

**PENGEMBANGAN E-KOMIK BERBASIS
KEARIFAN LOKAL SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN
MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN
KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA
DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

RATIH MUTIARA SANI

NPM : 1911100166

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2024 M**

**PENGEMBANGAN E-KOMIK BERBASIS
KEARIFAN LOKAL SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN
MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN
KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA
DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

RATIH MUTIARA SANI

NPM : 1911100166

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.

Pembimbing II : Yudesta Erfayliana, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2024 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pada permasalahan yang peneliti temukan di kedua sekolah, yaitu belum terdapat media pembelajaran berupa e-komik yang dapat membantu peserta didik mengenali kearifan lokal daerah tempat tinggal dan merasakan pembelajaran lebih kontekstual, masih rendahnya pengetahuan peserta didik mengenai kearifan lokal daerah Lampung, serta rendahnya kemandirian belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika yang dianggap sulit oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan e-komik berbasis kearifan lokal, untuk mengetahui tingkat kelayakan e-komik berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran yang dikembangkan, dan mengetahui efektifitas e-komik terhadap kemandirian belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah: *Analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Instrumen pengumpulan data berupa angket yang diberikan kepada ketiga validator para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk, angket tanggapan pendidik dan angket respon peserta didik, dan angket kemandirian belajar peserta didik, serta tes matematika pecahan.

Hasil dari penelitian pengembangan e-komik berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa produk e-komik berbasis kearifan lokal sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika. Hal ini didasarkan pada hasil validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 98,05% dengan kriteria “Sangat Layak”, hasil validasi ahli bahasa mendapatkan persentase 91,25% dengan kriteria “Sangat Layak”, hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 87,3% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil penilaian tanggapan pendidik mendapatkan persentase 95% dengan kriteria “Sangat Layak”, kemudian hasil uji coba peserta didik skala kecil mendapatkan persentase 88,7% dengan kriteria “Sangat Layak” dan hasil uji coba

peserta didik skala besar mendapatkan hasil persentase 89,03% dengan kriteria “Sangat Layak”, dan hasil *N-Gain* angket kemandirian belajar pada SD Negeri 1 Jatimulyo, Lampung Selatan memperoleh sebesar 0,44 dan SD Negeri 2 Jatimulyo, Lampung Selatan memperoleh *N-Gain* sebesar 0,53. Pada Tes matematika materi pecahan pada SD Negeri 1 Jatimulyo, Lampung Selatan memperoleh *N-Gain* sebesar 0,69 dan SD Negeri 2 Jatimulyo, Lampung Selatan memperoleh *N-Gain* sebesar 0,51. Maka dapat disimpulkan pada kedua hasil uji keefektifan e-komik berbasis kearifan lokal sebagai medi pembelajaran mata pelajaran matematika materi pecahan sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: E-Komik, Kearifan Lokal, Media Pembelajaran



ABSTRACT

This research was conducted based on the problems that researchers found in both schools, namely that there is no learning media in the form of e-comics that can help students recognize the local wisdom of the area where they live and feel more contextual learning, the low knowledge of students about the local wisdom of the Lampung area, and the low independence of learning students in mathematics subjects that are considered difficult by students. This study aims to determine the process of developing e-comics based on local wisdom, to determine the level of feasibility of e-comics based on local wisdom as a developed learning media, and to determine the effectiveness of e-comics on student learning independence.

This research uses research and development methods or Research and Development (R&D). The ADDIE development procedure consists of five steps. The five steps are: Analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection instrument is in the form of questionnaires given to the three validators of experts, namely media experts, linguists and material experts to determine the level of product feasibility, educator response questionnaires and student response questionnaires, and student learning independence questionnaires, as well as fractional mathematics tests.

The results of research on the development of e-comics based on local wisdom as a learning medium show that e-comics products based on local wisdom are very feasible to be used as learning media for mathematics subjects. This is based on the results of media expert validation getting a percentage of 98.05% with the criteria "Very Feasible", the results of linguist validation getting a percentage of 91.25% with the criteria "Very Feasible", the results of material expert validation getting a percentage of 87.3% with the criteria "Very Feasible". The results of the assessment of educator responses get a percentage of 95% with the criteria of "Very Feasible", then the results of small-scale student trials get a percentage of 88.7% with the criteria of "Very Feasible" and the results of large-scale student trials get a percentage result of 89.03% with the criteria of "Very Feasible",

and the results of the N-Gain questionnaire of learning independence at SD Negeri 1 Jatimulyo, South Lampung get 0.44 and SD Negeri 2 Jatimulyo, South Lampung obtained an N-Gain of 0.53. In the fractional material math test at SD Negeri 1 Jatimulyo, South Lampung obtained an N-Gain of 0.69 and SD Negeri 2 Jatimulyo, South Lampung obtained an N-Gain of 0.51. So it can be concluded in both results of the effectiveness test of e-comics based on local wisdom as a learning medium for mathematics subjects, fractional material is very feasible and effective to be used in the learning process.

Keywords: E-Comic, Local Wisdom, Learning Media



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ratih Mutiara Sani
NPM : 1911100166
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**PENGEMBANGAN E-KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk atau disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 25 Oktober 2023
Penulis,



Ratih Mutiara Sani
NPM. 1911100166



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Nama : Ratih Mutiara Sani
NPM : 1911100166
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan
dalam sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.

NIP. 195608101987031001

Yudesta Erfayliana, M.Pd.

NIP.

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah M.Pd.

NIP. 196810201989122001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let.Kol. H.EndroSuratmin, Sukarame | Bandar Lampung, 35131, Tlp.(0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN E-KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR”** disusun oleh **Ratih Mutiara Sani, NPM. 1911100166**, Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Telah seminar pada Jumat, 08 Desember 2023.

TIM PENGUJI MUNAQOSYAH

| | | |
|-----------------------|-------------------------------------|---------|
| Ketua | : Prof. Dr. H. Syaiful Anwar, M.Pd | (.....) |
| Sekretaris | : Hasan Sastra Negara, M.Pd | (.....) |
| Penguji Utama | : Dr. Ahmad Sodiq, M.Ag | (.....) |
| Penguji Pendamping I | : Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd. | (.....) |
| Penguji Pendamping II | : Yudesta Erriyana, M.Pd. | (.....) |

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nisya Diona, M.Pd

NPM. 091108231988032002

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ
لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

“Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah, carilah wasilah (jalan untuk mendekati diri) kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya agar kamu beruntung.” (Q.S Al-Ma’idah [5]: 35)



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT berkat rahmat, karunia, dan hidayah-Nya yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan kesabaran serta doa dari orang tercinta kepada penulis dalam mengerjakan skripsi ini. Sebagai bukti hormat dan kasih sayang yang mendalam, dengan rasa bangga dan bahagia skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku yaitu Bapak Samijan S.Pd., dan Ibu Lilik Herlinawati karena telah berjuang memberikan dukungan materil dan moril kepadaku, selalu mendoakan kelancaran perjuanganku, memberikan semangat, serta nasehat yang baik selama menuntut ilmu sehingga peneliti dapat menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Adik-adikku tersayang Dian Cita Cendekia dan Arya Brahmana Aji yang selalu memberikan motivasi dan doa agar terselesainya perkuliahan dan membanggakan keluarga.
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung tempatku menuntut ilmu.

RIWAYAT HIDUP

Ratih Mutiara Sani, terlahir dari pasangan Bapak Samijan S.Pd., dan Ibu Lilik Herlinawati di Bandar Lampung pada 16 September 2000 yang merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis mengawali pendidikan dimulai pada TK Satria Sukarame Bandar Lampung lulus pada tahun 2007. Kemudian melanjutkan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 1 Sukarame Bandar Lampung lulus pada tahun 2013, kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 29 Bandar Lampung lulus pada tahun 2016, dan melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 5 Bandar Lampung lulus pada tahun 2019.

Pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi negeri di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Semasa kuliah penulis pernah melaksanakan pengabdian kepada masyarakat yaitu Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Sukabumi Bandar Lampung dan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 8 Bandar Lampung. Penulis juga aktif dalam berorganisasi sebagai anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) PGMI pada Bidang IT dan Kerjasama dan Bidang Pendidikan.

Bandar Lampung, 25 Oktober 2023
Penulis,

Ratih Mutiara Sani
NPM. 1911100166

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji dan syukur kehadiran Allah *Subhanahu Wata'ala* yang telah melimpahkan rahmat dan kenikmatan berupa ilmu pengetahuan, kesehatan dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad *Shalallahu'alaihi wassalam*, keluarganya, sahabatnya dan umatnya yang setia dan istiqomah dalam menjalankan sunnahnya.


Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat-syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam ilmu tarbiyah dan keguruan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, hal itu disadari dari keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Besar harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pihak lain pada umumnya. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat pelajaran, dukungan motivasi dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak mulai dari pelaksanaan hingga penyusunan akhir skripsi ini.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang penulis hormati dan cintai, yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung selama pembuatan skripsi ini. Rasa hormat dan sayang penulis sampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Wan Jamaluddin Z, M.Ag., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

3. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
4. Bapak Deri Firmansah, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
5. Bapak Prof. Dr. Chairul Anwar, M.Pd., selaku pembimbing I atas keikhlasan dalam memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis agar segera menyelesaikan skripsi.
6. Bapak Yudesta Erfayliana, M.Pd., selaku pembimbing II atas ketulusan hati, dan kesabarannya dalam memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
7. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) beserta Staff dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
8. Ibu Karsiti, S.Pd selaku Kepala Sekolah, Bapak Aan Armaji S.Pd selaku Pendidik, serta Peserta didik SD Negeri 1 Jatimulyo, Lampung Selatan yang telah memberikan izin untuk penelitian dan berkenan memberikan bantuan selama penulis melakukan penelitian.
9. Ibu Dewi Krisnawati, M.Pd selaku Kepala Sekolah, Ibu Siti Ernawati, S.Pd.Gr selaku Pendidik, serta Peserta didik SD Negeri 2 Jatimulyo, Lampung Selatan yang telah memberikan izin untuk penelitian dan berkenan memberikan bantuan selama penulis melakukan penelitian.
10. Teman seperjuanganku Marlia Sari, Julaiha Nur Komari Sya'bana, Putri Regita, Putri Wulandari, Regita Khairunnisa, Ria Darma Saputri, Puji Sari Utami, Okti Indah Kurnia Sari, Christa Afwanisa, serta keluarga TK Harniatun Arrazzaaq yang selalu memberikan doa, dukungan, saran serta motivasi sampai terselesaikannya skripsi ini.
11. Keluarga besar PGMI Angkatan 2019 khususnya Kelas G dan Kelompok KKN-DR Sukabumi yang sudah melewati susah dan senang bersama-sama yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Demikian ucapan terima kasih dari peneliti, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan-kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari masih bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak kesalahan dan kekeliruan, oleh sebab itu besar harapan agar peneliti dapat menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu dan banyakpihak pada umumnya.



Bandar Lampung, 25 Oktober 2023

Penulis,

Ratih Mutiara Sani

NPM. 1911100166

DAFTAR ISI

| | |
|---|--------------|
| ABSTRAK | iii |
| SURAT PERNYATAAN | vii |
| MOTTO | xi |
| PERSEMBAHAN | xii |
| RIWAYAT HIDUP | xiii |
| KATA PENGANTAR | xiv |
| DAFTAR ISI | xvii |
| DAFTAR TABEL | xx |
| DAFTAR GAMBAR | xxii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xxiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Penegasan Judul | 1 |
| B. Latar Belakang | 3 |
| C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah | 14 |
| D. Rumusan Masalah | 15 |
| E. Tujuan Pengembangan | 15 |
| F. Manfaat Pengembangan | 16 |
| G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan | 17 |
| H. Sistematika Penulisan | 21 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 23 |
| A. E-Komik | 23 |
| 1. Pengertian E-Komik..... | 23 |
| 2. Jenis-jenis Komik..... | 24 |
| 3. Komponen E-Komik | 26 |
| 4. Prosedur Pembuatan E-Komik | 28 |

| | |
|--|-----------|
| 5. Kelebihan dan Kelemahan E-Komik | 29 |
| B. Kearifan Lokal | 31 |
| 1. Pengertian Kearifan Lokal | 31 |
| 2. Tujuan Kearifan Lokal | 33 |
| 3. Bentuk Kearifan Lokal | 33 |
| 4. Ciri-ciri Kearifan Lokal | 34 |
| 5. Manfaat Kearifan Lokal | 35 |
| C. Media Pembelajaran..... | 35 |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran..... | 35 |
| 2. Fungsi Media Pembelajaran..... | 37 |
| 3. Manfaat Media Pembelajaran | 38 |
| 4. Klasifikasi Media Pembelajaran | 38 |
| 5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran | 39 |
| D. Pembelajaran Matematika..... | 40 |
| 1. Pengertian Pembelajaran Matematika..... | 40 |
| 2. Tujuan Pembelajaran Matematika..... | 41 |
| 3. Ciri-ciri Pembelajaran Matematika | 42 |
| E. Kemandirian Belajar | 43 |
| 1. Pengertian Kemandirian Belajar | 43 |
| 2. Faktor-Faktor Kemandirian Belajar | 44 |
| 3. Ciri-ciri Kemandirian Belajar | 45 |
| 4. Indikator Kemandirian Belajar..... | 46 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 49 |
| A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan..... | 49 |
| B. Desain Penelitian Pengembangan | 50 |
| C. Prosedur Penelitian Pengembangan | 51 |

| | |
|---|------------|
| D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan | 54 |
| E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan..... | 55 |
| F. Instrumen Penelitian | 55 |
| G. Uji Coba Produk..... | 63 |
| H. Teknik Analisis Data..... | 64 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 69 |
| A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan..... | 69 |
| B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba | 94 |
| C. Kajian Produk Akhir | 103 |
| BAB V PENUTUP | 105 |
| A. Kesimpulan | 105 |
| B. Rekomendasi..... | 106 |
| DAFTAR RUJUKAN..... | 107 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1.1 Data Hasil Tes Kearifan Lokal Peserta Didik | 11 |
| Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Media | 56 |
| Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi..... | 57 |
| Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Bahasa..... | 58 |
| Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Pendidik | 59 |
| Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Validasi Peserta Didik..... | 60 |
| Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Kemandirian Belajar | 61 |
| Tabel 3.7 Kisi-Kisi Soal Matematika | 62 |
| Tabel 3.8 Skala Likert | 64 |
| Tabel 3.9 Skala Presentase Kelayakan | 65 |
| Tabel 3.10 Skala Kategori Skor Rata-Rata N-Gain..... | 67 |
| Tabel 4.1 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik..... | 70 |
| Tabel 4.2 Pembuatan Tokoh-Tokoh E-Komik Lokal..... | 74 |
| Tabel 4.3 Hasil Pengolahan Data Ahli Media | 77 |
| Tabel 4.4 Saran dan Perbaikan Validasi Media..... | 78 |
| Tabel 4.5 Hasil Perbaikan Produk Validasi Media | 79 |
| Tabel 4.6 Hasil Pengolahan Data Ahli Materi Tahap Pertama..... | 80 |
| Tabel 4.7 Saran dan Perbaikan Validasi Materi Tahap Pertama | 81 |
| Tabel 4.8 Hasil Perbaikan Produk Validasi Materi Tahap Pertama..... | 82 |
| Tabel 4.9 Hasil Pengolahan Data Ahli Materi Tahap Kedua | 84 |
| Tabel 4.10 Hasil Pengolahan Data Ahli Bahasa..... | 86 |
| Tabel 4.11 Saran dan Perbaikan Validasi Bahasa | 87 |
| Tabel 4.12 Hasil Perbaikan Produk Validasi Bahasa | 88 |
| Tabel 4.13 Hasil Pengolahan Data Respon Pendidik | 90 |

| | |
|--|----|
| Tabel 4.14 Hasil Pengolahan Uji Skala Kecil | 91 |
| Tabel 4.15 Hasil Pengolahan Uji Skala Besar..... | 92 |
| Tabel 4.16 Hasil Uji Validitas Angket Kemandirian Belajar..... | 95 |
| Tabel 4.17 Hasil Uji Validitas Soal Matematika..... | 96 |
| Tabel 4.18 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kemandirian Belajar | 97 |
| Tabel 4.19 Hasil Uji Reliabilitas Soal Matematika | 97 |
| Tabel 4.20 Hasil Perhitungan N-Gain | 97 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-----|
| Gambar 2.1 Panel | 26 |
| Gambar 2.2 Parit | 27 |
| Gambar 2.3 Balon Kata | 28 |
| Gambar 2.4 Efek Suara | 28 |
| Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE | 51 |
| Gambar 4.1 Pembuatan Kata Pengantar E-Komik | 75 |
| Gambar 4.2 Pembuatan Petunjuk Penggunaan E-Komik | 75 |
| Gambar 4.3 Pembuatan Karakter/Watak pada Tokoh E-Komik | 75 |
| Gambar 4.4 Pembuatan Isi E-Komik Berbasis Kearifan Lokal..... | 76 |
| Gambar 4.5 Pembuatan Biografi Pengembang E-Komik..... | 76 |
| Gambar 4.6 Pembuatan <i>Cover</i> /Sampul E-Komik | 76 |
| Gambar 4.7 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Media | 78 |
| Gambar 4.8 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Materi Pertama..... | 81 |
| Gambar 4.9 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Materi Kedua | 85 |
| Gambar 4.10 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Bahasa..... | 86 |
| Gambar 4.11 Hasil Pengolahan Data Validasi Pendidik | 91 |
| Gambar 4.12 Hasil Pengolahan Data Validasi Peserta Didik..... | 93 |
| Gambar 4.13 Hasil N-Gain Kemandirian Belajar dan Matematika..... | 102 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Surat Izin Pra Penelitian | 115 |
| Lampiran 2 Surat Balasan Pra Penelitian | 116 |
| Lampiran 3 Surat Izin Permohonan Penelitian..... | 117 |
| Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian | 119 |
| Lampiran 5 Tes Kearifan Lokal | 120 |
| Lampiran 6 Hasil Tes Kearifan Lokal | 121 |
| Lampiran 7 Transkrip Wawancara | 122 |
| Lampiran 8 Lembar Observasi Kemandirian Belajar..... | 126 |
| Lampiran 9 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik | 127 |
| Lampiran 10 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik | 129 |
| Lampiran 11 Berita Acara Validasi Produk | 131 |
| Lampiran 12 Angket Hasil Validasi Media, Materi, Bahasa..... | 132 |
| Lampiran 13 Angket Hasil Respon Pendidik | 139 |
| Lampiran 14 Angket Hasil Skala Kecil dan Skala Besar | 142 |
| Lampiran 15 Pengolahan Data Uji Validitas dan Reliabilitas Kemandirian Belajar..... | 143 |
| Lampiran 16 Pengolahan Data Uji Validitas dan Reliabilitas Tes Matematika..... | 145 |
| Lampiran 17 Angket Kemandirian Belajar Peserta Didik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 148 |
| Lampiran 18 Tes Matematika <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 154 |
| Lampiran 19 Dokumentasi | 162 |
| Lampiran 20 Surat Keterangan Bebas Plagiasi | 164 |
| Lampiran 21 Bukti Turnitin | 165 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Pada bagian penegasan judul ini terdapat penjelasan istilah-istilah penting pada judul penelitian “Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar” agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna yang terkandung dalam judul yang dimaksud. Peneliti ingin memberikan penjelasan istilah-istilah yang menjadi judul penelitian ini yaitu:

1. E-Komik

Komik merupakan suatu alat atau media yang digunakan untuk menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar atau dengan kata lain komik diartikan sebagai cerita bergambar yang berfungsi sebagai pendeskripsian cerita yang ditambah dengan adanya balon kata dalam setiap gambarnya agar para pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang.¹ Komik yang dibuat melalui media elektronik disebut dengan e-komik, webkomik, atau *mobile comic*. E-komik telah menstransformasi bentuk cetak menjadi elektronik digital.² E-komik didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang dirancang dengan berbagai bentuk karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat untuk memberikan hiburan kepada para pembaca dalam bentuk elektronik.³

¹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, edisi 1, (Jakarta: Kencana, 2020), 141.

