PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC* BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SEJARAH PADA SISWA SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebahagian Persyaratan

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

DEL HERRO
NPM. 2110013411101

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa	: DEL HERRO
NPM	: 2110013411101
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul	: Pengembangan Media *E-Comic* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sejarah Pada Siswa Sekolah Dasar

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing

Heri effendi, S.Pd. I., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP	Ketua Program Studi
Dr. Yetty Morelent, M.Hum.	Dr. Wirnita Eska, S.Pd., M.M.

i

Dipindai dengan CamScanner

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Selasa** tanggal **Sembilan** bulan **September** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Lima** bagi :

Nama Mahasiswa : DEL HERRO

NPM : 2110013411101

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Bung Hatta

Judul : Pengembangan Media *E-Comic* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sejarah Pada Siswa Sekolah Dasar

	Nama	Tanda Tangan
1.	Heri effendi, S.Pd. I., M.Pd.	:
2.	Darwianis,S.Sos., M.H.	:
3.	Dr. Hendrizal, S,.IP., M.Pd.	:

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

Dr. Wirnita Eska, S.Pd., M.M.

Dipindai dengan CamScanner

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	DEL HERRO
NPM	:	2110013411101
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul	:	Pengembangan Media *E-Comic* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sejarah Pada Siswa Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *E-Comic* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sejarah Pada Siswa Sekolah Dasar"

Adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti kententuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 22 September 2025
Saya yang menyatakan

DEL HERRO

iii

Dipindai dengan CamScanner

PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC* BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SEJARAH PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Del Herro[1], Heri Effendi[1]
[1]Program Studi Penddikan Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email: **delhero888@gmail.com**

ABSBRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan penggunaan media *e-comic* berbasis kearifan lokal. Jenis penelitian adalah pengembagan (*Research and development*) (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Sampel dalam penelitian ini adalah 28 orang siswa pada kelas 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan memiliki validitas yang sangat baik. Validitas ahli materi dengan rata-rata 100%, validasi ahli bahasa yaitu 85%, dan untuk validasi ahli media yaitu 87,5%. Data uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik hasil penelitian media interaktif sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dengan nilai rata-rata 92,32% untuk praktikalitas oleh guru dan nilai rata-rata praktikalitas siswa yaitu 92,32%. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran menggunakan tes, dengan hasil Uji N-Gain 0,77, kemudian dengan pengujian normalitas didapatkan hasil 0,08 selanjutnya pada pengujian hipotesis diperoleh hasil 0,08. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media *e-comic* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan memiliki validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang tinggi. Sehingga layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS pada kelas 4.

Kata kunci : Media *E-Comic* Berbasis Kearifan Lokal, IPAS, Validitas, Praktikalits, Efektivitas

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah ke hadirat Allah Swt, atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengembangan Media *E-Comic* Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sejarah pada Siswa Sekolah Dasar. Shalawat beserta salam peneliti doakan kepada Allah Swt. Semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad saw. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak, oleh karena itu, dalam hal ini peneliti mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Bapak Heri Effendi, S.Pd.I., M.Pd. Selaku pembimbing yang telah membimbing dan memberi masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Ibu Darwianis, S.Sos, M.H dan Bapak Hendrizal, S.I.P., M.Pd. sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukkan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Ibu Ketua Prodi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta dan Bapak Sekretaris Prodi PGSD

4. Bapak/Ibu dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah memberikan ilmu kepada Peneliti selama kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Ibu Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta Padang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Ibuk Khairani, S.Pd. sebagai Guru wali kelas IV di SDN 20 Dadok Tunggul Hitam yang telah mengizinkan dan mendukung penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, Kepada Ayahanda Arminal Iswan Ardi dan Ibu Lindawati, saudara kandung adik Habibullah dan Silfi, yang tidak pernah berhenti mendo'akan dan memberikan dukungan baik moral maupun materi.
8. Teruntuk teman teman kampus peneliti bernama Jafar,Wafi,Vigo,Wahyu tercinta yang telah menyemangatkan, saya ucapkan terimakasih sebanyak -banyaknya karena selalu ada dan tak henti-hentinya memberikan semangat dan dukungan serta bantuan baik itu tenaga, pikiran, materi,maupun moral kepada penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESASAN PEMBIMBING…….....i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI…….....ii
SURAT PERNYATAAN…….iii
ABSTRAK iv
KATA PENGANTAR..... v
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL x
DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Pembatasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Pengembangan 7
F. Manfaat Pengembangan 7
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan 8
H. Kebaharuan 10
I. Definisi Operasional..... 10

