

PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC* BERBASIS LOCAL WISDOM PADA PEMBELAJARAN TEKS NARASI KELAS V SEKOLAH DASAR

DEVELOPMENT OF *E-COMIC* MEDIA BASED ON LOCAL WISDOM IN NARRATIVE TEXT LEARNING IN GRADE V OF ELEMENTARY SCHOOL

Rohmatul Hidayah¹, Linaria Arofatul Ilmi², Ahmad Ipmawan Kharisma³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Lamongan, Lamongan, Indonesia

E-mail: rahmahidayah992@gmail.com¹, linaria@umla.ac.id², ipmawa.kharisma@gmail.com³

Submitted

29 Mei 2025

Accepted

19 Juni 2025

Revised

30 Juni 2025

Published

30 Juli 2025

Kata Kunci:

E-comic;
Local Wisdom;
Teks Narasi;
Media Pembelajaran;

Keyword:

E-comic;
Local Wisdom;
Narrative;
Learning Media;

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa e-comic berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran teks narasi kelas V Sekolah Dasar. Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah kurangnya penggunaan media digital interaktif dan pemahaman tentang teks narasi. Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Model yang digunakan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) media e-comic berbasis lokal wisdom sangat valid digunakan, yang dibuktikan oleh hasil validasi ahli materi 90,5 % dan validasi ahli media 91%, dan ahli desain 92%, seluruh hasil validasi oleh ahli dikategorikan sangat valid. (2) media e-comic berbasis local wisdom sangat praktis digunakan, yang dibuktikan dengan hasil uji coba terbatas dan uji coba lapangan memperoleh hasil persentase uji coba terbatas 80% dan uji coba lapangan 94%.

Abstract

This study aims to develop innovative learning media in the form of e-comics based on local wisdom for narrative text learning in fifth grade elementary school. The main problems identified are the lack of use of interactive digital media and understanding of narrative texts. The method used in this development is the research and development (R&D) method. The model used is ADDIE, which has five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research results indicate that: (1) the e-comic media based on local wisdom is highly valid for use, as evidenced by the results of expert validation of the material at 90.5%, expert validation of the media at 91%, and expert validation of the design at 92%. All expert validation results were categorized as highly valid. (2) The e-comic media based on local wisdom is highly practical to use, as evidenced by the results of limited trials and field trials, which yielded a limited trial percentage of 80% and a field trial percentage of 94%.

Citation :

Hidayah, R., Ilmi, L.A., Kharisma, A.I. (2025). Pengembangan Media E-Comic Berbasis Local Wisdom pada Pembelajaran Teks Narasi Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 537-549. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p537-549>.

PENDAHULUAN

Keberadaan teknologi saat ini dinilai sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai penunjang dalam melakukan berbagai aktivitas baik dalam melakukan pekerjaan maupun dalam hal pendidikan. Guru bisa memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran atau mediator dalam

menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa melalui beberapa aplikasi, seperti *zoom*, *google classroom*, *google meeting* atau melalui *whatsapp group*. Dengan menggunakan media pembelajaran diatas guru dapat membuat penjelasan materi yang menarik dan tidak monoton supaya siswa tertarik dan tetap semangat dalam mengikuti aktivitas belajar mengajar (Lailan, 2024). Salah satu hal yang sedang populer sekarang ialah penggunaan media digital dalam pembelajaran yang menarik dan interaktif, media digital seperti *e-comic* menampilkan materi pembelajaran secara visual dan naratif. Penggunaan media pembelajaran berbasis *e-comic* membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik karena menggabungkan teks, gambar, dan alur cerita (Nugroho 2019).