² Aldio Rahmata, “Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Bermuatan Etnomatematika Materi Aritmetika Sosial,” *MATHEdunesa* 10, no. 1 (2021): 33, <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v10n1.p32-44>.

³ N.W.G.W. Rahayu, I.N. Suparta, and N.N. Parwati, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berorientasi Problem Based Learning Untuk

2. Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah kebijakan akan nilai-nilai, etika, dan cara berperilaku secara tradisional yang merupakan nilai baik dan benar yang ada di suatu wilayah tertentu. Kearifan lokal merupakan nilai-nilai luhur masyarakat yang dijalankan dan diajarkan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Nilai-nilai ini bersumber dari agama maupun budaya. Kearifan lokal adalah kekayaan budaya bagi suatu masyarakat. Kearifan lokal tumbuh dan berkembang dan memandu masyarakat. menjalani kehidupannya. Kearifan lokal diciptakan oleh masyarakat melalui proses yang terus-menerus dan dipertahankan dari generasi ke generasi.⁴

3. Mata Pelajaran Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran penting untuk peserta didik SD/MI karena kegunaannya yang selalu ada dalam kehidupan sehari-hari.⁵ Matematika digunakan untuk mengembangkan cara berpikir tentang konsep-konsep dan struktur-struktur abstrak yang terdapat pada matematika.⁶

4. Kemandirian Belajar

Suatu keadaan dimana individu yang belajar sebagai pengendali aktivitas belajarnya sendiri, memonitor motivasi, tujuan akademik, mengelola sumber daya manusia dan benda, serta menjadi perilaku dalam proses pengambilan keputusan dan pelaksana dalam proses belajar.⁷

Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa maksud dari skripsi ini adalah sebuah penelitian yang mengembangkan e-komik berbasis kearifan lokal yaitu cerita bergambar yang

Meningkatkan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial,” *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 12, no. 1 (2022): 72, https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.792.

⁴ Didik Indradewa, *Etnoagronomi Indonesia*, edisi 1, (Yogyakarta: Lily Publisher, 2021), 13-14.

⁵ Hasan Sastra Negara, *Buku Ajar Pembelajaran Matematika MI/SD*, (Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, 2019), 2.

⁶ *Ibid.*, 5.

⁷ Leni Maulani, *Efektif Belajar Matematika dengan Model Learning Cycle 7E*, edisi 1, (Bandung: Penerbit Indonesia Emas Group, 2022), 31.

berfungsi sebagai pendeskripsian cerita yang ditambah dengan adanya balon kata dalam setiap gambarnya dengan urutan yang kuat yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Lampung. E-komik ini merupakan salah satu jenis media visual dapat diakses melalui link yang telah disediakan dan dapat di unduh kapanpun untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. E-komik tidak hanya berisi hiburan saja tetapi, terdapat sifat edukatif yaitu berisi materi pecahan dengan diintegrasikan kepada kearifan lokal Lampung untuk mandiri dalam belajar.

B. Latar Belakang


Abad ke-21 dikenal sebagai masa pengetahuan (*knowledge age*) menuntut pendidikan dapat memenuhi kebutuhan hidup setiap individu untuk tumbuh lebih produktif, lebih fokus, dan menjadi lebih baik dalam menghadapi tantangan masa depan.⁸ Melalui merdeka belajar yaitu program pemerintah yang bertujuan untuk menghadapi permasalahan yang kompleks di masa depan untuk memberikan kebebasan berinovasi agar peserta didik menjadi mandiri dan kreatif. Pembelajaran pada kurikulum merdeka dapat diupayakan membentuk karakter profil pelajar pancasila sehingga peserta didik di seluruh Indonesia dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan enam dimensi profil pelajar pancasila secara utuh dan menyeluruh.⁹ Profil Pelajar Pancasila adalah sebagaimana yang tertuang di dalam Permendikbud Ristek No. 22 Tahun 2020 tentang rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024, Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai pancasila, dengan enam ciri: (1) Beriman

⁸ Ummu Khairiyah et al., "Fenomena Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembentukan Karakter Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar" 7, no. 2 (2023): 173, <https://doi.org/10.30651/else.v7i2.196924>.

⁹ Rita Nuraeni, Astri Sutisnawati, and Irna Khaleda Nurmeta, "Pengembangan Buku Cerita Profil Pelajar Pancasila Berbasis Digital Sebagai Media Literasi Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (2023): 535, <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.945>.

dan Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan Berakhlak mulia, (2) Berkebinekaan global, (3) Bergotong royong, (4) Mandiri, (5) Bernalar Kritis, (6) Kreatif. Dapat diketahui, bahwa dalam Profil Pelajar Pancasila salah satu dari karakter yang ditekankan adalah mandiri.

Sikap mandiri merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk dapat menjalankan keseharian tanpa harus selalu bergantung pada orang lain, kemandirian juga menjadi penting bagi siswa untuk kesiapan di kehidupan yang akan datang.¹⁰ Siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi cenderung belajar lebih aktif, mampu mengatur pembelajaran secara lebih efektif sehingga menghemat waktu dalam menyelesaikan tugasnya, mengelola waktu belajar secara efisien dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Mandiri dalam belajar akan membuat siswa aktif dan percaya diri menyelesaikan persoalan tanpa bergantung kepada guru atau teman sebaya.¹¹ Hal ini sejalan dengan surah Al-Fatir (15) yang berbunyi:


يَا أَيُّهَا النَّاسُ أَنْتُمُ الْفُقَرَاءُ إِلَى اللَّهِ وَاللَّهُ هُوَ الْغَنِيُّ الْحَمِيدُ

“Wahai manusia, kamulah yang memerlukan Allah. Hanya Allah Yang Mahakaya lagi Maha Terpuji.” (Q.S. Al-Fatir [35]:15).

Pada surah Al-Fatir ayat 15 menjelaskan bahwa seseorang sebisa mungkin untuk berusaha dengan usaha sendiri tanpa ketergantungan pada manusia. Penting sekali bagi kita memiliki kemandirian dalam diri agar mampu menyelesaikan permasalahan, baik itu dalam pekerjaan atau masalah lainnya

¹⁰ Irham Fajriansyah, Imam Syafi'i, and Heny Wulandari, "Pengaruh Kegiatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Terhadap Sikap Mandiri Siswa," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2023): 1571, <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1612>.

¹¹ Khomsatun DN, Mohammad Asikin, and Sugiman Sugiman, "Systematic Literature Review: Koneksi Matematika Dan Kemandirian Belajar," *Didactical Mathematics* 4, no. 2 (2022): 324, <https://doi.org/10.31949/dm.v4i2.2530>.

tanpa bergantung dengan orang lain sebagai bentuk tanggung jawab kita terhadap sesuatu yang telah kita lakukan karena kita sebagai manusia juga hanya memerlukan Allah Swt., Hal ini sejalan dengan pendapat Rohmat dalam Gusnita dkk., tentang siswa yang memiliki kemandirian kuat di sekolah bahwa siswa dengan kemandirian yang tinggi, akan berusaha bertanggung jawab terhadap kemajuan prestasinya, mengatur diri sendiri, memiliki inisiatif yang tinggi dan memiliki dorongan yang kuat untuk terus menerus mengukir prestasi.¹² Individu yang teraktualisasi sudah mampu melepaskan diri dari ketergantungan yang berlebihan terhadap lingkungan sosial dan fisik, sederhananya ia telah bersikap mandiri dan tidak bergantung pada orang lain.¹³

Menurut Desmita dalam Syaifudin Hamdi dan Adi Ihsan Imami mengatakan bahwa banyak fenomena yang terjadi saat ini, sebagian besar siswa masih kurang kesadaran belajar secara mandiri, kebiasaan siswa dalam belajar yang tidak baik yakni, tidak betah belajar dengan durasi yang lama atau mudah sekali jenuh, belajar hanya pada saat mendekati hari ujian, membolos, menyontek, dan mencari jawaban soal-soal dari teman. Kemandirian belajar siswa sangat diperlukan agar terhindarnya kemunduran pendidikan di Indonesia. Terlebih pada mata pelajaran matematika, karena matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang paling penting di sekolah maupun di kehidupan.¹⁴

Matematika memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih pikiran mereka dan dapat mempengaruhi perkembangan intelektual mereka. Melalui mata pelajaran

¹² Gusnita, Melisa, and Hafizah Delyana, "Kemandirian Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Square TPSq," *Jurnal Absis : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 3, no. 2 (2021): 287, <https://doi.org/10.30606/absis.v3i2.645>.

¹³ Chairul Anwar, *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*, edisi 1, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017), 263.

¹⁴ Syaifudin Hamdi and Adi Ihsan Imami, "Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika," *Jurnal Didactical Mathematics* 5, no. 2019 (2023): 324, <https://doi.org/10.31949/dm.v5i2.6069>.

matematika, siswa dapat belajar untuk memperoleh pengetahuan secara sistematis.¹⁵ Berdasarkan TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) studi komparatif internasional yang komprehensif dalam matematika dan sains yang dilakukan setiap 4 tahun sekali untuk mengevaluasi kemampuan matematika dan sains pada pelajar kelas 4 dan kelas 8, pada tahun 2015 Indonesia menempati peringkat 44 dari 49 negara dan masih di bawah rata-rata internasional yakni 500. Hasil TIMSS dapat digolongkan kedalam empat tingkatan. Skor 625 masuk ke dalam kemampuan tingkat lanjut, skor 550 masuk ke dalam kemampuan tingkat tinggi, skor 475 masuk ke dalam kemampuan tingkat menengah, dan skor 400 masuk ke dalam kemampuan tingkat rendah.¹⁶

Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru agar menjadikan matematika dianggap mudah oleh siswa. Dalam pembelajaran matematika banyak guru yang mengeluhkan rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika. Memang matematika memiliki karakteristik yang abstrak sehingga bagi yang ingin mempelajarinya merasa kesulitan.¹⁷ Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu menciptakan situasi atau suasana yang mendukung kegiatan pembelajaran dan mampu memfasilitasi siswa dalam ketercapaian dan pengoptimalan tujuan.¹⁸ Bagitu banyak cara yang bisa ditempuh guru selaku fasilitator atau

¹⁵ Chairul Anwar et al., "The Mathematics Learning Media Uses Geogebra on the Basic Material of Linear Equations," *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2018): 9, <https://doi.org/10.24042/ajpm.v9i1.2160>.

¹⁶ Yolanda Oktaufika, Nuhyal Ulia, and Jupriyanto, "Analisis Kemampuan Literasi Matematis Pada Materi Pecahan Siswa Kelas V SD," *Jurnal Ilmiah Sultan Agung* 2, no. 11 (2023): 1092, <https://doi.org/10.17977/um065v2i112022p1093-1109>.

¹⁷ Mila Kurniawarsih and Indra Martha Rusmana, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Berbasis Budaya," *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika, Dan Statistika* 1, no. 1 (2020): 40, <https://doi.org/10.46306/lb.v1i1>.

¹⁸ Munida Qonita Silmi and Putri Rachmadyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 06, no. 04 (2018): 487.

pelaku utama pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran.¹⁹

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena membantu guru dalam meningkatkan wawasan siswa dalam melakukan belajar mengajar di kelas, guru akan terbantu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, dan materi ajar akan lebih menarik sehingga dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi, mampu berpikir kritis, dan siswa akan mandiri untuk belajar.²⁰ Media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika sangat beraneka ragam, salah satu diantaranya adalah komik.²¹ Menurut penelitian yang dilakukan oleh Erlanda disimpulkan bahwa komik efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena komik memuat banyak warna dan gambar serta apabila mengubah materi pembelajaran ke dalam komik, maka materi akan menjadi lebih mudah karena materi disampaikan dalam bentuk percakapan sehari-hari.²² Pengembangan komik sebagai media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran matematika, mengurangi kejenuhan siswa, dan mendukung siswa untuk belajar secara mandiri.²³

¹⁹ Kurniawarsih and Rusmana, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Berbasis Budaya.", 40.

²⁰ Sarah Lillahata et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan DIDAXEI* 3, no. 2 (2022): 379-380, <https://doi.org/10.17977/um065v2i22022p1121-1126>.

²¹ Erni Puji Astuti, Dita Yuzianah, and Riawan Yudi Purwoko, "Needs Analysis Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Matematika E-Komik Untuk Siswa SMP," *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* 4, no. 1 (2018): 11, <https://doi.org/10.37729/jpse.v4i1.4888>.

²² Erlanda Nathasia Subroto, Abd. Qohar, and Dwiyan Dwiyan, "Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5, no. 2 (2020): 135, <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>.

²³ Kurniawarsih and Rusmana, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Berbasis Budaya.", 41.

Seiring berkembangnya teknologi, komik dapat dibuat dan diakses dalam bentuk elektronik yang bersifat informatif dan mudah diakses dimana saja. E-komik merupakan pengembangan dari komik sebagai media elektronik yang dapat diakses menggunakan *smartphone*.²⁴ Kini, proses pembelajaran dapat mengintegrasikan penggunaan teknologi untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar.²⁵

Hal ini sejalan dengan Q.S Al-Anbiya' ayat 80 terkait manfaat dari kemajuan teknologi yaitu:

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِنُحْصِنَكُم مِّنْ بِأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ



“Kami mengajarkan pula kepada Daud cara membuat baju besi untukmu guna melindungimu dari serangan musuhmu (dalam peperangan). Maka, apakah kamu bersyukur (kepada Allah)?”. (Q.S. Al-Anbiya’) [21]: 80).

Surah Al-Anbiya' ayat 80 menjelaskan bahwa dengan kemajuan teknologi ini kita dapat menggunakan produk dari hasil kemajuan teknologi untuk memudahkan pekerjaan kita salah satunya yaitu pada bidang pendidikan. Pemanfaatan kemajuan teknologi ini harus digunakan dengan tujuan yang baik agar hasil kebermanfaatannya dapat terasa tidak hanya untuk diri sendiri namun untuk orang lain juga. Hal ini sejalan dengan kebermanfaatannya kemajuan teknologi pada dunia pendidikan karena dapat memudahkan proses pembelajaran melalui media pembelajaran elektronik yaitu e-komik untuk menyampaikan pesan dari materi pelajaran, meningkatkan

²⁴ Rahayu Kismawati, Tias Ernawati, and Puji Hariati Winingsih, “Pengembangan E-Komik Berbasis *Heyzine Flipbook* Pada Materi Sistem Pencernaan Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP,” *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan* 6, no. November (2022): 360, <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/13507>.

²⁵ Yudesta Erfayliana and Oktaria Kusumawati, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Kelas IV SD/MI,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 9, no. 1 (2021): 96, <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.12167>.

motivasi siswa dalam belajar, dan mendukung siswa untuk belajar secara mandiri.

