.399
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X03	Pearson Correlation	.069	.416	1	.277	.085	.254	.277	.104	.162	.104	.454
	Sig. (2-tailed)	.772	.068		.237	.722	.279	.237	.663	.495	.663	.192
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X04	Pearson Correlation	.250	.458 [*]	.277	1	.204	.204	.042	.583 ^{**}	.123	.250	.452
	Sig. (2-tailed)	.288	.042	.237		.388	.388	.862	.007	.605	.288	.399
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X05	Pearson Correlation	.408	.204	.085	.204	1	.000	.000	.204	.101	.204	.522 [*]
	Sig. (2-tailed)	.074	.388	.722	.388		1.000	1.000	.388	.673	.388	.018
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X06	Pearson Correlation	.000	.408	.254	.204	.000	1	.816 ^{**}	.000	.101	.000	.461
	Sig. (2-tailed)	1.000	.074	.279	.388	1.000		.000	1.000	.673	1.000	.266
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X07	Pearson Correlation	.167	.250	.277	.042	.000	.816 ^{**}	1	.167	.328	.167	.463

	Sig. (2-tailed)	.482	.288	.237	.862	1.000	.000		.482	.158	.482	.152
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X08	Pearson Correlation	.042	.458*	.104	.583**	.204	.000	.167	1	.123	.667**	.599**
	Sig. (2-tailed)	.862	.042	.663	.007	.388	1.000	.482		.605	.001	.005
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X09	Pearson Correlation	.328	.123	.162	.123	.101	.101	.328	.123	1	.123	.473
	Sig. (2-tailed)	.158	.605	.495	.605	.673	.673	.158	.605		.605	.891
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X10	Pearson Correlation	.042	.375	.104	.250	.204	.000	.167	.667**	.123	1	.599**
	Sig. (2-tailed)	.862	.103	.663	.288	.388	1.000	.482	.001	.605		.005
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
TOTAL	Pearson Correlation	.499	.445	.454	.452	.522*	.461	.463	.599**	.473	.599**	1
	Sig. (2-tailed)	.081	.399	.192	.399	.018	.266	.152	.005	.891	.005	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).