

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media *e-comic* berbasis kearifan lokal, dapat disimpulkan hal-hal berikut ini:

1. Kevalidan media *e-comic* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan untuk kelas IV di SDN 20 Dadok Tunggul Hitam dinilai sangat valid, dengan rata-rata skor 90,66%
2. Kepraktisan Media *e-comic* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan pada kelas IV di SDN 20 Dadok Tunggul Hitam dinilai sangat praktis, dengan persentase kepraktisan rata-rata sebesar 87,05% menurut pendidik, dan dinilai sangat praktis dengan rata-rata persentase sebesar 92,32% oleh peserta didik.
3. Keefektifan dari pengembangan media *e-comic* berbasis kearifan lokal pada kelas IV di SDN 20 Dadok Tunggul Hitam di nilai sangat efektif, dapat dilihat dari soal pretes dan posttest yang telah diberikan kepada peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata 96,43%.

#### **B. Saran**

Berdasarkan temuan dari penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi inspirasi atau referensi untuk melakukan penelitian serupa yang lebih

mendalam dalam bidang yang sama.

2. Bagi guru, dengan mempertimbangkan hasil validitas, praktikalitas, dan efektivitas dari media *e-comic* berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan, disarankan agar media ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran interaktif.
3. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambahkan pengetahuan yang nantinya bermanfaat setelah mengajar di sekolah dan bagi peneliti yang mengembangkan penelitian ini di harapkan dapat melakukan penelitian serupa dengan materi lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adelina, Hasyim. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah* Yogyakarta: Media Akademi.
- Agung, F. P., Suyanto, S., & Aminatun, T. (2020). *E-Modul gerak refleksi berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa SMA* (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Ananda, S. R., Mappalotteng, A. M., & Bakri, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Berbasis Articulate Storyline. *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(1), 58–64. <https://ojs.unm.ac.id/mediaTIK/article/view/33213/15752>
- 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.
- Arief S. Sadiman, R. (2014) Rahardjo, dkk. *Media Pendidikan*, Jakarta: RajawaliPers
- Arnold, J. H. (2000). *History : A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford UniversitasPress. <https://doi.org/10.1093/actrade/9780192853523.001.0001>.
- Arsyad (2016), Media Pembelajaran, Jakarta : Rajagrafindo Persada. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*.
- Enjoni, E., Sayuti, M., Desfitri, E., & Effendi, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran komik berbasis budaya lokal Minangkabau untuk penguatan karakter pelajar Pancasila. *Journal of Moral and Civic Education*, 7(1), 58–70.
- Fikri, A., Mahdum, M., & Isjoni, I. (2022). *The Development of Local History Learning Model Based on Progressivism to Promote Historical Thinking Skills*. Ta'dib, 25(1), 105.
- Ghozali. (2018). Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Noach Cafe And Bistro. *Agora*, 7(2), 1–5.
- Giri Wiarto, (2016). *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani* Yogyakarta : Laksitas.
- Hamdan Husein Batubara. (2021). *Media Pembelajaran Digital*, Bandung:Offset
- Ignas (2014). *Membuat Komik Strip Online Gratis*, Yogyakarta: Penerbit Andi.

- Kartika, Maulia D. (2022) "*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.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Buku panduan implementasi Kurikulum Merdeka: Mata pelajaran IPAS untuk SD/MI. Jakarta, Indonesia: Kemendikbudristek
- Kuntowijoyo. (2013). Pengantar ilmu sejarah. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Kurniawan, dkk. (2017). *Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII*. STAIN Kediri. Vol. 1 No. 1 hlm 3.<https://jurnal.iainkediri.ac.id/index.php/edudeena/article/view/442>  
Diakses 12 Februari 2020.
- Mardalena, Yuriza. (2022). " *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).
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Mediawati. (2011). *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia. Vol. 12 No.1 hlm 63.
- Mutaqin, M. Z., Ahmad, N., & Suhartini, A. (2021). Kearifan Lokal dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Agama Islam. *Aksioma Ad Diniyah: The Indonesian Journal Of Islamic Studies*, 9(1).
- Mutawally, A. F. (2021). *Pengembangan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah*
- 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
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1717-1724.
- Prasetyo, O., & Kumalasari, D. (2021). Nilai-Nilai Tradisi Peusijek Sebagai Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal: Indonesia. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(3), 359-365.

- Purnomo, B., & Adiansyah, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Comic Life Materi Pertempuran 10 November 1945 Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1. *Sejarah & Sejarah*, 1(2), 25–34.
- Putri, Q., Mudopar, M., & Rahayu, I. (2021). Desain Buku Cerita Anak Berbasis Nilai Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Teks Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(1), 20-33.
- Putri, R. S. (2024). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika. 8, 25424–25436.
- Radian Wagandi, Dkk, “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tanpa Teks Untuk Materi Cerita Pendek Pada Siswa Kelas XI SMK*, Jurnal Edukasi Unej (2014).
- Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. (2022). Kritik terhadap teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1).
- 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.
- Ruslan, Deni Kurniawan Dan Cepi Riyana. (2013) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Teknologi Da Komunikasi* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santoso, A. 2014. *Arsip sejarah lisan*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Santoso, D., Firmaningsih, A., & Setyowati, D. N. (2020). Sejarah Peristiwa Sumpah Palapa Dalam Kitab Pararaton. *SULUK: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 2(1), 44-51.
- Saputri, L. I., Har, E., & Deswati, L. (2015). Pengembangan Modul Dengan Tampilan Majalah Dalam Pembelajaran Biologi Materi Ekosistem Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Ranah Pesisir. *Ejurnal bunghatta. ac. id*, 4(5).
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* (Edisi revisi). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Senen, A., Konsep-Konsep IPS (Geografi, Sejarah, Ekonomi, Sosiologi, Antropologi) Dalam Konteks Lokal, Nasional, Dan Global.

- Sobana, Hardjasaputra. (2015). Sejarah Dan Pembangunan Bangsa. Jurnal Artefak:3(1).  
<https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak/article/view/1104/pdf>
- Sugiono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development* Bandung: Alfabeta.
- Sujatmiko, T., (2014). Menjalin Silaturahmi antara Sejarah Nasional dan Sejarah Lokal. Jurnal Seuneubok Lada, 2(1), pp.106-15.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). Inovasi Pendidikan, 7(1), 50–62.  
<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Uty Marina, Khusnul Khotimah. (2015)” *Pengembangan Media Kartu dengan Papan Kata Untuk meningkatkan Kosakata Nama Hewan Pelajaran Bahasa Inggris Pada Kelompok B di TK Pratiwi Surabaya*”. (Skripsi Universitas Surabaya).
- Widiastuti, N. L. G. K. (2020). Pengembangan bahan ajar IPA berbasis kontekstual dengan konsep tri hita karana untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 479-490.
- Wineburg, S. (2001). Historical thinking and other unnatural acts: Charting the future of teaching the past. Philadelphia, PA: Temple University Press.
- Wineburg, S., Mosborg, S., & Porat, D. (2001). Apa yang dapat diceritakan Forrest Gump tentang pemahaman sejarah siswa?. Pendidikan sosial , 65 (1), 55-55.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.