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), ada 210,03 juta pengguna internet di dalam negeri pada periode 2021-2022. Jumlah itu meningkat 6,78% dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebesar 196,7 juta orang. Sudah selayaknya pendidikan memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran, baik sebagai sarana untuk mengakses informasi maupun sebagai penunjang dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih optimal.²⁶ Keterbukaan informasi dan komunikasi yang pesat harus dipersiapkan karena apabila tidak di persiapkan dengan baik akan berakibat pada hilangnya kearifan lokal sebagai identitas dan jati diri bangsa. Hal yang sama disampaikan oleh Lubis dalam Emi Ramdani bahwa jati diri bangsa adalah watak kebudayaan (*cultural character*) yang berfungsi sebagai pembangunan karakter bangsa (*national and character building*).²⁷ Sehingga pentingnya kearifan lokal diterapkan sebagai proses pembelajaran di kelas.²⁸

Di era globalisasi seperti sekarang ini para generasi sudah melupakan tradisi yang diwariskan nenek moyang secara turun temurun, perubahan yang terjadi sangat cepat seiring berkembangnya teknologi. Maka tak jarang anak muda sudah tak mengenal tradisi dan kebudayaannya.²⁹ Menurut

²⁶ Ira Ainun Zulfiah, Nurul Hidayah, and Hasan Sastra Negara, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V SD / MI," *Terampil* 9, no. 1 (2022): 60, <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.10952>.

²⁷ Emi Ramdani, "Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penhuatan Pendidikan Karakter," *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial* 10, no. 1 (2018): 7, <https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.8264>.

²⁸ Adi Tri Atmaja, Nurul Murtadho, and Sa'dun Akbar, "Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Dan Kecakapan Hidup," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 6, no. 11 (2021): 1673, <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i11.15104>.

²⁹ Eni Nopia, Chairul Anwar, and Guntur Cahaya Kesuma, "Internalisasi Nilai Pendidikan Islam Berbasis Kearifan Lokal : Analisis Praktik Tradisi Ngejalang Kubokh Dalam Pembentukan Sikap Sosial Dan Religius Masyarakat," *Fitrah:*

Aslan dalam Haris Firmansyah mengatakan bahwa fenomena saat ini adalah generasi muda lebih mengenal lagu internasional, mengikuti tren video viral, menari gerakan tubuh hingga musik viral dan lebih bangga dengan jajanan luar negeri yang ditampilkan dalam lakon. Seolah lupa bahwa mereka adalah generasi penerus bangsa dengan budaya lokal yang tak kalah menarik dan kaya seperti lagu daerah dan aneka makanan tradisional. Hal tersebut kini terjadi akibat kearifan lokal yang semakin lama semakin berkurang dan menghilang di masyarakat.³⁰ Shufa dalam Ifadah Mau'idhatul, dkk., menambahkan pembelajaran berbasis kearifan lokal penting untuk diintegrasikan karena dapat mengenalkan dan menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan sekitarnya.³¹ Sehingga, pembelajaran berbasis kearifan lokal penting untuk diintegrasikan karena dapat mengenalkan dan menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi proses pembelajaran yang dilakukan peneliti saat pra penelitian dengan wali kelas IV yaitu Bapak Aan Armaji, S.Pd., dan Ibu Siti Ernawati, S.Pd.SD, diperoleh hasil bahwa pada mata pelajaran matematika kedua pendidik belum memiliki media pembelajaran elektronik maupun non elektronik dan peserta didik hanya mengandalkan buku cetak yang dibagikan ketika pembelajaran dimulai dan dikembalikan kembali pada pendidik ketika pembelajaran telah usai. Minimnya penggunaan media pembelajaran membuat peserta didik sulit memahami materi pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat proses pembelajaran

Journal of Islamic Education 3, no. 2 (2022): 161, <https://doi.org/10.53802/fitrah.v3i2.168>.

³⁰ Haris Firmansyah, "Pengenalan Dan Pelestarian Budaya Kalimantan Barat Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Program Tour de Museum," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 2 (2023): 5489, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14183>.

³¹ Ifadah Mau'idhatul Hasanah, Munasprianto Ramli, and Luki Yunita, "Pengembangan Buku Pengayaan Kimia Digital Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Indramayu," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 16, no. 2 (2022): 76, <https://doi.org/10.15294/jipk.v16i2.32335>.

menarik, interaktif, dan menumbuhkan sikap positif pada peserta didik. Kedua pendidik juga belum pernah mengintegrasikan kearifan lokal pada materi matematika. Hal ini diperjelas dari hasil perolehan tes kearifan lokal yang peneliti buat dan peneliti bagikan ke peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Jatimulyo, Lampung Selatan dan SD Negeri 2 Jatimulyo, Lampung Selatan mengenai kearifan lokal tempat tinggal peserta didik yaitu pada daerah Lampung. Berikut tabel data hasil perolehan tes kearifan lokal peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Jatimulyo, Lampung Selatan dan SD Negeri 2 Jatimulyo, Lampung Selatan.

Tabel 1.1
Data Hasil Tes Kearifan Lokal Peserta Didik Kelas IV

| Nama Sekolah | Jumlah Peserta Didik | Jumlah Peserta Didik Nilai <60 | Jumlah Peserta Didik Nilai \geq 60 | Presentase Jawaban Benar | Presentase Jawaban Salah |
|---------------------------------------|----------------------|--------------------------------|--------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| SD Negeri 1 Jatimulyo Lampung Selatan | 26 | 22 | 4 | 35,38% | 64,62% |
| SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan | 30 | 29 | 2 | 27,33% | 72,67% |

Sumber: Hasil Tes Kearifan Lokal Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Jatimulyo, Lampung Selatan.

Pada data tabel di atas, diperoleh bahwa pengetahuan peserta didik kelas 4 SD Negeri 1 Jatimulyo, Lampung Selatan terkait kearifan lokal daerah Lampung masih rendah dengan presentase jawaban benar 35,38% dari peserta didik kelas IV A dan presentase jawaban benar 27,33% dari peserta didik kelas IV C dari sekolah SD Negeri 2 Jatimulyo, Lampung Selatan. Maka media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal penting agar peserta didik dapat

meningkatkan pengetahuan dan wawasan terkait kearifan lokal pada tempat tinggalnya yaitu pada daerah Lampung. Hal ini disetujui oleh pendidik dari dua lokasi penelitian peneliti bahwa penting sekali saat ini bagi peserta didik untuk mempelajari kearifan lokal sejak dini karena perkembangan teknologi semakin pesat dan kita juga harus mengetahui budaya kita agar tetap lestari, tidak tergantikan oleh budaya luar, dan dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan sekitarnya.

Dalam proses pembelajaran matematika, pendidik mengatakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami materi sehingga kemandirian peserta didik terhadap pembelajaran matematika tidak optimal, contohnya seperti tidak memiliki inisiatif untuk mempelajari materi sebelum pembelajaran dimulai, masih suka bergantung kepada orangtua saat mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan, peserta didik juga tidak memiliki antusias yang baik ketika pembelajaran matematika karena pembelajaran matematika dianggap sulit bagi peserta didik. Hal ini selaras dengan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa peserta didik tidak mencerminkan sikap pelajar pancasila salah satunya yaitu mandiri. Peserta didik tidak memiliki kepercayaan diri ketika ditunjuk oleh pendidik untuk mengerjakan soal di papan tulis, beberapa peserta didik tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik, tidak memperhatikan penjelasan materi matematika dari pendidik, dan peserta didik enggan untuk berinisiatif mencatat penjelasan dari pendidik. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya kemandirian belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Jatimulyo, Lampung Selatan terhadap pembelajaran matematika.

Penggunaan e-komik sebagai media pembelajaran matematika dapat memicu keinginan dan ketertarikan siswa dalam mempelajari matematika. Selain itu, penggunaan media ini akan menumbuhkan kemandirian belajar siswa, karena media ini didesain sedemikian rupa sehingga sangat menarik

untuk dibaca. Dengan demikian siswa akan lebih berminat untuk membaca dan mempelajarinya sendiri. E-komik ini tidak serta merta hanya berupa gambar yang berisi materi matematika saja, namun juga disisipi dengan ilmu pengetahuan lain. Contohnya dapat ditambah dengan ilmu pengetahuan tentang budaya yang ada di sekitar kita.³² Dalam Susetyo, pada penelitian yang dilakukan oleh Sari menghasilkan bahwa komik sebagai media pembelajaran memiliki suatu kelebihan yaitu dapat membuat peserta didik mandiri karena dengan disajikan sebuah media yang dapat menarik perhatian peserta didik maka akan membuat antusiasme meningkat.³³ Menurut Julia dalam Sarah Lillahata menyatakan bahwa Media pembelajaran berbasis IT lebih mempermudah guru dengan harapan dapat menciptakan orang-orang yang mampu berpikir secara kritis dan mempunyai kemandirian dalam belajar sekaligus mengikuti tuntutan zaman di era digital. Teknologi digital menjadi hal yang sangat mempengaruhi sistem pendidikan di dunia saat ini. Dalam hal ini sebagai tenaga pendidik harus pandai memposisikan diri dengan keadaan yang ada, dengan menggunakan alat yang lebih menarik perhatian peserta didik untuk membangkitkan semangat belajar untuk peserta didik.³⁴

Mohammad Asrori dalam Chairul Anwar menyatakan bahwa pendidik hendaknya menghargai gagasan atau pemikiran para peserta didik, dan mendorong mereka berpikir mandiri agar menemukan identitas intelektual mereka. Peserta didik yang mampu merumuskan pertanyaan-pertanyaan dan menganalisis, serta menjawabnya berarti telah

³² Astuti, Yuzianah, and Purwoko, “Needs Analysis Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Matematika E-Komik Untuk Siswa SMP.”, 12.

³³ Susetyo Andri Wibowo and Henny Dewi Koeswanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5111, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1600>.

³⁴ Sarah Lillahata et al., “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Di Era Digital.”, 380.

mengembangkan tanggung jawab terhadap proses belajar.³⁵ Penelitian ini memiliki kontribusi dalam upaya membantu meningkatkan kemandirian belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika yang masih dianggap sulit oleh peserta didik. Sesuai dengan pernyataan kedua pendidik bahwa pengetahuan kearifan lokal terkait daerah Lampung masih tergolong rendah sehingga perlu diintegrasikan agar kearifan lokal tetap terlestarikan di era pesatnya kemajuan teknologi. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti hendak melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik”.

C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dibahas, maka dapat diidentifikasi masalah pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Belum tersedianya media pembelajaran pada mata pelajaran matematika.
- b. Belum tersedia media pembelajaran e-komik dengan mengintegrasikan pengetahuan kearifan lokal pada pembelajaran matematika.
- c. Rendahnya pengetahuan kearifan lokal peserta didik dibuktikan dengan tes pengetahuan kearifan lokal.
- d. Rendahnya kemandirian belajar peserta didik pada proses pembelajaran matematika.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka batasan masalah pada penelitian pengembangan ini dibatasi pada pengembangan e-komik berbasis kearifan lokal Lampung sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar untuk meningkatkan

³⁵ Chairul Anwar, *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*, 383.

kemandirian belajar peserta didik dengan materi pecahan kelas IV SD Negeri 1 Jatimulyo, Lampung Selatan dan SD Negeri 2 Jatimulyo, Lampung Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari batasan masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan e-komik berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik di sekolah dasar?
2. Bagaimana tingkat kelayakan dari pengembangan e-komik berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik di sekolah dasar?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik pada pengembangan e-komik berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik di sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas e-komik berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik di sekolah dasar?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan e-komik berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik di sekolah dasar.
2. Mengetahui tingkat kelayakan pengembangan e-komik berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik di sekolah dasar.

3. Mengetahui respon pendidik dan peserta didik pada pengembangan e-komik berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik di sekolah dasar
4. Mengetahui efektivitas pengembangan e-komik berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik di sekolah dasar.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan informasi bagi pembaca terkait pengembangan e-komik berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik di sekolah dasar.
- b. Dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dalam mengembangkan e-komik berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran di sekolah dasar untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik dengan mata pelajaran lain.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi matematika kelas IV SD dengan menggunakan e-komik berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik pada pembelajaran matematika yang terintegrasi dengan kearifan lokal daerah Lampung menggunakan e-komik berbasis kearifan lokal.

c. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran di dalam kelas dengan memanfaatkan e-komik berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemandirian peserta didik sebagai sarana pendukung menyampaikan materi mata pelajaran matematika kelas IV SD.

d. Bagi Mahasiswa atau Peneliti Lain

Dapat menjadi sumber informasi dan rekomendasi bagi peneliti selanjutnya dalam terkait pengembangan e-komik berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian peserta didik dengan mata pelajaran lain.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan terhadap judul Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD/MI yaitu:

1. Skripsi oleh Akramunnisa dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SD Neg. Mannuruki", menggunakan metode *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan dengan model Alessi dan Trollip. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan pada media komik digital berbasis *flipbook* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks cerita rakyat yang dapat digunakan melalui komputer dan smartphone baik secara *offline* ataupun *online*. Hasil penelitian ini adalah menunjukkan bahwa kelayakan media 97,33% dan kelayakan terhadap materi teks cerita rakyat mencapai 100% kemudian respon guru

mendapat hasil 88,57% dan hasil dari respon peserta didik memperoleh 88,25% dengan kriteria sangat layak.³⁶

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu produk yang dikembangkan sama-sama produk e-komik untuk peserta didik sekolah dasar. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu basis dari pengembangan produk ini adalah *flipbook*, mata pelajaran yang dikembangkan pada produk ini yaitu Bahasa Indonesia, menggunakan model Alessi dan Trollip, tidak memiliki variabel dependen (terikat), dan lokasi penelitian yaitu SD Neg. Mannuruki.

2. Skripsi oleh Viodilla Putri dengan judul "Pengembangan Modul Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Tema 8 Kelas IV SD/MI", menggunakan metode *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan produk modul elektronik dan mengetahui tingkat kelayakan dari produk modul elektronik yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil penelitian ini berdasarkan pada hasil validasi ahli media, bahasa, dan materi mendapatkan persentase sebesar 94,7% dengan kriteria "Sangat Layak" dari ahli media, 92,2% dengan kriteria "Sangat Layak" dari ahli bahasa, dan 96,5% dengan kriteria "Sangat Layak" dari ahli materi. Kemudian hasil penilaian tanggapan pendidik mendapatkan persentase 91,9% dengan kriteria "Sangat Layak", kemudian pada hasil uji coba skala kecil pada peserta didik mendapatkan persentase sebesar 88,5% dengan kriteria "Sangat Layak" dan hasil uji coba skala besar peserta didik mendapatkan hasil persentase 86,8% dengan kriteria "Sangat Layak". Sehingga disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa

³⁶ Akramunnisa, "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SD Neg. Mannuruki" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makasar, 2022).

modul elektronik sangat layak digunakan sebagai bahan ajar.³⁷

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu pada produk berbentuk elektronik dan berbasis kearifan lokal serta model penelitian menggunakan model ADDIE. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu hasil produk yang dikembangkan berupa modul elektronik pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI, lokasi penelitian penelitian ini yaitu SD Negeri 1 Sukarame dan MIS Raudlatul Ulum, Lampung Utara, tidak memiliki variabel dependen (terikat).

3. Skripsi oleh Annisa dengan judul "Pengembangan Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Melayu Riau Pada Materi Pecahan Kelas IV SDN 193 Pekanbaru", menggunakan metode *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan dengan model *Four-D*. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media komik edukasi materi pecahan pada siswa kelas IV sekolah dasar agar menunjang proses pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan media komik edukasi yang dapat digunakan pada jenjang sekolah dasar yang telah memenuhi kriteria sangat valid, dengan skor rata-rata validasi 1 yaitu materi 79%, bahasa 73%, dan desain 85%. Skor rata-rata validasi 2 yaitu materi 90 %, bahasa 95%, dan desain 98%. Validasi dilakukan sebanyak dua kali dengan presentase kelayakan 94% sehingga komik edukasi sudah layak digunakan untuk proses pembelajaran.³⁸ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu pengembangan produk sama-sama berbasis kearifan lokal dan materi pecahan untuk peserta didik sekolah dasar.

³⁷ Viodilla Putri, "Pengembangan Modul Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Tema 8 Kelas IV SD/MI" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022).

³⁸ Annisa, "Pengembangan Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Melayu Riau Pada Materi Pecahan Kelas IV SDN 193 Pekanbaru" (Skripsi, Universitas Islam Riau, 2022).

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu produk yang dikembangkan tidak berbentuk elektronik, lokasi penelitian berbeda dengan penelitian sekarang yaitu SDN 193 Pekanbaru, tidak memiliki variabel dependen (terikat), dan menggunakan metode pengembangan model *Four-D*.

4. Skripsi oleh Apriani Wulan Sari dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kebudayaan Daerah Lampung Kelas V MI/SD”, menggunakan metode *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik kearifan lokal kebudayaan dari daerah Lampung. Hasil penelitian ini yaitu memperoleh nilai rata-rata presentase skor ahli materi sebesar 82,5% dengan kategori sangat layak, nilai rata-rata dari ahli media sebesar 91,88% dengan kategori layak, nilai rata-rata dari ahli bahasa sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak, respon pendidik memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,67% dengan kategori sangat layak, dan respon peserta didik kelompok kecil MIS Daru Huda nilai persentase sebesar 93,7% dengan kategori sangat layak, kelompok besar SD N 1 Kedadatong nilai persentase sebesar 89,92% dengan kategori sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa komik kebudayaan daerah Lampung yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.³⁹

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama mengembangkan produk berbasis kearifan lokal yang berada di daerah Lampung dan sama-sama menggunakan model ADDIE. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu produk tidak berbentuk elektronik, perbedaan jenjang kelas produk yang

³⁹ Apriani Wulan Sari, “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kebudayaan Daerah Lampung Kelas V MI/SD”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021).

dikembangkan untuk peserta didik, tidak memiliki variabel dependen (terikat), perbedaan lokasi penelitian yaitu SD N 1 Kedadong dan MIS Daru Huda.