E-comic adalah media yang menyajikan informasi secara interaktif dan menarik, memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan cerita melalui kombinasi gambar dan teks. Karakteristiknya yang mudah dipahami dan desain yang menarik *e-comic* dapat digunakan untuk berbagai tujuan yang edukatif termasuk pengajaran di sekolah yang meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar (Sadiman, 2020). *E-comic* berbasis kearifan lokal (*local wisdom*) menjadi media kreatif untuk melestarikan budaya nusantara mengenai cerita rakyat, adat istiadat, dan nilai-nilai tradisional kepada generasi muda dengan cara yang modern dan menarik (Setiawan, 2020). *E-comic* dengan memanfaatkan kearifan lokal dapat membantu siswa terhubung dengan lingkungan sosial mereka dan mewujudkan pembelajaran yang berorientasi pada budaya yang diangkat dalam pembelajaran melalui teks narasi yang menggambarkan aktivitas berbasis kerifan lokal, sehingga siswa dapat lebih muda memahami dan mengapresiasi peran budaya dalam kehidupan sehari-hari (Ningsih & Suryani 2023). Teks narasi adalah teks yang menyajikan suatu karangan yang disusun secara runtut sesuai dengan waktunya (Rusmilawati, 2020).

Bedasarkan hasil survei awal pada 19 November 2024 menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar Negeri Muhammadiyah 1 Lamongan jarang memanfaatkan media digital, meskipun fasilitas pendukungnya sudah memadai. Selain itu, kemampuan siswa dalam memahami struktur teks narasi masih tergolong rendah, khususnya di kelas V. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan menyusun teks narasi berdasarkan struktur yang benar, seperti orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Kurangnya pengalaman membaca menjadi salah satu kendala utama. Siswa yang jarang membaca cenderung sulit memperkaya imajinasi dan memahami pola-pola struktur teks narasi. Dari sisi guru, tantangan yang dihadapi antara lain keterbatasan waktu untuk membimbing setiap siswa secara mendalam, kurangnya keterampilan dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran, serta terbatasnya sumber belajar tambahan yang relevan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap struktur teks narasi. Permasalahan-permasalahan tersebut menjadi fokus utama dalam penelitian ini untuk mencari solusi yang efektif, sehingga kemampuan siswa kelas V dalam memahami dan menyusun teks narasi sesuai struktur dapat berkembang secara optimal.

METODE

Peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dalam penelitian. Metode ini digunakan untuk mendesain, membuat bahkan menguji kevalitan dari produk yang dihasilkan. Pengembangan media *E-comic* digital berbasis *local wisdom* sebagai media pembelajaran dalam materi teks narasi siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) yang biasanya disebut atau disingkat R&D adalah jenis penelitian yang spesifik dan dapat menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasnya di Masyarakat (Yanti et al., 2021). Model penelitian pengembangan berupa ADDIE digunakan peneliti untuk mengembangkan penelitian, Dimana model pengembangan ADDIE ini dipilih karena memiliki 5 tahap yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan

Evaluation (evaluasi) yang cocok digunakan dalam pengembangan media ini. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Lokasi penelitian ini adalah di SD Muhammadiyah 1 Lamongan. Penelitian ini menggunakan kelas V yang berjumlah 36 siswa. Kelas 5B yang berjumlah 10 siswa untuk dijadikan uji coba terbatas (Tahap I) dan kelas 5A yang berjumlah 26 siswa untuk uji coba lapangan (Tahap II).

Instrumen penelitian berbentuk lembar validasi dari ketiga ahli yaitu (ahli media, ahli desain, dan ahli materi), penilaian ini digunakan untuk mengetahui kekurangan yang terdapat pada media *e-comic* digital. Pada penyusunan lembar angket ada 2 jenis, lembar validasi respon siswa dan lembar aktivitas guru. Adanya angket ini digunakan untuk mengetahui kepuasan siswa terhadap penggunaan *E-comic* digital. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran dan materi pembelajaran.

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperoleh untuk penelitian. Mengumpulkan sejumlah data yang valid dalam suatu penelitian, maka memerlukan adanya teknik pengumpulan data. Pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah validasi dan angket. Validasi dilakukan untuk memvalidasi media *E-comic* berbasis Local Wisdom yang dilakukan oleh para ahli. Hasil validasi yang diperoleh akan digunakan sebagai masukan untuk merevisi dan menyempurnakan media *e-comic* berbasis Local Wisdom. Angket merupakan serangkaian pertanyaan yang menggambarkan tentang media *E-comic* berbasis Local Wisdom yang diberikan kepada siswa setelah selesai dalam kegiatan pembelajaran. Teknik pengumpulan ini menggunakan dua macam angket, yakni angket respon siswa dan angket aktivitas guru. Hal yang diperoleh kedua angket ini akan digunakan untuk mengetahui kepraktisan media *E-comic* berbasis Local Wisdom.