BAB II KAJIAN PUSTAKA..... 12
A. Kajian Pustaka..... 12
1. Tinjauan tentang Pembelajaran IPAS 12
a. Pengertian IPAS. 12
b. Tujuan Pembelajaran IPAS..... ...13
c. Ruang Lingkup IPAS 15
d. Pemahaman Konsep Sejarah dalam Mata Pelajaran IPAS ..... …16
2. Media Pembelajaran..... ..20
a. Pengertian Media Pembelajaran 20
b. Fungsi Media Pembelajaran..... 21
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran..... …22
3. *E-Comic* sebagai Media Pembelajaran..... . 23
a. Pengertian *E-Comic.* 23
b. Jenis-Jenis *E-Comic*. 24
c. Elemen-elemen Komik Digital/*E-Comic*/Elektronik Komik 27
4. Tinjauan tentang Kurikulum Merdeka 28
B. Penelitian Relevan..... 29
C. Kerangka Berpikir..... 32

BAB III METODE PENGEMBANGAN 35
A. Jenis Penelitian..... 35
B. Prosedur Pengembangan 36

1. *Analysis* (Analisis) 36
2. *Desaign* (Desain/perancangan) 39
3. *Development* (Pengembangan) 40
4. *Implementation* (Implementasi) 40
5. *Evaluation* (Evaluasi)..... 41

C. Subjek Penelitian..... 41
D. Instrumen Penelitian 41
E. Teknik Pengumpulan Data..... 45
F. Teknik Analisis Data..... 45
G. Jadwal Penelitian..... 51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 52
A. Hasil Penelitian..... 52
1. *Analysis* (Analisis)..... 52
2. *Desaign* (Desain/perancangan)..... 53
3. *Development* (Pengembangan)..... 55
4. *Implementation* (Implementasi) 75

B. Pembahasan 77
1. Data Hasil Validasi Media *E-Comic* IPAS Berbasis Kearifan Lokal. 77
2. Hasil Praktikalitas Media *E-Comic* IPAS Berbasis Kearifan Lokal 79
3. Hasil Efektivitas Media E-Comic IPAS Berbasis Kearifan Lokal 80

C. Keterbatasan Penelitian 82

BAB V PENUTUP..... 83
A. Kesimpulan 83
B. Saran..... 83

DAFTAR PUSTAKA..... 85

LAMPIRAN 89

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1. Bagan Kerangka Berpikir 34
2. Tahap ADDIE 35

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Kisi-Kisi Angket Validator Ahli Bahasa 42
2. Kisi-Kisi Angket Validator Ahli Materi 43
3. Kisi-Kisi Angket Validator Ahli Media dan desain 43
4. Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik 44
5. Kisi-Kisi Angket Respon Guru 45
6. Skala Penilaian untuk Lembar Validasi 46
7. Kriteria Penilaian Kevalidan Suatu Produk 46
8. Skala Penilaian untuk Lembar Praktikalitas 46
9. Kriteria Penilaian Praktikalitas Suatu Produk 47
10. 10.Skala Penilaian untuk Lembar Efektivitas 47
11. Kriteria Penilaian Praktikalitas Suatu Produk 48
12. Nilai N-Gain 49
13. Jadwal penelitian 51
14. Komponen media e-comic pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal 53
15. Materi Pada Aspek Materi 56
16. Hasil Validasi Ahli Materi 56
17. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi 57
18. Saran dan Perbaikan Validator Ahli Materi 58
19. Materi Pada Aspek Bahasa 59
20. Hasil Validasi Ahli Bahasa 59
21. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa 60
22. Saran dan Perbaikan Validator Ahli Bahasa 60
23. Materi Pada Aspek Media 62
24. Hasil Validasi Ahli Desain dan Media 62
25. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain dan Media 63
26. Saran dan Perbaikan Validator Ahli Desain dan Media 64
27. Rekapitulasi Hasil Respon Guru 64
28. Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik 64
29. Hasil Efektivitas Media Oleh Peserta Didik 67
30. Hasil Pretes dan postest 68
31. Nilai Pretest 69
32. Hasil Analisis Pretest 70
33. Nilai Posttest 71
34. Hasil Analisis Posttest 71
35. Analisis Efektivitas dengan N-Gain 72
36. Uji Normalitas Data 74
37. Hasil Uji Perbandingan Nilai Posttest dan Pretest 75