5. Skripsi oleh Susetyo Andri Wibowo dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas 3 SD”, menggunakan metode *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan dengan model 4D. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran dengan sebuah komik tentang sikap kemandirian anak dalam belajar untuk siswa kelas 3 SD. Hasil penelitian ini yaitu media komik untuk meningkatkan katekter belajar siswa kelas 3 SD sangat layak digunakan. Dibuktikan dengan hasil uji validasi ahli media pembelajaran dengan nilai 79 % yang termasuk dalam kategori tinggi, penilaian materi pembelajaran dengan nilai 64 % dengan kategori tinggi dan penilaian bahasa dengan nilai 100 % yang termasuk dalam kategori tinggi.⁴⁰

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu pengembangan produk komik untuk sekolah dasar. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu pengembangan produk berbentuk elektronik, menggunakan model penelitian yang berbeda yaitu 4D, dan tujuan penelitian berbeda.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik” adalah sebagai berikut:

⁴⁰ Susetyo Andri Wibowo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Kelas 3 SD" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021).

1. BAB I Pendahuluan

Pada BAB I Pendahuluan meliputi penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitia terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

2. BAB II Landasan Teori

Pada BAB II Landasan Teori meliputi teori-teori variabel penelitian dan teori-teori tentang penelitian pengembangan (*Research and Development*) pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang dikutip dari jurnal maupun buku.

3. BAB III Metode Penelitian

Pada BAB III Metode Penelitian meliputi tempat penelitian, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian, instrumen penelitian, uji coba produk, dan teknik analisis data.

4. BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada BAB IV Hasil dan Pembahasan meliputi deskripsi data serta pembahasan hasil penelitian dan analisis penelitian.

5. BAB V Penutup

Pada BAB V Penutup meliputi kesimpulan dan rekomendasi penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. E-Komik

1. Pengertian E-Komik

Menurut Fauzan dalam Hamdan Husein Batubara komik merupakan sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar dengan kata lain komik adalah cerita bergambar untuk pendeskripsian cerita ditambah dengan adanya balon kata dalam setiap gambar agar si pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh si pengarang. Hal yang sama dalam Hamdan Husein Batubara, menurut Rohani komik merupakan suatu cerita dalam urutan yang erat yang dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Adapun menurut Muhammad Yaumi yang dikutip dalam Hamdan Husein Batubara, komik merupakan susunan gambar-gambar tidak bergerak, balon dialog, keterangan gambar, dan terdapat penokohan sehingga membentuk suatu jalinan cerita yang menarik.⁴¹

Sementara maksud elektronik komik di sini yaitu komik yang memiliki muatan materi pembelajaran dan dipublikasikan secara digital dan komik tersebut mudah disebarluaskan karena dapat diakses melalui berbagai jenis perangkat digital.⁴² Gumelar dalam Hamdan Husein Batubara menyatakan bahwa komik yang dibuat melalui media elektronik seperti komputer disebut e-komik, *webcomic*, atau *mobile comic*. Rasiman dan Pramasdyahsari dalam Aldio Rahmata mengemukakan bahwa e-komik merupakan transformasi teknologi yang asalnya dari bentuk cetakan diformat dalam bentuk

⁴¹ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, edisi 1, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), 116.

⁴² *Ibid.*, 116.

elektronik digital.⁴³ Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-komik merupakan komik yang memuat muatan materi pelajaran dan dipublikasikan secara digital sehingga komik tersebut mudah disebarluaskan dan dapat diakses menggunakan berbagai jenis perangkat digital.⁴⁴

2. Jenis-jenis Komik

Menurut Maharsi dalam Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan membagi komik berdasarkan bentuk dan berdasarkan jenis cerita yaitu sebagai berikut:

a. Komik Berdasarkan Bentuk

1) Komik Strip

Komik strip merujuk pada komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar ataupun majalah. Komik jenis ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

a) Komik Strip Bersambung

Komik strip bersambung merupakan komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang sering terbit di surat kabar.

b) Kartun Komik

Susunan gambar yang biasanya terdiri dari tiga sampai enam panel yang berisi tentang komentar yang bersifat humor tentang suatu peristiwa atau masalah yang sedang aktual.

2) Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya dengan kemasannya yang lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin.

3) Novel Grafis

Novel grafis lebih memfokuskan tema-tema yang serius dengan panjang cerita yang hampir

⁴³ Aldio Rahmata, "Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Bermuatan Etnomatematika Materi Aritmetika Sosial", 33.

⁴⁴ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, 116.

sama dengan novel yang ditujukan bagi pembaca yang bukan anak-anak hal tersebut sebagai pembeda novel dengan komik-komik lainnya.

4) Komik Kompilasi

Komik kompilasi merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dari beberapa komikus yang berbeda dan dengan cerita yang kemungkinan tidak berhubungan sama sekali walaupun terkadang ada penerbit yang memberikan tema serupa dengan kumpulan cerita yang berbeda.

5) Komik Online (E-Komik)

E-Komik menggunakan media internet dalam publikasinya yang karena itulah komik ini dapat menjangkau area penyebaran yang luas dibandingkan dengan komik yang memanfaatkan media cetak serta dilihat dari segi biaya pun komik *online* ini tidak memakan biaya mahal.

b. Komik Berdasarkan Jenis Cerita

1) Komik Promosi (Komik Iklan)

Komik juga dimanfaatkan dalam memasarkan suatu proses dengan tujuan menarik minat para konsumen dan karena tujuannya itulah komik ini banyak ditemui di majalah. Komik jenis ini menampilkan alur cerita yang tamat dalam satu halaman dan ditampilkan di majalah yang disesuaikan dengan target dari produk yang dipromosikan serta biasanya komik berkelanjutan di tiap edisi dengan cerita yang berbeda-beda.

2) Komik Wayang

Komik wayang berarti komik yang mengisahkan cerita tentang wayang yang muncul di Indonesia sekitar tahun 1960 sampai tahun 1970-an dengan beberapa komik yang mengawali masanya.

3) Komik Silat

Dalam komik jenis ini menyesuaikan budaya dari masing-masing negara yang menerbitkan komik tersebut, misalnya Jepang dengan ninja dan samurai serta China dengan kungfunya.

4) Komik Edukasi

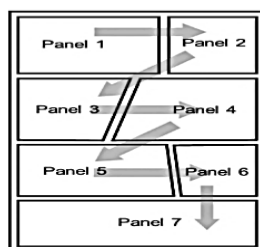
Komik selain berfungsi sebagai hiburan juga mempunyai peran sebagai media dengan tujuan edukatif karena keragaman gambar dan cerita yang ditawarkan menjadikannya sebagai media untuk menyampaikan pesan yang beragam.⁴⁵

3. Komponen E-Komik

Sebagaimana komik pada umumnya, e-komik juga dibentuk oleh lima elemen yaitu sebagai berikut:

a. Panel

Maharsi dalam Hamdan Husein Batubara menyatakan bahwa panel merupakan kolom yang membingkai ilustrasi gambar dan teks pada setiap adegan atau kejadian utama sehingga rangkaian panel-panel tersebut membentuk alur cerita komik. Urutan panel harus mengikuti arah baca orang yaitu



Gambar 2.1 Panel

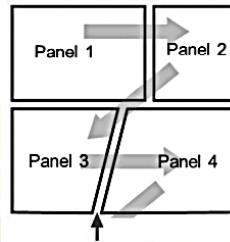
Sumber: Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, edisi 1, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), 117.

dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

⁴⁵ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 144-145.

b. 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. Pemilihan bentuk parit juga dapat menumbuhkan imajinasi dan persepsi



pembaca terhadap makna gambar komik.

Gambar 2.2 Parit

Sumber: Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital, edisi 1*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), 117.

c. Ilustrasi

Ilustrasi yang dimaksud dalam e-komik adalah aset visual yang bersifat foto kolase untuk mempresentasikan seseorang, tempat, benda, ekspresi, atau ide. Ilustrasi gambar komik dapat digambar dengan alat tulis atau program komputer. Dalam pembuatan e-komik, ilustrasi gambar setidaknya memuat dua orang tokoh yang memiliki karakter saling menguatkan, misalnya: satu tokoh memiliki karakter rasa ingin tahu/kebiasaan bertanya, dan satunya memiliki karakter cerdas dan senang memberikan penjelasan (materi topik pembelajaran).

d. Balon Kata

Balon kata atau *speech bubbles* adalah bentuk visual yang berisi dialog dari karakter komik. Balon kata memiliki bentuk dan fungsi yang berbeda. Sesuai pada gambar 2.3, penggunaan balon kata pada dialog e-komik yaitu: (1) normal, (2) berisik atau bergumam, (3) berpikir atau bicara di dalam hati, (4) berteriak, (5)

suara robot atau alat komunikasi seperti radio, (6) sedih atau menggerutu, dan (7) narator/narasi yang



menerangkan situasi, waktu, dan tempat.

Gambar 2.3 Balon Kata

Sumber: Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital, edisi 1*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), 119.

e. Efek Suara

Efek suara adalah sebuah teks yang menerangkan suatu bunyi untuk menggambarkan suatu situasi. Bunyi huruf disebut juga *sound lettering*. Bunyi huruf ini digunakan untuk mendramatisasi sebuah adegan. Misalnya, “RING RING” untuk suara telepon, “DHUAR!!!” untuk suara ledakan, “ZZZ” untuk suara orang tidur, dan “TIN! TIN!” untuk suara orang



klakson mobil.⁴⁶

Gambar 2.4 Efek Suara

Sumber: Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital, edisi 1* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), 119.

4. Prosedur Pembuatan E-Komik

Secara umum, proses produksi e-komik dapat dibagi ke dalam tiga tahapan, yaitu:

⁴⁶ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, 117-119.

- a. Tahap Perancangan
Tahap perancangan adalah tahap penulisan skenario e-komik yang akan dibuat. Penulisan skenario e-komik dimulai dari memikirkan tujuan pembuatan e-komik dan target sarannya.
- b. Tahap Pembuatan Ilustrasi
Pembuatan ilustrasi e-komik dapat dilakukan dengan cara menggambarinya menggunakan alat tulis atau program komputer.
- c. Tahap Produksi
Produksi e-komik dapat dilakukan dengan perangkat lunak tertentu yaitu program desain grafis untuk membuat e-komik seperti Corel Draw dan Adobe Photoshop⁴⁷ atau aplikasi desain lainnya seperti canva, comic life 3, pixtoon, dan sebagainya.

5. Kelebihan dan Kelemahan E-Komik

E-Komik memberikan pengaruh emosional terhadap peserta didik dengan memberikan suasana menyenangkan saat proses pembelajaran. Adapun kelebihan e-komik menurut Trimo dalam Nadia Kustianingsari dan Utari Dewi adalah sebagai berikut:

- a. Mampu menjelaskan keseluruhan cerita pada saat menyajikan materi karena terdapat ilustrasi gambar mengenai hal-hal konkret atau realistik yang dapat mempermudah peserta didik mengetahui maksud dari suatu materi.
- b. Mampu memberikan semangat kepada peserta didik dalam belajar dan diajarkan untuk menerjemahkan cerita ke dalam gambar sehingga ingatan peserta didik bertahan lebih lama.
- c. Mampu meningkatkan minat baca dan kemampuan membaca peserta didik.⁴⁸

⁴⁷ Ibid., 121-127.

⁴⁸ Nadia Kustianingsari and Utari Dewi, "Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379

Kemudian ditambahkan pendapat dari Yari dalam David Wicaksono terkait kelebihan dari penggunaan e-komik yaitu sebagai berikut:

- a. Mampu mempermudah peserta didik dalam memahami maksud dari materi yang abstrak.
- b. Proses pembuatan e-komik lebih murah dibandingkan dengan format cetak karena tidak perlu mencetak berlembar-lembar halaman dan lebih mudah dalam penyebaran serta penggunaannya dengan melalui komputer, laptop, *smartphone*, atau alat elektronik lainnya.
- c. Mampu memberikan sesuatu hal yang konkret atau realistik pada setiap peristiwa.⁴⁹

Adapun kelemahan e-komik menurut Trimo dalam Nadia Kustianingsari dan Utari Dewi adalah sebagai berikut:

- a. Tidak semua peserta didik cocok dengan gaya visual yang lebih menekankan pada gambar dan teks saja karena gaya belajar setiap peserta didik berbeda-beda pada setiap individu.
- b. Pada e-komik terkadang terdapat gaya bahasa yang kurang baik serta sulit dipahami oleh peserta didik dan memerlukan jaringan internet yang stabil untuk membaca e-komik.
- c. Terdapat e-komik yang mengandung cerita-cerita dengan menonjolkan kekerasan atau tingkah laku yang kurang berkenan dan tidak relevan dengan pendidikan.⁵⁰

Surabaya,” *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2021): 8, <https://www.e-jurnal.com/2016/05/pengembangan-media-komik-digital-pada.html>.

⁴⁹ David Wicaksono, Yari Dwikurnaningsih, and Setyorini, “Pengembangan Produk Media Komik Digital Untuk Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba Bagi Siswa SMA Di Kota Salatiga,” *Open Journal Systems* 16, no. 1978 (2022): 7886, <https://binapatria.id/index.php/MBI/article/view/70>.

⁵⁰ Nadia Kustianingsari and Utari Dewi, “Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya.”, 8.

B. Kearifan Lokal

1. Pengertian Kearifan Lokal

Secara etimologis, kearifan lokal terdiri dari dua kata, yaitu kearifan (*wisdom*) yang berarti bijaksana dan lokal (*local*) yang berarti setempat. Kearifan lokal atau *local wisdom* ini dapat diartikan sebagai gagasan-gagasan setempat yang sifatnya bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam, dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Kearifan lokal merupakan budaya yang dimiliki bersama oleh masyarakat tertentu pada daerah-daerah tertentu yang dianggap mampu bertahan dalam menghadapi arus globalisasi, karena kearifan lokal mengandung nilai-nilai yang dapat dijadikan sebagai sarana pembangunan karakter bangsa. Sedangkan secara terminologi, kearifan lokal diartikan sebagai kearifan budaya suatu masyarakat, digunakan untuk pengetahuan yang dihasilkan dan diwariskan masyarakat sepanjang waktu sebagai upaya untuk beradaptasi dengan lingkungan agroekologi dan sosial ekonomi setempat.⁵¹

Menurut para antropolog dalam Suprpto, kearifan lokal disebut sebagai "*local genius*", "*local knowledge*", atau "*indigenous knowledge*". Semua istilah ini merujuk pada pengetahuan, pandangan, keyakinan lokal yang dimiliki masyarakat dalam interaksinya sesama manusia maupun alam sekitarnya. Dengan demikian kearifan lokal merupakan suatu budaya yang diciptakan oleh masyarakat melalui proses terus menerus dan ditransmisikan dari satu generasi ke generasi berikutnya.⁵² Menurut Alfian dalam Tety Nur Cholifah dan Luthfiatus Zuhroh kearifan lokal diartikan sebagai pandangan hidup dan pengetahuan serta sebagai

⁵¹ Didik Indradewa, *Etnoagronomi Indonesia*, Jilid 1, (Yogyakarta: Lily Publisher, 2021), 13-14.

⁵² Suprpto, *Dialektika Islam dan Budaya Nusantara dari Negosiasi, Adaptasi hingga Komodifikasi*, Jilid 1, (Jakarta: Kencana, 2020), 75.

strategi kehidupan yang berwujud aktifitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam memenuhi kebutuhan mereka. Berdasarkan pendapat Alfian Tety Nur Cholifah dan Luthfiatus Zuhroh itu dapat diartikan bahwa kearifan lokal merupakan adat dan kebiasaan yang telah mentradisi dilakukan oleh sekelompok masyarakat secara turun temurun yang hingga saat ini masih dipertahankan keberadaannya oleh masyarakat hukum adat tertentu di daerah tertentu.⁵³ Kemudian menurut Keraf dalam I Wayan Rai S bahwa kearifan lokal adalah semua bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan serta adat kebiasaan atau etika yang menuntun perilaku manusia dalam kehidupan membentuk pola perilaku manusia terhadap sesama manusia dan alam.⁵⁴ Menurut pendapat Zuhdan K. Prasetyo dalam Heronimud Delu Pingge bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal merupakan usaha sadar yang terencana melalui penggalian dan pemanfaatan potensi daerah setempat secara arif dalam upaya mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keahlian, pengetahuan dan sikap dalam upaya ikut serta membangun bangsa dan negara.⁵⁵

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan pengetahuan dalam kehidupan yang merupakan adat, tata aturan/norma, budaya, bahasa, kepercayaan, dan kebiasaan yang telah ada pada masyarakat dan tetap

⁵³ Tety Nur Cholifah dan Luthfiatus Zuhroh, *Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Malang Selatan*, Jilid 1, (Malang: Media Nusa Creative, 2019), 13-14.

⁵⁴ I Wayan Rai S, *Penciptaan Karya Seni Berbasis Kearifan Lokal Papua*, (Jayapura: Aseni, 2021), 54.