Untuk memperoleh media pembelajaran yang valid dan efektif, perlu dilakukan analisis data untuk memodifikasi media tersebut menjadi media pembelajaran yang baik dan memenuhi kriteria valid dan efektif.

1. Analisis validasi ahli media, ahli materi dan ahli desain

Pada analisis ini peneliti akan membuat lembar validasi yang berisi pertanyaan dan pernyataan. Kemudian, validator akan mengisi angket dengan cara memberikan *checklist* dan memeriksa kategori yang telah disediakan oleh peneliti. Adapun rumus yang digunakan dalam analisis data validasi ahli yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

Keterangan:

P = Persentase jawaban

f = Nilai yang diperoleh

n = Nilai maksimum

Tabel 1. Tingkat Validitas

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid

2. Analisis respon siswa

Teknik analisis respon ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *E-comic* berbasis *Local Wisdom* yang dikembangkan, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase jawaban

f = Nilai yang diperoleh

n = Nilai maksimum

Tabel 2. Klasifikasi respon Siswa

Skor	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang

3. Analisis data hasil aktivitas guru

Teknik analisis data hasil siswa ini digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *E-comic* berbasis *Local Wisdom* yang dikembangkan, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase jawaban

f = Nilai yang diperoleh

n = Nilai maksimum

Tabel 3. Klasifikasi Aktivitas Guru

Skor	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran *E-comic* berbasis *Local Wisdom*, sebagai media pembelajaran siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 1 Lamongan.

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *E-comic Digital* Berbasis *Local Wisdom* Pada Pembelajaran Teks Narasi

a. Analisis (*Analysis*)

Hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti di SD Muhammadiyah 1 Lamongan dapat dijadikan pedoman untuk mengembangkan media pembelajaran. Analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- b. Analisis kebutuhan
Pada tahap analisis kebutuhan ini yang dilakukan peneliti adalah wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas V SD Muhammadiyah 1 Lamongan. Dari hasil wawancara tersebut peneliti memperoleh informasi yaitu media yang sering digunakan oleh guru adalah papan tulis dan buku paket (buku siswa) yang membuat siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.
- c. Analisis tujuan pembelajaran
Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah menganalisis dan melakukan wawancara pada guru wali kelas V SD Muhammadiyah 1 Lamongan, untuk mengetahui dan menganalisa kurikulum yang digunakan serta melihat capaian pembelajaran yang terdapat pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi.
- d. Analisis karakter siswa
Pada tahap analisis yang terakhir yaitu analisis karakter siswa yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui karakteristik siswa saat mengikuti pembelajaran di sekolah, diluar sekolah dan diluar kegiatan pembelajaran.
- e. Desain (*Design*)
Tahap desain ini merupakan lanjutan dari tahap analisis, pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan perancangan produk melalui beberapa proses diantaranya sebagai berikut:
 - 1) Desain Media
Pada tahap desain media ini yaitu menggunakan Canva yang didalamnya berisi materi tentang Teks Narasi. Pada desain ini penulis merancang animasi atau gambar juga pemilihan format font yang akan digunakan pada media *e-comic* ini.
 - 2) Membuat Rancangan Produk
Dalam perancangan media ini mempunyai beberapa tahapan yang dilakukan yaitu pemilihan materi, mendesain gambar-gambar. Hasil rancangan media *e-comic* digital menggunakan aplikasi Canva.
 - 3) Penyusunan Lembar Validasi, Angket Respon Siswa dan Angket Aktivitas Guru
Pada tahap penyusunan lembar validasi ini yang dilakukan peneliti yaitu menyusun beberapa pernyataan yang harus dikoreksi oleh tim ahli terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti.
- f. Pengembangan (*Development*)
 - 1) Pembuatan media pembelajaran
Pada tahap pembuatan media ini yaitu merangkai atau menyusun semua komponen seperti gambar, animasi, materi ke dalam canva untuk dijadikan *e-comic* digital.