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Angket Validasi Media *E-Comic* IPAS Berbasis kearifan lokal Oleh Ahli Bahasa..... 90
Lampiran 2. Angket Validasi Media *E-Comic* IPAS Berbasis kearifan lokal Oleh Ahli Materi 93
Lampiran 3. Angket Validasi Media *E-Comic* IPAS Berbasis kearifan lokal Oleh Ahli Bahasa..... 96
Lampiran 4. Kisi-Kisi Lembar Validasi Media *E-Comic* IPAS Berbasis kearifan lokal Oleh Ahli Bahasa 99
Lampiran 5. Angket Validasi Media *E-Comic* IPAS Berbasis kearifan lokal Oleh Ahli Bahasa.....100
Lampiran 6. Hasil Analisis Validasi Bahasa Media *E-Comic* IPAS Berbasis kearifan lokal 102
Lampiran 7. Kisi-Kisi Lembar Validasi Media *E-Comic* IPAS Berbasis kearifan lokal Oleh Ahli Materi.....104
Lampiran 8. Angket Validasi Media *E-Comic* IPAS Berbasis kearifan lokal Oleh Ahli Materi 105
Lampiran 9. Hasil analisis Validasi Materi Media *E-Comic* IPAS Berbasis kearifan lokal 107
Lampiran 10. Kisi-Kisi Lembar Validasi Media *E-Comic* IPAS Berbasis kearifan lokal Oleh Ahli Desain dan Media 109
Lampiran 11. Angket Validasi Media *E-Comic* IPAS Berbasis kearifan lokal Oleh Ahli Desain dan Media 110
Lampiran 12. Hasil analisis Validasi Media Dan Desain *E-Comic* IPAS Berbasis kearifan lokal 112
Lampiran 13. Kisi-Kisi Lembar Validasi Media *E-Comic* IPAS Berbasis kearifan lokal Oleh Pendidik 114
Lampiran 14. Angket Validasi Media *E-Comic* IPAS Berbasis kearifan lokal Oleh Pendidik.....115
Lampiran 15. Hasil Analisis Praktikalitas Guru 117
Lampiran 16. Kisi-Kisi Lembar Validasi Media *E-Comic* IPAS Berbasis kearifan lokal Oleh Peserta Didik.....119
Lampiran 17. Angket Validasi Media *E-Comic* IPAS Berbasis kearifan lokal Oleh Peserta Didik 120
Lampiran 18. Hasil Analisis Praktikalitas Media *E-Comic* IPAS Berbasis kearifan lokal Peserta Didik.....122
Lampiran 19. Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas Media Oleh Guru Dan Peserta Didik 124
Lampiran 20. Lampiran Hasil Efektivitas Pada SPSS Pada Uji N-Gain 125
Lampiran 21. Modul ajar 126
Lampiran 22. Soal Pretest 143
Lampiran 23. Soal Posttest 144
Lampiran 24. Barcode Dan Link Media E-Comic Pembelajaran 145
Lampiran 25. Dokumentasi Penelitian 146

Lampiran 26. Surat Izin Penelitian Dari Kampus 147
Lampiran 27. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Kota Padang 148
Lampiran 28. Surat Izin Selesai Penelitian Dari SDN 20
Dadok Tunggul Hitam 149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan upaya terencana untuk mempersiapkan generasi penerus yang mampu menghadapi tantangan zaman. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 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, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1).

Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pembelajaran sejarah, yang berperan dalam membentuk karakter dan identitas bangsa. Menurut Sardiman (2012:7), pembelajaran sejarah tidak hanya berfungsi memberikan pengetahuan tentang peristiwa masa lalu, tetapi juga menanamkan nilai-nilai, sikap, dan kearifan yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memahami sejarah, siswa dapat mengenal jati diri, menghargai budaya, serta menumbuhkan rasa nasionalisme.

Di tingkat Sekolah Dasar, pembelajaran sejarah seringkali dianggap membosankan oleh siswa. Materi yang disampaikan cenderung monoton dan kurang menarik, sehingga siswa sulit memahami dan mengingat informasi yang

fakta tentang apa yang terjadi di masa lalu, mengakibatkan pembelajaran sejarah selalu dikaitkan dengan menghafal dan mengingat peristiwa masa lalu, sehingga sulit bagi siswa untuk memperoleh minat belajar sejarah (Fikri et al., 2022:105). Oleh karena itu, inovasi pembelajaran sejarah perlu dilakukan agar terkesan tidak membosankan dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Kearifan lokal adalah elemen penting dari budaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan relevansi pembelajaran sejarah. Dengan memasukkan kearifan lokal ke dalam materi pengajaran, siswa akan lebih mudah memahami konteks sejarah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Rahayu (2019:24) menekankan bahwa kearifan lokal dapat menjadi landasan dalam pengembangan kurikulum yang lebih kontekstual.

Media *e-comic* merupakan salah satu upaya inovasi pengembangan media pembelajaran sejarah. *E-comic* dimaknai sebagai gambar kartun berteks mampu menyampaikan sebuah pesan dengan gaya yang ringan dan menyenangkan. Mengadopsi gaya media *e-comic* sebagai media pembelajaran dapat menyampaikan pesan pembelajaran menjadi alternatif pengembangan media pembelajaran, sehingga membuat siswa dapat merasakan alur cerita yang dibacanya. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Purnomo & Adiansyah (2021:26) mengatakan bahwa komik bukan hanya sebagai perantara informasi dan gambar, tetapi komik juga sering dipakai untuk media pembelajaran karena memuat materi secara efektif dan komik juga menjadi pilihan sebagai media belajar karena adanya keseringan banyak siswa yang lebih menyenangi bacaan media hiburan dibandingkan dengan membaca buku pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 2 Oktober – 12 Oktober di SDN 20 Dadok Tunggul Hitam, sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum merdeka, namun pada saat pembelajaran belum menyesuaiakan dengan perkembangan zaman. Penggunaan teknologi pada saat pembelajaran masih minim terutama mata pelajaran IPAS. Pada saat pembelajaran IPAS, guru tidak menggunakan media pembelajaran berbasis IT namum masih menggunakan media pembelajaran kovensional, yaitu masih menggunakan buku cetak dan lembar kerja siswa (LKS) saja dan siswa yang sering bermain saat proses pembelajaran. Peneliti melihat ini pada saat melakukan PLP di sekolah tersebut di SDN 20 Dadok Tunggul Hitam.

Berdasarkan Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibuk Khairani, S.Pd, guru kelas IV B di SDN 20 Dadok Tunggul Hitam, pada hari Kamis, 03 Oktober 2024. Dari hasil wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran, guru belum banyak memanfaatkan media pembelajaran. Dalam wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu Khairani, S.Pd, beliau mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti *e-comic*, belum ada pembelajaran media *e-comic* di sekolah tersebut. Ibu Defita menjelaskan bahwa saat ini, metode pengajaran yang digunakan masih cenderung konvensional, sehingga siswa seringkali merasa kurang tertarik dan sulit memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya *e-comic*, diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan serta interaktif.

Ibu Khairani juga menambahkan bahwa *e-comic* dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan materi pelajaran, terutama dalam konteks sejarah yangsering dianggap membosankan oleh siswa. Dengan menggabungkan elemen visual dan narasi yang menarik, *e-comic* dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sejarah dengan lebih baik. Beliau berharap, jika *e-comic* ini diterapkan, siswa tidak hanya akan lebih mudah memahami materi, tetapi juga dapat mengembangkan minat baca dan kreativitas mereka.