⁵⁵ Heronimud Delu Pingge, "Kearifan Lokal Dan Penerapannya Di Sekolah," *Jurnal Edukasi Sumba* 01, no. 02 (2017): 131, <https://jurnalstkip-weetebula.ac.id/index.php/jes/article/view/27>.

dilakukan secara terus menerus, yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, dan bernilai baik.⁵⁶

2. Tujuan Kearifan Lokal

Pendidikan berbasis kearifan lokal tentu memiliki tujuan yang bersifat positif bagi peserta didik, seperti dikatakan oleh Jamal Ma'mur Asmani dalam Heronimud Delu Pingge yang menyebutkan beberapa tujuan pendidikan berbasis kearifan lokal yaitu:

- 1) Agar siswa mengetahui keunggulan lokal daerah tempat tinggal, memahami berbagai aspek yang berhubungan dengan kearifan lokal tersebut.
- 2) Mampu mengolah sumber daya, terlibat dalam pelayanan/jasa atau kegiatan lain yang berkaitan dengan keunggulan, sehingga memperoleh penghasilan sekaligus melestarikan budaya, tradisi, dan sumber daya yang menjadi unggulan daerah, serta mampu bersaing secara nasional dan global.
- 3) Siswa diharapkan mencintai tanah kelahirannya, percaya diri menghadapi masa depan, dan bercita-cita mengembangkan potensi lokal, sehingga daerahnya bisa berkembang pesat seiring dengan tuntutan era globalisasi dan informasi.⁵⁷

3. Bentuk Kearifan Lokal

Menurut Koentjaraningrat dalam Antonius Nesi, kearifan lokal dapat terwujud ke dalam: (a) gagasan, ide, nilai, norma, peraturan; (b) pola perilaku, kompleks aktivitas; (c) artefak, kebudayaan, material, dan benda hasil budaya. Sementara itu, dari segi wujudnya, bentuk kearifan lokal dapat dibedakan menjadi dua, yakni:

- 1) Kearifan lokal berwujud nyata (*tangible*)

⁵⁶ Tety Nur Cholifah dan Luthfiatus Zuhroh, *Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Malang Selatan*, 14.

⁵⁷ Heronimud Pingge, "Kearifan Lokal Dan Penerapannya Di Sekolah", 132.

Kearifan lokal *tangible* meliputi teks yang termanifestasi di dalam sistem nilai, tatacara, ketentuan khusus yang dituangkan dalam bentuk catatan tertulis seperti kitab tradisional, kalender, prasasti, arsitektur serta benda cagar budaya.

2) Kearifan lokal tidak berwujud nyata (*intangible*)

Kearifan lokal *intangible* berupa nasehat-nasehat lisan yang disampaikan secara verbal dan turun-temurun seperti peribahasa, petuah, dan lagu, yang di dalamnya terdapat ajaran-ajaran tradisional.⁵⁸

4. Ciri-ciri Kearifan Lokal

1) Mempunyai kemampuan untuk mengendalikan.

Pelaksanaan kearifan lokal disuatu wilayah tertentu yang telah disepakati bersama, kearifan lokal mempunyai kemampuan untuk mengendalikan suatu budaya lokal yang berkembang sebagai keunggulan yang melekat.

2) Menjadi pertahanan terhadap pengaruh budaya luar.

Kearifan lokal menjadi landasan yang kuat agar budaya lokal tetap berkembang. Menyaring budaya luar agar tetap fleksibel akan tetapi bukan berarti semua budaya luar diterima tanpa disaring terlebih dahulu.

3) Mempunyai kemampuan dalam mengarahkan perkembangan budaya.

Kearifan lokal yang terkonstruksikan dengan bijaksana disuatu daerah, memiliki karakteristik yaitu kemampuan dalam mengarahkan perkembangan budaya dan mampu

⁵⁸ Antonius Nesi, R. Kunjana Rahardi, and Pranowo, "Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Tradisi Lisan Takanab: Kajian Ekolinguistik," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 11, no. 1 (2019): 71–72, <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/138>.

menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang semakin modern.

- 4) Mempunyai kemampuan memadukan budaya asli dengan budaya luar.

Kearifan lokal yang memiliki kemampuan memberi akses kemudahan terhadap masuknya budaya dari luar, sehingga terjadilah perpaduan budaya antara budaya masyarakat lokal dengan budaya yang masuk dari luar.

- 5) Mempunyai kemampuan memadukan budaya asli dengan budaya luar

Kearifan lokal dengan kebijaksanaan lokal yang melekat, dengan kemampuan memberi akses kemudahan terhadap masuknya budaya luar, yang kemudian terjadinya perpaduan budaya antara budaya masyarakat setempat asli dengan budaya luar yang masuk.⁵⁹

5. Manfaat Kearifan Lokal

Adapun manfaat dari pendidikan berbasis kearifan lokal sebagai bentuk menjaga dan melestarikan kebudayaan menurut Hadi Susanto dalam Nurul Hidayah and Nur Karimah antara lain yaitu:

- 1) Melahirkan generasi-generasi yang kompeten dan bermartabat.
- 2) Merefleksikan nilai-nilai budaya
- 3) Berperan serta dalam membentuk karakter bangsa.
- 4) Ikut berkontribusi demi terciptanya identitas bangsa
- 5) Ikut andil dalam melestarikan budaya bangsa.⁶⁰

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologi atau bahasa, kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah yaitu

⁵⁹ Ibid., 17-18.

⁶⁰ Nurul Hidayah and Nur Karimah, "Kaitan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dengan Keterampilan Generic Sains Pada IPA Sekolah Dasar," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, vol. 2, 2020, 119, <http://e-proceedings.umpwr.ac.id/index.php/semnaspgsd/article/view/1376>.

berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab media berasal dari kata *wasaala* (وسائل) yang artinya perantara atau pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut terminologi atau istilah yang dikemukakan oleh *Association of Education and Communication Technology* (AECT) dalam Nurul Hidayah dan Diah Rizki Nur Khalifah bahwa media didefinisikan sebagai segala bentuk untuk suatu proses penyaluran informasi dalam menyampaikan pesan.⁶¹ Sehingga foto, radio, film, televisi, rekaman audio, bahan-bahan cetakan, gambar yang diproyeksikan, dan sejenisnya adalah media. Apabila media tersebut membawa informasi atau pesan-pesan yang bertujuan sebagai pembelajaran maka disebut dengan media pembelajaran.⁶²

Media pembelajaran atau *instructional media* yang dikemukakan oleh Heinich dan kawan-kawan dalam Harun Setiadi menjelaskan bahwa media adalah sesuatu yang didalamnya memuat informasi serta pengetahuan yang dapat digunakan dalam proses belajar. Sebagai pendukung aktivitas belajar agar berlangsung secara efektif dan efisien maka beragam media pembelajaran dapat digunakan.⁶³ Menurut Mareira dkk., dalam Hamdan Husein Batubara menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu instrumen yang digunakan untuk menunjukkan konsep, fakta, prinsip, dan prosedur agar lebih nyata atau konkret. Dalam Hamdan Husein Batubara, menurut Mashuri media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyalurkan materi pada

⁶¹ Nurul Hidayah dan Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Sekolah Dasar*, edisi 1, (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala, 2019), 71.

⁶² Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 5-6.

⁶³ Harun Setiadi, *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*, edisi 1, (Jakarta: CV. Super Smart International, 2020), 3-4.

suatu mata pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik.⁶⁴

Berdasarkan uraian terkait media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang memuat informasi pembelajaran atau pengetahuan dari pengirim informasi (guru) ke penerima informasi (peserta didik) pada saat melakukan proses belajar.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama dari media pembelajaran menurut Sunardi dalam Sumaryanto terdiri atas tiga fungsi yaitu sebagai berikut:

1) Memotivasi

Pendidik dapat memotivasi peserta didik dengan cara membangkitkan minat belajar dengan cara menimbulkan dan memberikan harapan. Harapan akan tercapainya suatu tujuan yang dapat menjadi motivasi yang ditimbulkan oleh pendidik ke dalam diri peserta didik, salah satu harapan itu adalah dengan cara memudahkan peserta didik dalam menerima isi pelajaran dengan melalui pemanfaatan media pembelajaran.

2) Menyajikan informasi

Media pembelajaran dapat digunakan dalam penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum sebagai pengantar atau pengetahuan latar belakang.

3) Memberikan instruksi

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik secara mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran terjadi. Materi harus

⁶⁴ Hamdan Husein Batubara, “*Media Pembelajaran Efektif*”, 3-4.

dirancang lebih sistematis agar dapat menyiapkan instruksi yang lebih efektif.⁶⁵

3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton yang dikutip oleh Sumaryanto mengidentifikasi beberapa manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi jelas dan lebih menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi saat pembelajaran.
- 8) Dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret.
- 9) Dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.
- 10) Mengubah peran peserta didik ke arah yang lebih positif dan produktif.
- 11) Dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.⁶⁶

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Djamarah dan Asman dalam Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona mengemukakan klasifikasi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media auditif adalah media yang mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset rekaman, dan piringan hitam.

⁶⁵ Sumaryanto, *Pendidikan Jasmani untuk Perguruan Tinggi Konsep, Model, dan Strategi*, edisi 1, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), 54-55.

⁶⁶ Sumaryanto, *Pendidikan Jasmani untuk Perguruan Tinggi Konsep, Model, dan Strategi*, 59-60.

- 2) Media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan seperti film bisu, foto, gambar, dan poster.
- 3) Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video, dan video *compact disk* (VCD).⁶⁷

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam mengembangkan suatu media pembelajaran, sebaiknya dipertimbangkan dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan agar pembelajaran efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sadiman yang menyatakan bahwa dalam menciptakan suasana kegiatan belajar yang efektif dibutuhkan perencanaan atau pengorganisasian terlebih dahulu yang harus mengedepankan efektifitas dan efisiensi media pembelajaran sebagai alat bantu pengantar pesan dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad dalam Munida Qonita Silmi dan Putri Rachmadyanti terdapat enam kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:⁶⁸

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran yang dipilih harus mampu mencakup tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan dirancang sebelumnya.
- 2) Tepat dalam mendukung isi materi pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan. Isi media pembelajaran harus sesuai dengan indikator yang telah dirancang pada proses pembelajaran.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Apabila tidak tersedianya waktu, dana, peralatan lainnya untuk

⁶⁷ Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 18.

⁶⁸ Munida Qonita Silmi and Putri Rachmadyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI Sd Kelas V," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 06, no. 04 (2018): 487-488, <https://media.neliti.com/media/publications/254987-pengembangan-media-pembelajaran-video-an-3ce95323.pdf>.

mengembangkan suatu media atau memproduksinya maka tidak perlu dipaksakan. Prinsip ini menuntun guru untuk menentukan media yang mudah diperoleh, mudah dalam proses pembuatannya yang dibuat sendiri oleh guru, dan pada saat memproduksinya tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.

- 4) Keterampilan dalam penggunaan yang dilakukan oleh guru. Nilai media pembelajaran ditentukan oleh guru yang menggunakan dan mengolah media pembelajaran tersebut sehingga guru harus terampil atau mampu menggunakan media pembelajaran yang dipilih dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokkan sasaran. Media pembelajaran yang digunakan pada kelompok besar belum tentu sama efektifnya ketika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Maka diperlukan pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran guna mengoptimalkan keefektifan media pembelajaran yang digunakan tersebut.
- 6) Mutu teknis. Komponen dari persyaratan teknis tertentu harus terpenuhi dan mencakup hal-hal yang berhubungan pada konten-konten (visual, isi, audio, dll) media pembelajaran yang akan digunakan.⁶⁹

D. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Pembelajaran Matematika

Kata matematika berasal dari bahasa Yunani yaitu *mathematike* yang berarti mempelajari. Dalam Hasan Sastra Negara, menurut Johnson dan Rising dalam Ruseffendi mengemukakan bahwa matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, dan pembuktian yang logis. Matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat representasinya dengan simbol dan

⁶⁹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 29-30.

padat, lebih berupa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi.⁷⁰

Menurut pendapat Yayuk dkk yang dikutip oleh Hasan Sastra Negara, matematika merupakan suatu bidang ilmu yang berisi tentang konsep dan prinsip matematika dimana penyajiannya menggunakan simbol (lambang) untuk melatih penalaran supaya berpikir kritis, logis, analitis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah. Lebih lanjut Hudojo dalam Hasan Sastra Negara mengartikan matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK sehingga matematika perlu dibekalkan kepada setiap peserta didik sejak SD/MI bahkan sejak TK.⁷¹

2. Tujuan Pembelajaran Matematika

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dalam Rora Rizki Wandini, tujuan pelajaran matematika adalah siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

⁷⁰ Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika untuk SD*, edisi 3, (Bandar Lampung: CV Anugrah Utama Raharja, 2016), 1-2.

⁷¹ Hasan Sastra Negara, *Buku Ajar Pembelajaran Matematika MI/SD*, 4.

- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Selain tujuan umum yang menekankan pada penataan nalar dan pembentukan sikap siswa serta memberikan tekanan pada keterampilan dalam penerapan matematika juga memuat tujuan khusus matematika SD/MI menurut Depdikbud dalam Rora Rizki Wandini yaitu:

- 1) Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai latihan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan matematika.
- 3) Mengembangkan kemampuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut.
- 4) Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.⁷²

3. Ciri-ciri Pembelajaran Matematika

Suwangsih dalam Rora Rizki Wandini menyatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran matematika di SD adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral, metode spiral ini melambangkan adanya keterkaitan antara suatu materi dengan materi lainnya. Topik sebelumnya menjadi prasyarat untuk memahami topik berikutnya atau sebaliknya.
- 2) Pembelajaran matematika dilakukan secara bertahap. Materi pembelajaran matematika dilakukan secara

⁷² Rora Rizki Wandini, *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*, edisi 1, (Medan: CV. Widya Pupita, 2019), 1.

bertahap yang dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih kompleks.

- 3) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif sedangkan matematika merupakan ilmu deduktif namun sesuai tahap perkembangan siswa maka pembelajaran matematika di SD digunakan metode induktif.
- 4) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi.
- 5) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna konsep matematika tidak diberikan dalam bentuk jadi, tapi sebaliknya siswalah yang harus mengonstruksi konsep tersebut.⁷³

E. Kemandirian Belajar

1. Pengertian Kemandirian Belajar

Kemandirian dalam bahasa Indonesia berasal dari kata mandiri yang memiliki arti keadaan dapat berdiri sendiri dan tidak bergantung pada orang lain. Dalam referensi bahasa asing, kemandirian sering disebut *autonomy*.⁷⁴ Menurut Waston dan Lindgren dalam Amral menjelaskan bahwa kemandirian berarti kebebasan untuk mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, melakukan sesuatu yang tepat, gigih dalam usaha, dan melakukan sendiri segala sesuatu tanpa bantuan orang lain.⁷⁵

Dalam Leni Maulani, Bandura mendefinisikan kemandirian belajar sebagai suatu keadaan dimana individu yang belajar sebagai pengendali aktivitas belajarnya sendiri, memonitor motivasi, tujuan akademik, mengelola sumber daya manusia dan benda, serta menjadi perilaku dalam proses pengambilan

⁷³ *Ibid.*, 8.

⁷⁴ Muhammad Sobri, *Kontribusi Kemandirian dan Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar*, edisi 1, (Praya: Guepedia, 2020), 7.

⁷⁵ Amral, *Penerapan Everyone is A Teacher Here (ETH) melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, edisi 1, (Praya: Guepedia, 2020), 18.

keputusan dan pelaksana dalam proses belajar.⁷⁶ Menurut Pintrich dalam Hafiziani Eka Putri, dkk., mengemukakan bahwa kemandirian belajar adalah suatu proses yang aktif, konstruktif, dimana siswa menentukan tujuan belajar yang hendak dicapai, melakukan monitoring, mengatur dan mengontrol baik dari segi kognisi, motivasi ataupun afektif yang diselaraskan dengan tujuan belajar dan segi kontekstual yang ada di lingkungan.⁷⁷ Haris Mudjiman dalam Asrori mengemukakan bahwa belajar mandiri adalah kegiatan belajar aktif, yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai sesuatu kompetensi guna mengatasi sesuatu masalah, dibangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang telah dimiliki. Penetapan kompetensi sebagai tujuan belajar, cara pencapaiannya baik penetapan waktu belajar, tempat belajar, irama belajar, tempo belajar, cara belajar, sumber belajar, maupun evaluasi hasil belajar dilakukan oleh pembelajar sendiri.⁷⁸

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar merupakan suatu perilaku yang dimiliki seseorang yang mampu untuk berinisiatif untuk melakukan segala sesuatu pekerjaan untuk memenuhi kebutuhannya tanpa harus tergantung pada orang lain dan melakukannya secara tanggung jawab.

2. Faktor-Faktor Kemandirian Belajar

Faktor-faktor kemandirian belajar bukanlah semata-mata merupakan pembawaan yang melekat pada diri individu sejak lahir. Perkembangannya dipengaruhi oleh berbagai stimulasi yang datang dari lingkungannya, selain potensi yang telah dimiliki sejak

⁷⁶ Leni Maulani, *Efektif Belajar Matematika dengan Model Learning Cycle 7E*, 31.

⁷⁷ Hafiziani Eka Putri, dkk., *Kemampuan-kemampuan Matematis dan Pengembangan Instrumennya*, edisi 1, (Bandung: UPI Sumedang Press, 2020), 112.

⁷⁸ Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*, edisi 1, (Surabaya: CV. Pena Persada, 2020), 121.

lahir sebagai keturunan dari orang tuanya. Menurut Basri dalam Muhammad Sobri secara umum kemandirian belajar dipengaruhi dua faktor yaitu:

- 1) Faktor Eksogen adalah faktor yang berasal dari luar kondisi individu seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor yang berasal dari keluarga misalnya keadaan orang tua, banyak anak dalam keluarga, keadaan sosial ekonomi dan sebagainya. Faktor yang berasal dari sekolah misalnya, pendidikan serta bimbingan yang diperoleh dari sekolah, sedangkan faktor dari masyarakat yaitu kondisi dan sikap masyarakat yang kurang memperhatikan masalah pendidikan.
- 2) Faktor Endogen adalah faktor yang berasal dari internal individu atau siswa sendiri, yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis mencakup kondisi fisik siswa, sehat atau kurang sehat, sedangkan faktor psikologis yaitu bakat, minat, sikap mandiri, motivasi, kecerdasan dan lain-lain.⁷⁹

3. Ciri-ciri Kemandirian Belajar

Anak yang mempunyai kemandirian belajar dapat dilihat dari kegiatan belajarnya, dia tidak perlu disuruh bila belajar dan kegiatan belajar dilaksanakan atas inisiatif dirinya sendiri. Untuk mengetahui apakah siswa mempunyai kemandirian belajar perlu diketahui ciri-ciri kemandirian belajar. Dalam Asrori, Chabib Toha membagi ciri kemandirian siswa dalam belajar ada delapan jenis, yaitu:

- 1) Mampu berfikir secara kritis, kreatif dan inovatif.
- 2) Tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain.
- 3) Tidak lari atau menghindari masalah.