Barcode Media Pembelajaran

- a) Tampilan awal
Pada tampilan awal yaitu berupa buku yang memiliki sampul dan keterangan judul seperti gambar dibawah ini:



Gambar 1. Tampilan Awal

b) Tampilan daftar isi



Gambar 2. Daftar Isi

c) Tampilan tujuan pembelajaran



Gambar 3. Tampilan Tujuan Pembelajaran

d) Tampilan materi

Pada tampilan ini memiliki 17 halaman dengan setiap halaman memiliki pembahasan yang berbeda dimulai halaman pertama yaitu orientasi (Pendahuluan), kedua yaitu komplikasi (Permasalahan), ketiga yaitu resolusi (Penyelesaian), terakhir yaitu reorientasi (Penutup). Seperti yang bisa dilihat pada barcode diatas.

g. Implementasi (*Implentation*)

Tahap yang selanjutnya yaitu implementasi, setelah tahap pengembangan yang dilakukan selanjutnya yaitu melakukan tahap implementasi kepada peserta didik SD Muhammadiyah 1 Lamongan yang berjumlah 26 siswa, tahap implementasi ini dilakukan pada tanggal 27 Mei 2025. Pelaksanaan implementasi ini dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Lamongan pada jam pertama pelajaran. Pada tahap implementasi ini ada dua uji coba yang akan dilakukan yaitu, uji coba terbatas yang dilakukan oleh 10 siswa dan uji coba lapangan yang dilakukan 26 siswa.

h. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini memiliki beberapa rangkaian yaitu sebagai berikut:

1) Analisis data validasi media pembelajaran

Analisis data validasi media ini yaitu hasil validasi dari ahli media, desain dan materi untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media *e-comic* digital.

- 2) Analisis data respon siswa dan aktivitas guru
Pada tahap analisis ini didapatkan dari siswa yang sudah melakukan pengisian angket respon yang sudah dibagikan juga angket aktivitas guru ini didapatkan dari guru kelas maupun teman sejawat yang sudah melakukan pengisian sesuai petunjuk.
- 3) Produk akhir
Produk akhir ini berupa "Pengembangan Media *E-comic* Digital Berbasis Local Wisdom Sebagai Media Pembelajaran pada Teks Narasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Produk ini akan dikatakan berhasil jika sudah melakukan validasi dan revisi.

2. Hasil Validasi Pengembangan Media *E-comic* Berbasis Local Wisdom Pada Pembelajaran Teks Narasi

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media terdiri dari 9 pernyataan mengenai media yang telah dikembangkan penulis, kemudian validator menjawab dengan memberikan tanda centang (*checklist*) pada kategori yang terdiri dari 5 skala penilaian.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rata-rata Total
	1	2	
Bentuk Media	4,5	4,5	4,5
Kualitas Media	4,6	4,6	4,6
Rata-rata Total			4,55

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media yang menilai aspek kualitas penyajian dan kualitas pembelajaran dengan hasil rata – rata 4,55 dengan kategori valid perhitungan persentase kelayakan sebagai berikut ini:

$$P = \frac{4,55}{5} \times 100 = 91\%$$

Jadi hasil dari kelayakan media menurut para ahli dengan menggunakan perhitungan persentase 91% yang termasuk kategori "Sangat Valid".

b. Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain terdiri dari 8 pernyataan mengenai media yang telah dikembangkan penulis, kemudian validator menjawab dengan memberikan tanda centang (*checklist*) pada kategori yang terdiri dari 5 skala penilaian.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Desain

Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rata-rata Total
	1	2	
Desain Tampilan	4,8	4,5	4,6
Animasi	4,4	4,6	4,6
Rata-rata Total			4,6

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil validasi ahli desain yang menilai desain tampilan dan animasi dalam media dengan hasil rata – rata 4,6 dengan kategori valid perhitungan persentase kelayakan sebagai berikut :

$$P = \frac{4,6}{5} \times 100 = 92\%$$

Jadi hasil dari kelayakan media menurut para ahli dengan menggunakan perhitungan persentase 92% yang termasuk kategori “Sangat Valid”.

c. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi terdiri dari 9 pernyataan mengenai media yang telah dikembangkan penulis, kemudian validator menjawab dengan memberikan tanda centang (*checklist*) pada kategori yang terdiri dari 5 skala penilaian.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rata-rata Total
	1	2	
Materi	4,7	4,4	4,55
Tata Bahasa	4,5	4,5	4,5
Rata-rata Total			4,525

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi yang menilai aspek materi dan tata bahasa dengan hasil rata–rata 4,525 dengan kategori valid perhitungan persentase kelayakan sebagai berikut :

$$P = \frac{4,525}{5} \times 100 = 90,5\%$$

Jadi hasil dari kelayakan media menurut para ahli dengan menggunakan perhitungan persentase 90,5% yang termasuk kategori “Sangat Valid”.