SDN 20 Dadok Tunggul Hitam merupakan salah satu sekolah yang berusaha untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis kearifan lokal. Dalam konteks ini, pengembangan media *e-comic* yang mengangkat tema-tema lokal dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan pemahaman sejarah siswa. Penelitian awal di sekolah ini menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap cerita-cerita lokal.

Penelitian ini akan menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) untuk merancang dan menguji media *e-comic*. Melalui proses ini, diharapkan media yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa serta relevan dengan kearifan lokal yang ada di daerah tersebut.

Diharapkan bahwa pengembangan media *e-comic* berbasis kearifan lokal ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman konsep sejarah siswa. Dengan meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, diharapkan hasil belajar mereka juga akan meningkat. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang ingin menciptakan generasi yang cerdas dan berkarakter.

Implementasi media *e-comic* ini diharapkan tidak hanya berdampak pada peningkatan pemahaman sejarah, tetapi juga dapat menjadi model pembelajaran yang dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain. Dengan demikian, kearifan lokal dapat lebih dikenal dan diaplikasikan dalam konteks pendidikan yang lebih luas. Hal ini akan memperkuat identitas budaya di kalangan generasi muda.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang pentingnya pengembangan media *e-comic* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran sejarah. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami sejarah, tetapi juga menghargai budaya dan nilai-nilai lokal yang ada di sekitar mereka.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, saatnya media pembelajaran dikonsep dalam bentuk *e-comic*, maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul yaitu "Pengembangan Media *E-Comic* Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sejarah pada Siswa Sekolah Dasar". Media e-*comic* merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat mengatasi permasalahan terkait minat dan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Pada saat pembelajaran, guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

2. Minimnya media pembelajaran berbasis IT membuat pembelajaran terasa monoton dan mengakibatkan peserta didik tidak bersemangat serta kurang berminat mengikuti pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Pada latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, agar penelitian yang di lakukan ini terarah maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media *e-comic* berbasis kearifan lokal untuk meningkat pemahamam konsep sejarah pada siswa sekolah dasar. Capaian Pembelajaran peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk bentuk kearifan lokal di Sumatra barat dan peserta didik mampu menjelaskan makna dan nilai-nilai budaya dalam kearifan lokal serta cara pelestarian budaya lokal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *e-comic* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPAS di kelas 4 yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimana pengembangan media *e-comic* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPAS di kelas 4 yang memenuhi kriteria praktis?
3. Bagaimana pengembangan media media *e-comic* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPAS di kelas 4 yang memenuhi kriteria efektif ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media *e-comic* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPAS di kelas 4 yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk mendeskripsikan pengembangan media media *e-comic* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPAS di kelas 4 yang memenuhi kriteria praktis.
3. Untuk mendeskripsikan pengembangan media media *e-comic* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPAS di kelas 4 yang memenuhi kriteria efektif.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam pengembangan media *e-comic* berbasis kearifan lokal diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi setiap elemen, yakni:

1. Manfaat Teoritis
    a. Dapat menambah wawasan keilmuan mengenai pengembangan media *e-comic* berbasis kearifan lokal.
    b. Dapat menambah pengetahuan pada pengembangan media *e-comic* berbasis kearifan lokal.
    c. Sebagai referensi bagi penulis selanjutnya yang juga membahas penelitian yang sama dan hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan pemikiran untuk penelitian yang mendalam bagi peneliti selanjutnya.

2. Menfaat Praktis

   a. Bagi Sekolah

      Sebagai bahan media tambahan dalam kemajuan untuk pengembangan media *e-comic* pembelajaran berbasis kearifan lokal.

   b. Bagi Guru

      Sebagai bahan pertimbangan dan tambahan media yang dapat digunakan untuk bahan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

   c. Bagi Peserta Didik

      Menarik minat peserta didik agar termotivasi dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik serta berperan aktif dalam pembelajaran.