⁷⁹ Muhammad Sobri, *Kontribusi Kemandirian dan Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar*, 13-14.

- 4) Memecahkan masalah dengan berfikir secara mendalam.
- 5) Apabila menjumpai masalah dipecahkan sendiri tanpa meminta bantuan orang lain.
- 6) Tidak merasa rendah diri apabila harus berbeda dengan orang lain.
- 7) Berusaha bekerja dengan penuh ketekunan dan kedisiplinan.
- 8) Bertanggung jawab atas tindakannya sendiri.⁸⁰

4. Indikator Kemandirian Belajar

Maslow dalam Muhammad Sobri memandang bahwa seseorang dikatakan memiliki kemandirian apabila terdapat pada dirinya sikap dan perilaku yang dapat mengambil keputusan sendiri, mengatur diri sendiri, berinisiatif, dan bertanggung jawab dalam segala hal.⁸¹ Dalam Amral dan Asmar, menurut Eko dan Kharisudin menyebutkan beberapa indikator kemandirian belajar diantaranya:

- 1) Percaya diri
- 2) Tidak menyandarkan diri pada orang lain
- 3) Mau berbuat sendiri
- 4) Bertanggung jawab
- 5) Ingin berprestasi tinggi
- 6) Menggunakan pertimbangan rasional dalam memberikan penilaian mengambil keputusan dan memecahkan masalah serta menginginkan rasa bebas tujuh selalu mempunyai gagasan baru
- 7) Selalu mempunyai gagasan baru.⁸²

⁸⁰ Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*, 123.

⁸¹ Muhammad Sobri, *Kontribusi Kemandirian dan Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar*, 14.

⁸² Amral dan Asmar, *Hakikat & Pembelajaran*, edisi 1, (Praya: Guepedia, 2020), 28.

DAFTAR RUJUKAN

- Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research Development)*. Jilid 1. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2019.
- Amral, Penerapan *Everyone is A Teacher Here (ETH)* melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Edisi 1, Praya: Guepedia, 2020.
- Andi Ibrahim, dkk, *Metodologi Penelitian*. Jilid 1. Makassar: Gunadarma Ilmu, 2018.
- Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Edisi 1, Surabaya: CV. Pena Persada, 2020.
- Astuti, Erni Puji, Dita Yuzianah, and Riawan Yudi Purwoko. "Needs Analysis Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Matematika E-Komik Untuk Siswa SMP." *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* 4, no. 1 (2018): 10–18. <https://doi.org/10.37729/jpse.v4i1.4888>.
- Atmaja, Adi Tri, Nurul Murtadho, and Sa'dun Akbar. "Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Dan Kecakapan Hidup." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 6, no. 11 (2021): 1673–78. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i11.15104>.
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jilid 3. Jakarta: Kencana, 2020.
- Chairul Anwar, *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. Edisi 1, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017).
- Dewanti, Lucky, and Echa Martha Yasmita. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Buku Cerita Bergambar Pada Siswa Di Sdn 17 Pasar Surantih Pesisir Selatan-Sumatera Barat." *Jurnal Ilmiah Hospitaly* 11, no. 1 (2022): 381–88.
- Didik Inradewa, *Etnoagronomi Indonesia*. Jilid 1. Yogyakarta: Lily Publisher, 2021.

- DN, Khomsatun, Mohammad Asikin, and Sugiman Sugiman. "Systematic Literature Review: Koneksi Matematika Dan Kemandirian Belajar." *Didactical Mathematics* 4, no. 2 (2022): 323–35. <https://doi.org/10.31949/dm.v4i2.2530>.
- Erfayliana, Yudesta, and Oktaria Kusumawati. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Kelas IV SD/MI." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 9, no. 1 (2021): 95–105. <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.12167>.
- Fajriansyah, Irham, Imam Syafi'i, and Heny Wulandari. "Pengaruh Kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Terhadap Sikap Mandiri Siswa." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2023): 1570–75. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1612>.
- Fikri, Hasnul dan Ade Sri Madona, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Jilid 1. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Firmansyah, Haris. "Engenalan Dan Pelestarian Budaya Kalimantan Barat Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Program Tour de Museum." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 2 (2023): 5488–95. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14183>.
- Gusnita, Melisa, and Hafizah Delyana. "Kemandirian Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Square TPSq." *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 3, no. 2 (2021): 286–96. <https://doi.org/10.30606/absis.v3i2.645>.
- Hafiziani Eka Putri, dkk., Kemampuan-kemampuan Matematis dan Pengembangan Instrumennya. Edisi 1, Bandung: UPI Sumedang Press, 2020.
- Hamdan Husein Batubara, Media Pembelajaran Efektif. Jilid 1. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- Hamdan Husein Batubara, Media Pembelajaran Digital. Jilid 1. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.

- Hamdi, Syaifudin, and Adi Ihsan Imami. "Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Didactical Mathematics* 5, no. 2019 (2023): 322–30. <https://doi.org/10.31949/dm.v5i2.6069>.
- Harun Setiadi, Media Pembelajaran Sekolah Dasar. Jilid 1. Jakarta: CV. Super Smart International, 2020.
- Hasan Sastra Negara, Konsep Dasar Matematika untuk SD. Jilid 3. Bandar Lampung: CV Anugrah Utama Raharja, 2016.
- Hasan Sastra Negara, Buku Ajar Pembelajaran Matematika MI/SD. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Hasanah, Ifadah Mau'idhatul, Munasprianto Ramli, and Luki Yunita. "Pengembangan Buku Pengayaan Kimia Digital Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Indramayu." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 16, no. 2 (2022): 75–84. <https://doi.org/10.15294/jipk.v16i2.32335>.
- Heru Kurniawan, Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian. Jilid 1. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2021.
- Hidayah, Nurul, and Nur Karimah. "Kaitan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dengan Keterampilan Generic Sains Pada IPA Sekolah Dasar." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2:115–25, 2020.
- I Wayan Rai S, Penciptaan Karya Seni Berbasis Kearifan Lokal Papua. Jayapura: Aseni, 2021.
- Khairiyah, Ummu, Gusmaniarti, Berda Asmara, Suryanti, Wiryanto, and Sulistiyono. "Fenomena Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembentukan Karakter Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar." *Elementary School Education Journal* 7, no. 2 (2023): 172–78. <https://doi.org/10.30651/else.v7i2.196924>.
- Kismawati, Rahayu, Tias Ernawati, and Puji Hariati Winingsih. "Pengembangan E-Komik Berbasis Heyzine Flipbook Pada Materi Sistem Pencernaan Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP." *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan* 6, no.

November (2022): 359–70.
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/13507>.

Kurniawarsih, Mila, and Indra Martha Rusmana. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Berbasis Budaya.” *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika, Dan Statistika* 1, no. 1 (2020): 39–48. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i1>.

Kustianingsari, Nadia, and Utari Dewi. “Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya.” *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2021): 1–9. <https://www.e-jurnal.com/2016/05/pengembangan-media-komik-digital-pada.html>.

Lillahata, Sarah, Devega Maria Karesina, Albert Alfons, and Rina Pulung. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Di Era Digital.” *Jurnal Pendidikan DIDAXEI* 3, no. 2 (2022): 377–93. <https://doi.org/10.17977/um065v2i22022p1121-1126>.

Leni Maulani, Efektif Belajar Matematika dengan Model Learning Cycle 7E. Edisi 1, Bandung: Penerbit Indonesia Emas Group, 2022.

Mario, Galang, H. Ali Ahmad Muhdy, and Abd. Aziz Ahmad. “Media Pembelajaran Infografis Dengan Materi Unsur Dan Prinsip Seni Rupa.” *Jurnal Imajinasi* 5, no. 1 (2021): 1–11.

Nesi, Antonius, R. Kunjana Rahardi, and Pranowo. “Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Tradisi Lisan Takanab: Kajian Ekolinguistik.” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 11, no. 1 (2019): 71–90. <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/138>

Nopia, Eni, Chairul Anwar, and Guntur Cahaya Kesuma. “Internalisasi Nilai Pendidikan Islam Berbasis Kearifan Lokal : Analisis Praktik Tradisi Ngejalang Kubokh Dalam Pembentukan

- Sikap Sosial Dan Religius Masyarakat.” *Fitrah: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2022): 160–75. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v3i2.168>.
- Nuraeni, Rita, Astri Sutisnawati, and Inna Khaleda Nurmata. “Pengembangan Buku Cerita Profil Pelajar Pancasila Berbasis Digital Sebagai Media Literasi Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (2023): 535–46. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.945>.
- Oktaufika, Yolanda, Nuhyal Ulia, and Jupriyanto. “Analisis Kemampuan Literasi Matematis Pada Materi Pecahan Siswa Kelas V SD.” *Jurnal Ilmiah Sultan Agung* 2, no. 11 (2023): 1090–1102. <https://doi.org/10.17977/um065v2i112022p1093-1109>.
- Pingge, Heronimud Delu. “Kearifan Lokal Dan Penerapannya Di Sekolah.” *Jurnal Edukasi Sumba* 01, no. 02 (2017): 128–35.
- Rahayu, N.W.G.W., I.N. Suparta, and N.N. Parwati. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berorientasi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial.” *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 12, no. 1 (2022): 68–78. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/download/792/558/.
- Rahmata, Aldio. “Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Bermuatan Etnomatematika Materi Aritmetika Sosial.” *MATHEdunesa* 10, no. 1 (2021): 32–44. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v10n1.p32-44>.
- Ramdani, Emi. “Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penhuatan Pendidikan Karakter.” *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial* 10, no. 1 (2018): 1. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.8264>.
- Rora Rizki Wandini, *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. Edisi 1, Medan: CV. Widya Pupita, 2019.
- Silmi, Munida Qonita, and Putri Rachmadyanti. “Pengembangan

- Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI Sd Kelas V.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 06, no. 04 (2018): 486–95.
- Siregar, Yanti Rahmadhani, and Rosmaini. “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP.” *KODE: Jurnal Bahasa* 11, no. 3 (2021): 44–55.
- Subroto, Erlanda Nathasia, Abd. Qohar, and Dwiyanita Dwiyanita. “Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5, no. 2 (2020): 135. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>.
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi 2, Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Sumaryanto, *Pendidikan Jasmani untuk Perguruan Tinggi Konsep, Model, dan Strategi*. Jilid 1. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021.
- Suprpto, *Dialektika Islam dan Budaya Nusantara dari Negosiasi, Adaptasi hingga Komodifikasi*. Jilid 1. Jakarta: Kencana, 2020.
- Syafitri, Qurnia, Mujib, Chairul Anwar, Netriwati, and Wawan. “The Mathematics Learning Media Uses Geogebra on the Basic Material of Linear Equations.” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2018): 9. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v9i1.2160>.
- Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi COVID-19*. Jilid 1. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021.
- Tety Nur Cholifah dan Luthfiatus Zuhroh, *Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Malang Selatan*. Jilid 1. Malang: Media Nusa Creative, 2019.
- Wibowo, Susetyo Andri, and Henny Dewi Koeswanti. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk

- Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1600>.
- Wicaksana, I Putu Gde Caesar Renddy, Anak Agung Gede Agung, and I Nyoman Jampel. “Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia.” *Jurnal Edutech Undiksha* 7, no. 2 (2020): 48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>.
- Wicaksono, David, Yari Dwikurnaningsih, and Setyorini. “Pengembangan Produk Media Komik Digital Untuk Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba Bagi Siswa SMA Di Kota Salatiga.” *Open Journal Systems* 16, no. 1978 (2022): 7883–95. <https://binapatria.id/index.php/MBI/article/view/70>.
- Yudi Hari Rayanto, Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek. Jilid 1. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Zulfiah, Ira Ainun, Nurul Hidayah, and Hasan Sastra Negara. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V SD / MI.” *Terampil* 9, no. 1 (2022): 59–68. <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.10952>.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran I

Surat Izin Pra Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131
 Telp. (0721) 780887 ; email.humas@radenintan.ac.id
 Website: www.radenintan.ac.id

Nomor : B-1636 /Un.16/DT/PP.009.7/01/2023 Bandar Lampung, 25 Januari 2023
 Lampiran : -
 Perihal : Izin Melaksanakan Pra Penelitian

Kepada Yth.
 Kepala SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka memenuhi persyaratan studi pada Program Strata Satu (S1) UIN Raden Intan Lampung, maka dengan ini mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama : Ratih Mutiara Sani
 NPM : 1911100166
 Semester : 8 (Delapan)
 Fakultas/Program Studi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru
 Madrasah Ibtidaiyah

Untuk melaksanakan Pra Penelitian di SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan. Data hasil Pra Penelitian akan dipergunakan oleh yang bersangkutan untuk penyusunan Proposal Skripsi. Atas izin dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

An. Dekan
 W. L. H. H. Bidang Akademik dan Kelembagaan



Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
2. Kabag TU FTK
3. Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Mahasiswa/i Yang Bersangkutan

Lampiran II

Surat Balasan Pra Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG SELATAN
 U P T DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN JATI AGUNG
SD NEGERI 2 JATIMULYO

NSS : 101120121051 NPSN : 10801176 NIS : 100040

Jln. Panembahan Senopati Gg. Pertemuan 2 Desa Jatimulyo, Kec. Jati Agung, Lampung Selatan Kode Pos 35365

Jatimulyo, 20 Februari 2023

Nomor : 422/023/IV.02/VII.08.08/10801176/2023
 Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **KARSITI, S.Pd.SD**
 NIP : 19630914 198403 2 001
 Pangkat / Golongan : Pembina / IV/b

Menerangkan bahwa :

Nama : **RATHI MUTIARA SANI**
 NPM : 1911100166
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Program Studi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Semester : VIII (Delapan)

Telah kami setuju untuk mengadakan pra penelitian di SDN 2 Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan.


Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerja samanya kami mengucapkan terima kasih.

Kepala SD Negeri 2 Jatimulyo
 Kecamatan Jati Agung

KARSITI, S.Pd.SD
 NIP.-19630914 198403 2 001

Lampiran III

Surat Izin Permohonan Penelitian SD Negeri 1 Jatimulyo, Lampung Selatan dan SD Negeri 2 Jatimulyo, Lampung Selatan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIAH DAN KEGURURAN
Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

Nomor : B/4401 Un.16/DT/PP.009.7/09/2023 Bandar Lampung, September 2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.


Setelah memperhatikan Judul Skripsi dan Out Line yang sudah disetujui oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Ratih Mutiara Sani
NFM : 1911100166
Semester/T.A : IX (Sembilan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar

Akan mengadakan penelitian di SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan, Guna mengumpulkan data dan bahan-bahan skripsi yang bersangkutan. Waktu yang diberikan mulai tanggal 22 September 2023 sampai dengan selesai.

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Dekan,

Prof. Dr. H. Mirva Diana, M.Pd
NIP. 19640328 198803 2 002

Tembusan

1. Wakil Dekan Bidang Akademik;
2. Kajuri/Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Kabag TU FTK;
4. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURURAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

Nomor : B/1579 Un.16/DT/PP.009.7/09/2023 Bandar Lampung, September 2023
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Kepada Yth.

Kepala Sekolah SDN 2 Jatimulyo Lampung Selatan
 di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah memperhatikan Judul Skripsi dan Out Line yang sudah disetujui oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Ratih Mutiara Sani
 NPM : 1911100166
 Semester/T.A : IX (Sembilan)
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar

Akan mengadakan penelitian di SDN 2 Jatimulyo Lampung Selatan, Guna mengumpulkan data dan bahan-bahan skripsi yang bersangkutan. Waktu yang diberikan mulai tanggal 12 September 2023 sampai dengan selesai.

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik,
2. Kajuri/Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Kabag TU FTK,
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran IV

Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN SDN 2 JATIMULYO
KECAMATAN JATIAGUNG

Jalan P.Senopati Gg.Pertemuan 1, Desa Jatimulyo Kecamatan Jatiagung Kab. Lampung Selatan

Jatimulyo, 03 Oktober 2023

Nomor : 422/070/IV.02/VII.08.08/10801176/2023
 Perihal : **Balasan Permohonan Izin Penelitian**

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : KARSITI S.Pd.SD
 NIP : 196309112005011008
 Pangkat/Golongan : Pembina / IV.b
 Jabatan : Kepala SD N 2 Jatimulyo

Menerangkan bahwa :

Nama : Ratih Mutiara Sani
 NPM : 1911100166
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Semester TA : IX (Sembilan)
 Universitas : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung / UIN RIL

Telah Kami setuju untuk mengadakan Penelitian di SDN 2 Jatimulyo Kecamatan Jatiagung Kabupaten Lampung Selatan.

Demikian Surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Kepala SD N 2 Jatimulyo
 Kecamatan Jatiagung.



Lampiran V

Tes Kearifan Lokal

SOAL TES PENGETAHUAN KEARIFAN LOKAL LAMPUNG PRA PENELITIAN KELAS IV SEKOLAH DASAR

| | |
|--------------|---|
| NAMA | : |
| KELAS | : |
| ASAL SEKOLAH | : |

Petunjuk:

Berilah tanda (x) pada salah satu jawaban a,b,c, atau d yang dianggap benar pada soal dibawah ini!