3. Kepraktisan Media Pengembangan Pembelajaran *E-comic* Digital Berbasis Local Wisdom Pada Pembelajaran Teks Narasi

a. Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas (Tahap I)

Pada hasil respon siswa ini yaitu melakukan pengambilan 10 respon siswa untuk pengisian terhadap angket respon yang telah diberikan, angket berisi 10 pernyataan yang harus diisi, pernyataan ini berisi tentang tanggapan bagaimana ketika menggunakan media *e-comic* digital.

Tabel 7. Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas (Tahap I)

No	Pertanyaan										Rata-rata	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0,8
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0,8
4	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0,7
5	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0,6
6	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0,7
7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0,9
8	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0,8
9	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0,8
10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0,9
Rata-rata total											0,8	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil uji coba terbatas jumlah respon, jumlah keseluruhan dan memperoleh rata-rata 0,8 dengan kategori sangat baik.

b. Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan (Tahap II)

Pada tahap uji coba lapangan ini dilakukan oleh siswa SD Muhammadiyah 1 Lamongan dengan jumlah keseluruhan yaitu 26 siswa, angket respon siswa ini berisi tentang tanggapan siswa terhadap media *e-comic* digital yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 8. Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan (Tahap II)

No	Pertanyaan										Rata-rata	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0,9
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0,8

10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0,9
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0,8
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0,9
21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0,9
22	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0,9
23	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0,9
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0,9
Rata-rata total											0,95

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil uji coba lapangan jumlah respon, jumlah keseluruhan dan memperoleh rata-rata 24,9 dengan kategori sangat baik.

c. Hasil Angket Aktivitas Guru Pada Uji Coba Terbatas

Adapun hasil dari angket Aktivitas guru yang dilakukan oleh guru kelas dan teman sejawat dengan mengisi angket yang telah diberikan oleh penulis angket ini memiliki 9 point yang harus diisi.

Tabel 9. Hasil Angket Aktivitas Guru Pada Uji Coba Terbatas

Nama	Pertanyaan									Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
NI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
BZJ	1	1	1	0	1	0	1	1	1	7
Rata-rata total										7,5

Berdasarkan tabel diatas menunjukan hasil pengamatan aktivitas guru uji coba terbatas saat pembelajaran menggunakan *e-comic* secara keseluruhan dengan rata-rata 7,5 dengan kategori sangat baik.

d. Hasil Angket Aktivitas Guru Pada Uji Coba Lapangan

Adapun hasil dari aktivitas guru yang dilakukan oleh guru kelas dan teman sejawat dengan mengisi angket yang telah diberikan oleh penulis angket ini memiliki 9 point yang harus diisi.

Tabel 10. Hasil Angket Aktivitas Guru Pada Uji Coba Lapangan

Nama	Pertanyaan									Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
NIA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
BZJ	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
Rata-rata total										8,5

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil pengamatan aktivitas guru uji coba lapangan saat pembelajaran menggunakan *e-comic* secara keseluruhan dengan dengan rata-rata 8,5 dengan kategori sangat baik.

Pembahasan

Hasil validasi ahli media *e-comic* ini memperoleh persentase 91% dengan kategori sangat valid, Hasil validitas ahli desain ini memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid, Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90,5% dengan kategori sangat valid. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ni Kadek Santa Kristianingsih et al. (2022), bahwa media *e-comic* digital sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran. Juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fatmasari, (2023) bahwa media *e-comic* digital ternyata sangat valid digunakan dan menarik untuk pembelajaran, sehingga media *e-comic* berbasis digital ini valid digunakan pada pembelajaran Teks Narasi siswa kelas V sekolah dasar.