3. Manfaat Akademik

   Memberikan tambahan ilmu dan pengetahuan mengenai pengembangan media *e-comic* berbasis kearifan lokal serta sebagai syarat menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

G. Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk pengembangan dalam penelitian ini adalah media e-comic berbasis kearifan lokal Minangkabau. Media ini dipilih karena dinilai mampu menarik perhatian siswa, menyajikan materi dengan cara yang menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. *E-comic* ini dirancang untuk memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai budaya lokal melalui cerita bergambar yang komunikatif, edukatif, dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Media *e-comic* ini berjudul “Petualangan Mengenal Kearifan Lokal Minangkabau” yang memuat enam kearifan lokal utama, yaitu Upacara Turun Mandi, Makan Bajamba, Pacu Jawi, Upacara Tabuik, Mandi Balimau, dan Batagak Panghulu. Selain menyajikan alur cerita bergambar, *e-comic* juga dilengkapi dengan glosarium budaya, latihan soal, dan teka-teki silang untuk memperkuat pemahaman siswa.

Agar lebih jelas, spesifikasi produk pengembangan e-*comic* dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Judul Media Petualangan Mengenal Kearifan Lokal Minangkabau
2. Bentuk Media *E-comic* (dapat digunakan secara digital maupun cetak)
3. Sasaran Pengguna Siswa kelas IV Sekolah Dasar
4. Materi yang Disajikan Kearifan lokal Minangkabau: Upacara Turun Mandi, Makan Bajamba, Pacu Jawi, Upacara Tabuik, Mandi Balimau, Batagak Panghulu
5. Bahasa yang Digunakan Bahasa Indonesia sederhana, komunikatif, sesuai karakteristik anak SD
6. Desain Tampilan Ilustrasi berwarna penuh (*full color*), panel komik, balon percakapan, glosarium
7. Konten Tambahan Latihan soal, teka-teki silang, aktivitas refleksi
8. Durasi Pemakaian 2–3 kali pertemuan, masing-masing 2 × 35 menit
9. Fleksibilitas Penggunaan Bisa dibaca secara digital maupun dalam bentuk cetak (komik fisik)

10. Tujuan Media Meningkatkan pemahaman konsep sejarah dan menumbuhkan kecintaan siswa terhadap budaya lokal

Dengan spesifikasi tersebut, media *e-comic* yang dikembangkan diharapkan mampu menjadi inovasi pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa, terutama dalam memahami materi tentang keberagaman budaya dan kearifan lokal di Indonesia.

H. Kebaharuan

Sesuai dengan perkembangan yang sedang berlangsung, pengembangan memiliki peran penting untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas dan layak diterapkan dalam pembelajaran yang dilakukan. Sehingga, peserta didik dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, terkhusus pada mata pelajaran IPAS materi keberagaman dan kearifan lokal. Pengembangan media *e-comic* pembelajaran berbasis kearifan lokal juga dapat menjadi solusi untuk mencapai tujuan pembelajaran pada materi tersebut.

I. Definisi Oprasional

Agar terhindar dari kesalah pahaman dalam penggunaan istilah, terdapat beberapa penjelasan tentang hal-hal berikut:

1. Pengembangan merupakan penelitian dengan hasil akhir berupa suatu produk tertentu untuk menguji valid, praktis dan efektif dari suatu produk yang dihasilkan tersebut.

2. Media *e-comic* berbasis kearifan lokal merupakan media pembelajaran digital berupa elektronik yang dirancang secara visual interaktif untuk menyampaikan materi sejarah sesuai dengan pembelajaran IPAS, untuk memudahkan siswa memahami konsep sejarah dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.
3. Media media *e-comic* berbasis kearifan lokal merupakan media alat atau platform perangkat lunak yang digunakan untuk membuat dan mengembangkan materi pembelajaran interaktif. Media *e-comic* berbasis Kearifan lokal memungkinkan penggunanya, seperti pendidik untuk merancang kursus yang dapat dijalankan di Handphone atau perangkat lainnya. Media pembelajaran ini berisi elemen-elemen interaktif, seperti teks, gambar, dan kuis, yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan efektif