-SELAMAT MENGERJAKAN-

- Berikut ini yang merupakan lagu dari daerah Lampung adalah.....
 - Bumi Lampung dan Dek Sangke
 - Bumi Lampung dan Soleram
 - Cangget Agung dan Lipang Lipang Dang
 - Cangget Agung dan Nyok Miak
- Dibawah ini merupakan salah satu tempat wisata yang berada di Provinsi Lampung adalah.....
 - Mandalika
 - Taman Nasional Way Kambas
 - Pantai Parangtritis
 - Kawah Putih
- Provinsi Lampung memiliki banyak tarian tradisional yang indah, dibawah ini yang berasal dari Lampung adalah tari.....
 - Tari Sigeih Pengunten
 - Tari Kecak
 - Tari Piring
 - Tari Manuk Dadali
- Berikut ini yang merupakan kerajinan tangan daerah Provinsi Lampung adalah.....
 - Batik
 - Kain Tapis
 - Kain Tanjung
 - Kain Songket
- Cerita rakyat yang berasal dari Lampung adalah.....
 - Malin Kundang
 - Simbang Belawang
 - Rawa Pening
 - La Moelu
- Rumah adat yang berasal dari Lampung adalah.....
 - Rumah Panggung
 - Nuwo Sesat
 - Honai
 - Rumah Baduy
- Berikut ini merupakan senjata dari Provinsi Lampung yaitu.....
 - Pedang Jenawi
 - Piso Gajah Dompok
 - Golok Ciomas
 - Payan
- Berikut ini yang merupakan kuliner khas Provinsi Lampung adalah.....
 - Pempek
 - Karedok
 - Seruit
 - Kerak Telor
- Berikut ini yang merupakan salah satu nilai-nilai atau falsafah orang Lampung adalah.....
 - Tabuik
 - Sakai Sambayan
 - Sekaten
 - Tedak Siten
- Berikut ini bangunan yang berada di Provinsi Lampung adalah.....
 - Patung Ikan Sura dan Baya
 - Patung Pancoran
 - Tugu Adipura
 - Tugu Proklamasi

Lampiran VII

Transkrip Wawancara

Tujuan : Untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan e-komik berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika di sekolah dasar

Nama Guru : Aan Armaji, S.Pd

Hari/tanggal : Senin, 21 Agustus 2023

Waktu : 13.00 WIB

Tempat : Ruang Kelas IV C SD N 2 Jatimulyo, Lampung Selatan

Pertanyaan:

1. Menurut bapak/ibu bagaimana kondisi peserta didik terhadap pembelajaran matematika?

Jawab.

Peserta didik terbagi dalam 3 kelompok, ada yang sama sekali tidak paham, ada yang setengah paham, dan ada yang sudah paham sekitar 3-4 peserta didik. Untuk rata-rata kondisi peserta didik 50% masih belum menerima pembelajaran dengan baik.

2. Media pembelajaran apa saja yang dipakai bapak/ibu dalam pembelajaran matematika di kelas IV?

Jawab.

Hanya menggunakan papan tulis langsung dituliskan saja.

3. Menurut bapak/ibu seberapa penting media pembelajaran elektronik pada mata pelajaran matematika mengingat kemajuan teknologi semakin pesat?

Jawab.

Masa sekarang memang sangat diperlukan dalam hal pembelajaran sehingga penting sekali.

4. Apakah sebelumnya bapak/ibu sudah pernah memakai e-komik dalam pembelajaran matematika? Jika belum media pembelajaran elektronik yang seperti apa yang pernah digunakan bapak/ibu?

Jawab.

Belum pernah menggunakan e-komik dan belum pernah mempergunakan media pembelajaran elektronik.

5. Menurut bapak/ibu seberapa penting peserta didik mempelajari kearifan lokal?

Jawab.

Penting karena kemajuan teknologi ini pesat sehingga peserta didik harus memiliki cinta terhadap kebudayaannya sendiri agar tetap lestari.

6. Apakah sebelumnya bapak/ibu sudah pernah memakai media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran matematika? Jika sudah media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang seperti apa yang pernah digunakan bapak/ibu?

Jawab.

Belum pernah.

7. Menurut bapak/ibu dengan adanya pengembangan e-komik berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran matematika akan meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar matematika?

Jawab.

Ketika peserta didik sekarang ini sudah memakai handphone semua dengan adanya e-komik ini saya rasa akan mandiri dalam belajar tinggal pengawasan saja dengan orang tua dan kita bimbing agar peserta didik dapat mandiri dalam belajar.

8. Bagaimana sikap kemandirian belajar peserta didik pada saat pembelajaran matematika? Apakah telah memenuhi harapan yang ibu/bapak harapkan?

Jawab.

Hanya sekitar 3-4 orang telah mandiri. Saat saya tanyakan kepada peserta didik terkait pekerjaan rumah rata-rata jawaban mereka masih dibantu dengan orang tuanya atau kakaknya, namun sekitar 3-4 orang ada yang sudah belajar mandiri dan mengerjakan pekerjaan rumah sendiri. Jadi belum terpenuhi dengan baik, selama di kelas pun masih belum mandiri ketika diberikan tugas yang diberikan karena masih suka bertanya dengan teman.

9. Apa harapan bapak/ibu terhadap e-komik berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika yang akan dikembangkan ini untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik?

Jawab.

Harapan yang jelas peserta didik dapat memahami dengan baik pembelajaran matematika karena pembelajaran matematika selama ini dianggap sulit oleh peserta didik. Jadi ketika peserta didik sudah menggunakan e-komik dan belajar mandiri lalu dibimbing dan mereka senang maka antusiasme dalam belajar matematika meningkat sehingga kemandirian belajar juga meningkat.

Transkrip Wawancara Pra Penelitian

Nama Guru : Siti Ernawati, S.Pd. Gr.

Hari/tanggal : Kamis, 7 September 2023

Waktu : 16.00 WIB

Tempat : Ruang Kelas IV A SD N 1 Jatimulyo, Lampung Selatan

Pertanyaan:

1. Menurut bapak/ibu bagaimana kondisi peserta didik terhadap pembelajaran matematika?

Jawab.

Masih kurang dan peserta didik masih kesulitan dalam memahami pembelajaran.

2. Media pembelajaran apa saja yang dipakai bapak/ibu dalam pembelajaran matematika di kelas IV?

Jawab.

Untuk matematika hanya menggunakan buku saja.

3. Menurut bapak/ibu seberapa penting media pembelajaran elektronik pada mata pelajaran matematika mengingat kemajuan teknologi semakin pesat?

Jawab.

Penting karena peserta didik jadi cepat memahami.

4. Apakah sebelumnya bapak/ibu sudah pernah memakai e-komik dalam pembelajaran matematika? Jika belum media

pembelajaran elektronik yang seperti apa yang pernah digunakan bapak/ibu?

Jawab.

Belum.

5. Menurut bapak/ibu seberapa penting peserta didik mempelajari kearifan lokal?

Jawab.

Penting agar peserta didik selalu ingat tanah kelahirannya dan identitasnya.

6. Apakah sebelumnya bapak/ibu sudah pernah memakai media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran matematika? Jika sudah media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang seperti apa yang pernah digunakan bapak/ibu?

Jawab.

Belum.

7. Menurut bapak/ibu dengan adanya pengembangan e-komik berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran matematika akan meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar matematika?

Jawab.

Menurut saya akan meningkat karena e-komik ini praktis sehingga peserta didik dapat belajar kapan saja serta e-komik pastinya memiliki gambar-gambar yang menarik sehingga peserta didik senang membacanya.

8. Bagaimana sikap kemandirian belajar peserta didik pada saat pembelajaran matematika? Apakah telah memenuhi harapan yang ibu/bapak harapkan?

Jawab.

Masih belum mandiri karena masih dibimbing oleh orangtuanya sehingga masih rendah sekali.

9. Apa harapan bapak/ibu terhadap e-komik berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika yang akan dikembangkan ini untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik?

Jawab.

Semoga peserta didik mudah paham.

Lampiran VIII

LEMBAR OBSERVASI KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK

Hari : Rabu, 23 Agustus 2023

Jam: 15.30-`16.30 WIB

LEMBAR OBSERVASI KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK

A. Petunjuk Pengisian

Berikut ini daftar kemandirian belajar peserta didik. Checklist pada kolom Ya atau Tidak sesuai dengan aspek yang diobservasi.

B. Isian

Hari/tanggal :

Jam :

| No | Aspek yang Diobservasi | Ya | Tidak |
|----|---|----|-------|
| 1 | Siswa percaya diri dapat mengerjakan tugas dengan kemampuannya sendiri tanpa melihat jawaban temannya | | ✓ |
| 2 | Siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru | | ✓ |
| 3 | Siswa konsentrasi saat mengerjakan tugas dari guru | | ✓ |
| 4 | Siswa merasa bangga terhadap hasil kerja kerasnya sendiri | | ✓ |
| 5 | Siswa mempelajari pembelajaran apabila guru belum masuk | | ✓ |
| 6 | Siswa memanfaatkan perpustakaan untuk belajar apabila guru tidak masuk | | ✓ |
| 7 | Siswa mengumpulkan tugas tepat waktu jika diberikan tugas | | ✓ |
| 8 | Siswa memilih belajar daripada bermain di kelas | ✓ | |
| 9 | Siswa berusaha mengerjakan tugasnya sendiri | | ✓ |
| 10 | Siswa ikut menjaga kebersihan saat pembelajaran | ✓ | |
| 11 | Siswa memperhatikan penjelasan guru | | ✓ |
| 12 | Siswa tetap tenang dan berusaha walaupun teman-teman di kelas sudah selesai | | ✓ |
| 13 | Siswa membuat catatan menarik untuk dipelajari kembali | | ✓ |
| 14 | Siswa selalu bertanya kepada guru sampai mengerti terhadap materi yang dipelajari | | ✓ |

Lampiran IX

Angket Kebutuhan Peserta Didik

**ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN E-KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN
BELAJAR PESERTA DIDIK**

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Asal Sekolah :

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pertanyaan dengan baik dan teliti
2. Berilah tanda ceklis (√) terhadap pertanyaan sesuai pendapat Anda

C. Pertanyaan

1. Apa pendapat Anda mengenai pembelajaran matematika?
 - Sulit untuk dipelajari
 - Menyenangkan
2. Menurut Anda materi apakah yang dianggap sulit dalam pembelajaran matematika?
 - Bilangan Cacah Sampai 1000
 - Pecahan
 - FPB dan KPK
 - Lainnya.....
3. Metode pembelajaran apa yang sering guru gunakan dalam pembelajaran matematika?
 - Ceramah ◦ Praktikum
 - Diskusi ◦
 - Lainnya:.....
4. Apakah Anda mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran matematika dari guru?
 - Ya ◦ Tidak
5. Media apa yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran?
 - Media cetak (buku) ◦ Media audiovisual (TV/film)

- Media audio ◦
- Lainnya:.....
- 6. Apakah guru sering mengaitkan materi matematika dengan kehidupan sehari-hari?
 - Sangat sering ◦ Jarang
 - Sering ◦ Tidak pernah
- 7. Media pembelajaran apa yang sering digunakan selama pembelajaran matematika?
 - Gambar ◦ Komik
 - Powerpoint
 - Lainnya:.....
- 8. Apakah media pembelajaran yang Anda gunakan sudah membantu untuk memahami mata pelajaran matematika?
 - Ya ◦ Tidak
- 9. Apakah Anda membutuhkan media pembelajaran lain?
 - Ya ◦ Tidak
- 10. Selama kegiatan pembelajaran matematika, pernahkah Anda menggunakan media pembelajaran dalambentuk elektronik?
 - Pernah ◦ Tidak pernah
- 11. Apakah Anda tertarik apabila pembelajaran matematika menggunakan E-komik?
 - Ya ◦ Tidak

Lampiran X

Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

| No | Nama | 1 | | | | 2 | | | | 3 | | | | 4 | | | | 5 | | | | 6 | | | | 7 | | | | 8 | | | | 9 | | | | 10 | | | | 11 | | | |
|----|--------------------------|-------|-------------|----------------|---------|-------------|---------|---------|---------|-----------|---------|----|-------|-------|-------|-------------|---------|---------------|--------|--------|--------------|--------|------------|-------|---------|----|-------|----|-------|----|-------|----|-------|----|-------|----|-------|----|---|---|---|----|--|--|--|
| | | Sulit | Mengasahkan | Bilangan cacah | Pecahan | FPB dan KPK | Lainnya | Ceramah | Diskusi | Praktikum | Lainnya | Ya | Tidak | Cetak | Audio | Audiovisual | Lainnya | Sangat sering | sering | Jarang | Tidak pernah | Gambar | Powerpoint | Komik | Lainnya | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak | | | | | | | | |
| 1 | Amar | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | | | | | |
| 2 | Ayudyo Asahra | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | | | | |
| 3 | Aditya | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | | | | |
| 4 | Andani Dwiwintari | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | | | | |
| 5 | Adi Adiransyah | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | | | | | | |
| 6 | Alfah Hafiz | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | | | | | |
| 7 | Akmal | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | | | | | | |
| 8 | Aliza Khaira Bina | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | | | | |
| 9 | Ainal Luthifah | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | | | | | | |
| 10 | Adhila Nadhira Ramadhani | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | | | | | | |
| 11 | Arta Roviansyah | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | | | |
| 12 | Adella Septia Rahmawati | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | | | | | |
| 13 | Azahra Thalita Ulfa | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | | | | | |
| 14 | Cheser Kanasya An-Dees Z | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | | | |
| 15 | Dara Saputra | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | | | | | |
| 16 | Dzakirah Sheril Faizah | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | | | |
| 17 | Fajeri Ilham Mubalata | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | | | |
| 18 | Galang Azka Fatri | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | | | | | |
| 19 | Insa Khoirunnisa | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | | | | | |
| 20 | Inez Salikha Auliandra | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | | | |
| 21 | Khalifa | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | | |
| 22 | Kasasr Elhaso | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | | | |
| 23 | Mahammad Khoiril Jaisid | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | | | | | |
| 24 | Mahammad Najib Nasri | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | | | | | |
| 25 | M. Ramadhan Pangestu W | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | | | | | |
| 26 | Mulya Safitri | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | | | |
| 27 | Naila Izza Meriza | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | | | |
| 28 | Nico Rodinta | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | | | |
| 29 | Rufif Arfa Ramadhiseto | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | | | | | |
| 30 | Silvana | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | | |
| 31 | Ali Yuzri Syahid | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | | | | | |

Lampiran XI

Berita Acara Validasi Ahli



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmih, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721)783260

**BERITA ACARA VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
UIN RADEN INTAN LAMPUNG**

Terhitung dari tanggal 18 September 2023 s.d September 2023 bertempat di Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, telah dilakukan Validasi Instrumen penelitian terhadap mahasiswa berikut:

Nama/NPM/Jurusan : Ratih Mutiara Sani / 1911100166/ PGMI
Judul : “Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar”

Tim Validasi:

| No | Nama Validator | Keahlian | Tanda Tangan |
|----|---------------------------|----------|--------------|
| 1 | Hasan Sastra Negara, M.Pd | Media | 1. |
| 2 | M. Muchsin Afriyadi, M.Pd | | 2. |
| 3 | Suhardiansyah, M.Pd | Materi | 3. |
| 4 | Guru : Aan Aemaji, S.Pd | | 4. |
| 5 | Erna Wati, M.Pd | Bahasa | 5. |
| 6 | Fitri Angraini, M.Pd | | 6. |

Bandar Lampung, 15 September 2023
Sekretaris Prodi PGMI

Deri Firmansah, M.Pd
NIP. 199110312019031011

Lampiran XII

Angket Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Bahasa, dan Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya **Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar**, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran e-komik yang telah di buat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi, masukan untuk memperbaiki, dan meningkatkan kualitas produk media pembelajaran e-komik. Sehingga dapat diketahui layak atau tidak media pembelajaran e-komik digunakan dalam pembelajaran.

Petunjuk Pengisian Angket:

Kepada Bapak/Ibu saya mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai disetiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

| | |
|---|---------------------|
| 5 | Sangat Setuju |
| 4 | Setuju |
| 3 | Netral |
| 2 | Tidak Setuju |
| 1 | Sangat Tidak Setuju |

Sebelum melakukan penilaian, dimohon untuk Bapak/Ibu berkenan mengisi identitas diri dibawah ini terlebih dahulu.

Nama : Hasan Sastra Negara, M.Pd.