Hasil kepraktisan media *e-comic* digital ini bisa dilihat dari hasil uji coba terbatas (tahap I) dan uji coba lapangan (tahap II). Pada hasil uji coba terbatas media *e-comic* digital ini memperoleh nilai persentase sebesar 80% dikategorikan sangat baik. Dan pada hasil uji coba lapangan media *e-comic* memperoleh nilai sebesar 95% dan dikategorikan sangat baik. Pada hasil kepraktisan media *e-comic* ini dilihat dari perhitungan uji coba terbatas dan uji coba lapangan. kepraktisan media ini digunakan untuk melihat hasil aktivitas guru terhadap penggunaan media *e-comic*. Hasil uji coba terbatas ini memperoleh nilai persentase 83% dan hasil uji coba lapangan ini memperoleh nilai persentase sebesar 94% dan dikategorikan sangat baik untuk digunakan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Karthika Devi et al., (2020) bahwa media *e-comic* digital sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga media *e-comic* berbasis digital ini layak digunakan pada pembelajaran Teks Narasi siswa kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan hasil tersebut mendukung pernyataan dari (Khasanah, L. A. I.U., MZ, A. S. A., & Irmaningrum, 2021) bahwa media sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran. Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa media *e-comic* digital berbasis local wisdom sangat layak digunakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada materi teks narasi kelas V sekolah dasar.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan sebuah media berupa *e-comic* berbasis local wisdom dengan judul “Asal Usul Lamongan Bertema Bandeng Dan Lele”. Media *e-comic* ini telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran sehingga media ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada sekolah dasar. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli desain dan ahli materi dikatakan sangat layak digunakan dengan perolehan nilai ahli media mendapatkan hasil persentase sebesar 91%, validasi ahli desain mendapatkan hasil sebesar 92%, dan validasi ahli materi sebesar 90,5% dan dari hasil ketiga ahli tersebut media ini dikatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan angket respon siswa mendapatkan hasil uji coba lapangan dan uji coba terbatas yang dilakukan pada siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Lamongan mendapatkan nilai uji coba terbatas 80% dan uji coba lapangan yaitu dengan nilai 95% sehingga media *e-comic* digital berbasis local wisdom ini sangat valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan angket aktivitas guru mendapatkan hasil uji coba terbatas 83% dan hasil uji coba lapangan memperoleh 94% sehingga media *e-comic*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Putri Hanifa, Elsa Nurdiana Putri, & Sakira Molania Jacky. (2024). Kemampuan Menulis Narasi. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 138–148. <https://doi.org/10.59061/guruku.v2i3.701>
- Ambarsari, R. Y., Santoso, A. B., Asfuri, N. B., & Nurjihah, I. (2023). Analisis kemampuan menulis teks narasi kelas III SD Negeri Ngarum 3 Kecamatan Ngrampal Kabupaten Sragen. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(1), 50–59. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i1.7287>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Anggraisa, A., Nurlidiya, E., Sativa, O., Kholiza, T., & Putri, N. (n.d.). *Mengintegrasikan Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Pendidikan*.
- Huda, M. M., Kharisma, A. I., & Afifah, N. F. (2022). Influence of Role Playing Learning Model on Learning Outcomes of Speaking Skills in Simple Interviewing for Fifth Grade Students of SDN 2 Tambakrigadung Lamongan. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 117–124. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.135>
- Kharisma, A., Kharisma, A. I., MZ, A. F. S. A., Elisah, A. D. M., Fillah, B. Z., & Widiyanti, W. (2023). The Effectiveness of Hybrid Project-Based Learning Model in Improving Primary Teacher Education Students’ Critical Thinking and Creative Thinking Skills. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(5), 1203–1215.
- Kharisma, A. I. (2020). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Gatotkaca Terbang Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 16–23.1
- Khusnah, A., UK, L. A. I., & Irmaningrum, R. N. (2024). Penggunaan Media Big Boog Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasiswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 4278–4289.

- Maharani, S. T., & Muhtar, T. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5961–5968. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3148>
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listyanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>
- Muhammad, F., & Yosefin, Y. (2021). Peran Kearifan Lokal Pada Pendidikan Karakter Dimasa Pandemi (Suatu Kajian Studi Literatur Manajemen Pendidikan & Ilmu Sosial). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 519–528. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i2.508>
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>