NIP :

Instansi : UIN Raden Intan Lampung

| No | Indikator Penilaian | Butir Penilaian | Skala Penilaian | | | | |
|----|--|--|-----------------|---|---|---|---|
| | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Desain Sampul (<i>cover</i>) E-Komik | 1. Ilustrasi sampul (<i>cover</i>) telah sesuai dengan isi materi pada e-komik | ✓ | | | | |
| | | 2. Pemilihan gambar dan tulisan pada sampul (<i>cover</i>) telah sesuai dengan isi materi pada e-komik | ✓ | | | | |
| | | 3. Pewarnaan sampul (<i>cover</i>) e-komik sudah menarik | ✓ | | | | |
| | | 4. Ukuran gambar dan tulisan sudah proporsional pada sampul (<i>cover</i>) e-komik | ✓ | | | | |
| 2 | Tampilan Teks | 5. Karakter huruf (<i>font</i>) yang digunakan dapat dibaca dengan jelas | ✓ | | | | |
| | | 6. Ukuran teks sudah proporsional | ✓ | | | | |
| | | 7. Teks dengan adegan pada e-komik telah sesuai | ✓ | | | | |
| | | 8. Teks dengan jenis balon kata pada e-komik telah sesuai | ✓ | | | | |
| 3 | Karakteristik Media | 9. Penggunaan gambar dalam e-komik sudah relevan dengan karakter tokoh | ✓ | | | | |
| | | 10. Gambar pada e-komik dapat dipahami dengan jelas | ✓ | | | | |
| | | 11. Ukuran gambar yang digunakan pada e-komik sudah proporsional | ✓ | | | | |
| | | 12. Pewarnaan gambar pada e-komik sudah tepat dan menarik | ✓ | | | | |
| | | 13. Gambar yang digunakan pada e-komik sudah sesuai untuk menyampaikan materi | ✓ | | | | |
| | | 14. Penyusunan panel-panel pada e-komik sudah sesuai dengan arah baca yang tepat | ✓ | | | | |

Komentar/Kritik/Saran

Komentar/kritik/saran dari Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran terhadap Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar adalah:

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar

| | |
|--|---|
| Media Pembelajaran E-Komik Belum Dapat Digunakan | |
| Media Pembelajaran E-Komik Dapat Digunakan Dengan Revisi | |
| Media Pembelajaran E-Komik Dapat Digunakan Tanpa Revisi | √ |

Bandar Lampung,
Validator Media,



| No | Indikator Penilaian | Butir Penilaian | Skala Penilaian | | | | |
|----|--|--|-----------------|---|---|---|---|
| | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Desain Sampul (<i>cover</i>) E-Komik | 1. Ilustrasi sampul (<i>cover</i>) telah sesuai dengan isi materi pada e-komik | ✓ | | | | |
| | | 2. Pemilihan gambar dan tulisan pada sampul (<i>cover</i>) telah sesuai dengan isi materi pada e-komik | ✓ | | | | |
| | | 3. Pewarnaan sampul (<i>cover</i>) e-komik sudah menarik | ✓ | | | | |
| | | 4. Ukuran gambar dan tulisan sudah proporsional pada sampul (<i>cover</i>) e-komik | ✓ | | | | |
| 2 | Tampilan Teks | 5. Karakter huruf (<i>font</i>) yang digunakan dapat dibaca dengan jelas | ✓ | | | | |
| | | 6. Ukuran teks sudah proporsional | | ✓ | | | |
| | | 7. Teks dengan adegan pada e-komik telah sesuai | ✓ | | | | |
| | | 8. Teks dengan jenis balon kata pada e-komik telah sesuai | ✓ | | | | |
| 3 | Karakteristik Media | 9. Penggunaan gambar dalam e-komik sudah relevan dengan karakter tokoh | ✓ | | | | |
| | | 10. Gambar pada e-komik dapat dipahami dengan jelas | ✓ | | | | |
| | | 11. Ukuran gambar yang digunakan pada e-komik sudah proporsional | ✓ | | | | |
| | | 12. Pewarnaan gambar pada e-komik sudah tepat dan menarik | ✓ | | | | |
| | | 13. Gambar yang digunakan pada e-komik sudah sesuai untuk menyampaikan materi | | ✓ | | | |
| | | 14. Penyusunan panel-panel pada e-komik sudah sesuai dengan arah baca yang tepat | | ✓ | | | |

Komentar/Kritik/Saran

Komentar/kritik/saran dari Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran terhadap Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar adalah:

1. Menambah gambar pada dinding agar lebih menarik.

Kesimpulan:

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar

| | |
|--|--|
| Media Pembelajaran E-Komik Belum Dapat Digunakan | |
| Media Pembelajaran E-Komik Dapat Digunakan Dengan Revisi | |
| Media Pembelajaran E-Komik Dapat Digunakan Tanpa Revisi | |

Bandar Lampung,
Validator Media,

M. Muchsin Afrizadi

| No | Indikator Penilaian | Butir Penilaian | Skala Penilaian | | | | |
|----|--|---|-----------------|---|---|---|---|
| | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran | 1. Kelengkapan materi | | ✓ | | | |
| | | 2. Keluasan materi | | | ✓ | | |
| 2 | Keakuratan Materi | 3. Keakuratan konsep | | | ✓ | | |
| | | 4. Keakuratan data dan fakta | | ✓ | | | |
| | | 5. Keakuratan gambar, dan ilustrasi | | ✓ | | | |
| 3 | Kemutakhiran Materi | 6. Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari | | ✓ | | | |
| 4 | Mendorong Keingintahuan | 7. Mendorong rasa ingin tahu | | ✓ | | | |
| | | 8. Menciptakan kemandirian belajar | | ✓ | | | |
| 5 | Penyajian Pembelajaran | 9. Kompetensi materi yang disajikan memuat kearifan lokal Lampung | | ✓ | | | |
| | | 10. Keterlibatan peserta didik | | | ✓ | | |
| | | 11. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik | | ✓ | | | |

Komentar/Kritik/Saran

Komentar/kritik/saran dari Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran terhadap Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar adalah:

Layak & uji coba dgn kategori
75% Layak!

Kesimpulan:

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar

| | |
|--|---|
| Media Pembelajaran E-Komik Belum Dapat Digunakan | |
| Media Pembelajaran E-Komik Dapat Digunakan Dengan Revisi | |
| Media Pembelajaran E-Komik Dapat Digunakan Tanpa Revisi | ✓ |

Bandar Lampung,
Validasi Materi,
[Signature] 21/09/23
Suhardiansyah, M.Pd

| No | Indikator Penilaian | Butir Penilaian | Skala Penilaian | | | | |
|----|--|---|-----------------|---|---|---|---|
| | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran | 1. Kelengkapan materi | ✓ | | | | |
| | | 2. Keluasan materi | ✓ | | | | |
| 2 | Keakuratan Materi | 3. Keakuratan konsep | ✓ | | | | |
| | | 4. Keakuratan data dan fakta | ✓ | | | | |
| | | 5. Keakuratan gambar, dan ilustrasi | ✓ | | | | |
| 3 | Kemutakhiran Materi | 6. Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari | ✓ | | | | |
| 4 | Mendorong Keingintahuan | 7. Mendorong rasa ingin tahu | ✓ | | | | |
| | | 8. Menciptakan kemandirian belajar | ✓ | | | | |
| 5 | Penyajian Pembelajaran | 9. Kompetensi materi yang disajikan memuat kearifan lokal Lampung | ✓ | | | | |
| | | 10. Keterlibatan peserta didik | ✓ | | | | |
| | | 11. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik | ✓ | | | | |

Komentar/Kritik/Saran

Komentar/kritik/saran dari Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran terhadap Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar adalah:

Media elektronik komik yang telah di susun sudah sangat memuaskan dan bisa di pergemakan di dalam kelas untuk pembelajaran. Hal ini di karenakan E-komik yang di susun sudah sangat detail sudah lengkap sudah akurat dan sangat mudah di pahami oleh para siswa kedepannya. semoga E-komik seperti ini tidak hanya untuk materi pecahan saja akan tetapi dapat di susun untuk materi yang lainnya juga.

| No | Indikator Penilaian | Butir Penilaian | Skala Penilaian | | | | |
|----|--|--|-----------------|---|---|---|---|
| | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Kelugasan | 1. Kalimat yang digunakan sederhana dan efektif | | ✓ | | | |
| | | 2. Terdapat kesesuaian penggunaan kata dan istilah dalam menyampaikan gagasan | | ✓ | | | |
| | | 3. Penggunaan ejaan, tanda baca, dan tata tulis pada e-komik telah mengacu pada KBBI dan PUEBI | | ✓ | | | |
| 2 | Penggunaan Bahasa yang Dialogis dan Interaktif | 4. Bahasa yang digunakan mampu bersifat dua arah mendorong peserta didik untuk mempelajari materi tersebut secara tuntas | | ✓ | | | |
| | | 5. Bahasa yang digunakan mampu memotivasi peserta didik dalam belajar secara mandiri | ✓ | | | | |
| 3 | Kesesuaian Tingkat Perkembangan Peserta Didik | 6. Bahasa yang digunakan telah sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik (secara imajinatif dapat dibayangkan oleh peserta didik) | | ✓ | | | |
| | | 7. Bahasa yang digunakan telah sesuai dengan kematangan sosial emosional peserta didik pada teks, gambar, dan ilustrasi yang terdapat di e-komik | | ✓ | | | |
| 4 | Kerunutan Keterpaduan | 8. Penyampaian pesan melalui teks, gambar, dan ilustrasi mencerminkan hubungan logis pada e-komik | ✓ | | | | |
| | | 9. Penyampaian pesan melalui teks, gambar, atau ilustrasi antarkalimat mencerminkan hubungan logis pada e-komik | | ✓ | | | |

Komentar/Kritik/Saran

Komentar/kritik/saran dari Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran terhadap Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar adalah:

1. Tambahkan CP pada Profil Pengembang
2. Petunjuk penggunaan dibuat narasi
3. Kata pengantar ditambahkan nama pembimbing dan tim ahli validator

Kesimpulan:

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar.

| | |
|--|--|
| Media Pembelajaran E-Komik Belum Dapat Digunakan | |
| Media Pembelajaran E-Komik Dapat Digunakan Dengan Revisi | |
| Media Pembelajaran E-Komik Dapat Digunakan Tanpa Revisi | |

Bandar Lampung,

Validator Bahasa,


Fitri Anggraini, M.Pd

| No | Indikator Penilaian | Butir Penilaian | Skala Penilaian | | | | |
|----|--|--|-----------------|---|---|---|---|
| | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Kelugasan | 1. Kalimat yang digunakan sederhana dan efektif | ✓ | | | | |
| | | 2. Terdapat kesesuaian penggunaan kata dan istilah dalam menyampaikan gagasan | ✓ | | | | |
| | | 3. Penggunaan ejaan, tanda baca, dan tata tulis pada e-komik telah mengacu pada KBBI dan PUEBI | ✓ | | | | |
| 2 | Penggunaan Bahasa yang Dialogis dan Interaktif | 4. Bahasa yang digunakan mampu bersifat dua arah mendorong peserta didik untuk mempelajari materi tersebut secara tuntas | | ✓ | | | |
| | | 5. Bahasa yang digunakan mampu memotivasi peserta didik dalam belajar secara mandiri | ✓ | | | | |
| 3 | Kesesuaian Tingkat Perkembangan Peserta Didik | 6. Bahasa yang digunakan telah sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik (secara imajinatif dapat dibayangkan oleh peserta didik) | ✓ | | | | |
| | | 7. Bahasa yang digunakan telah sesuai dengan kematangan sosial emosional peserta didik pada teks, gambar, dan ilustrasi yang terdapat di e-komik | ✓ | | | | |
| 4 | Keruntutan Keterpaduan | 8. Penyampaian pesan melalui teks, gambar, dan ilustrasi mencerminkan hubungan logis pada e-komik | ✓ | | | | |
| | | 9. Penyampaian pesan melalui teks, gambar, atau ilustrasi antarkalimat mencerminkan hubungan logis pada e-komik | ✓ | | | | |

Komentar/Kritik/Saran

Komentar/kritik/saran dari Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran terhadap Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar adalah:

Secara penulisan sudah sesuai dengan PUEBI dan bahasa yang digunakan mudah dipahami

Kesimpulan:

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar.

| | |
|--|---|
| Media Pembelajaran E-Komik Belum Dapat Digunakan | |
| Media Pembelajaran E-Komik Dapat Digunakan Dengan Revisi | ✓ |
| Media Pembelajaran E-Komik Dapat Digunakan Tanpa Revisi | |

Bandar Lampung, 19-9-23

Validator Bahasa,

Ernawati

Ernawati, M.Pd.

Lampiran XIII

Angket Hasil Respon Pendidik

| No | Indikator Penilaian | Butir Penilaian | Skala Penilaian | | | | |
|----|---------------------|---|-----------------|---|---|---|---|
| | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Media | 1. Kemudahan dalam mengoperasikan media e-komik | | ✓ | | | |
| | | 2. Media e-komik dapat menambah pengetahuan peserta didik | ✓ | | | | |
| | | 3. Pewarnaan pada media e-komik sudah menarik | ✓ | | | | |
| | | 4. Gambar pada e-komik dapat dipahami dengan jelas dan menarik | | ✓ | | | |
| 2 | Materi/isi | 5. Isi materi pada e-komik telah sesuai dengan Tujuan Pembelajaran | | ✓ | | | |
| | | 6. Memudahkan peserta didik dalam memahami cerita | ✓ | | | | |
| | | 7. Isi materi yang disampaikan pada e-komik dapat memotivasi peserta didik pada minat membaca | ✓ | | | | |
| | | 8. Materi yang disampaikan lengkap dan jelas | | ✓ | | | |
| 3 | Bahasa | 9. Bahasa yang digunakan komunikatif | | ✓ | | | |
| | | 10. Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | ✓ | | | |
| | | 11. Mudah dalam memahami alur cerita pada e-komik | | ✓ | | | |
| 4 | Tampilan | 12. Tulisan dan desain media e-komik sudah menarik | ✓ | | | | |
| | | 13. Kemenarikan warna pada sampul (cover) e-komik | ✓ | | | | |

Komentar/Kritik/Saran

Komentar/kritik/saran dari Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran terhadap Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar adalah

.....

.....

.....

.....

Bandar Lampung,

Pendidik Kelas IV


Siti Ernawati, S.Pd SD

| No | Indikator Penilaian | Butir Penilaian | Skala Penilaian | | | | |
|----|---------------------|---|-----------------|---|---|---|---|
| | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Media | 1. Kemudahan dalam mengoperasikan media e-komik | ✓ | | | | |
| | | 2. Media e-komik dapat menambah pengetahuan peserta didik | ✓ | | | | |
| | | 3. Pewarnaan pada media e-komik sudah menarik | ✓ | | | | |
| | | 4. Gambar pada e-komik dapat dipahami dengan jelas dan menarik | ✓ | | | | |
| 2 | Materi/isi | 5. Isi materi pada e-komik telah sesuai dengan Tujuan Pembelajaran | ✓ | | | | |
| | | 6. Memudahkan peserta didik dalam memahami cerita | ✓ | | | | |
| | | 7. Isi materi yang disampaikan pada e-komik dapat memotivasi peserta didik pada minat membaca | ✓ | | | | |
| | | 8. Materi yang disampaikan lengkap dan jelas | ✓ | | | | |
| 3 | Bahasa | 9. Bahasa yang digunakan komunikatif | ✓ | | | | |
| | | 10. Bahasa yang digunakan mudah dipahami | ✓ | | | | |
| | | 11. Mudah dalam memahami alur cerita pada e-komik | ✓ | | | | |
| 4 | Tampilan | 12. Tulisan dan desain media e-komik sudah menarik | ✓ | | | | |
| | | 13. Kemenarikan warna pada sampul (cover) e-komik | ✓ | | | | |


Komentar/Kritik/Saran

Komentar/kritik/saran dari Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran terhadap Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar adalah:

media E-komik yang telah disusun dan dibuat sudah sangat memuaskan dan dapat dipergunakan pada materi pelajaran matematika. Diharapkan kedepannya tidak hanya tema pecahan.

Bandar Lampung,

Pendidik Kelas IV



Aan Armasi, S.Pd.

Lampiran XIV

Angket Hasil Respon Peserta Didik Skala Kecil dan Skala Besar

| DATA HASIL PERHITUNGAN RESPON PESERTA DIDIK | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--------------|-----------------------|----|----|----|-----|-------|----|----|----|----|----|----|-----|-----|------------|----|-----|----|
| UJI COBA SKALA KECIL PESERTA DIDIK KELAS 4 SDN 1 JATIMULYO LAMPUNG SELATAN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| No | Nama Inisial | NOMOR BUTIR PENILAIAN | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | MATERI/ISI | | | | ΣX | MEDIA | | | | | | | | ΣX | ISI CERITA | | | ΣX |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | | 13 | 14 | | |
| 1 | ADF | 5 | 5 | 5 | 4 | 19 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 35 | 4 | 5 | 5 | 14 | |
| 2 | AYS | 5 | 5 | 5 | 5 | 20 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 32 | 5 | 5 | 3 | 13 | |
| 3 | ECR | 4 | 4 | 4 | 5 | 17 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 32 | 3 | 3 | 4 | 10 | |
| 4 | F | 5 | 3 | 4 | 5 | 17 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 33 | 5 | 5 | 5 | 15 | |
| 5 | KAPD | 5 | 5 | 4 | 5 | 19 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 30 | 5 | 3 | 5 | 13 | |
| 6 | KSA | 4 | 5 | 4 | 4 | 17 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 28 | 5 | 5 | 5 | 15 | |
| 7 | LN | 5 | 5 | 5 | 5 | 20 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 33 | 5 | 5 | 4 | 14 | |
| 8 | MA | 5 | 5 | 5 | 5 | 20 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 30 | 3 | 5 | 5 | 13 | |
| 9 | MBS | 4 | 3 | 5 | 4 | 16 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 27 | 4 | 5 | 4 | 13 | |
| 10 | MF | 5 | 4 | 5 | 4 | 18 | 4 | 3 | 5 | 5 | 2 | 3 | 5 | 27 | 5 | 3 | 3 | 11 | |
| 11 | MH | 5 | 4 | 3 | 4 | 16 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 31 | 5 | 5 | 5 | 15 | |
| 12 | NA | 5 | 4 | 3 | 5 | 17 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 35 | 5 | 5 | 5 | 15 | |
| 13 | NK | 5 | 3 | 4 | 5 | 17 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 28 | 4 | 3 | 3 | 10 | |
| 14 | VAR | 5 | 5 | 4 | 4 | 18 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 34 | 5 | 4 | 4 | 13 | |
| 15 | YA | 5 | 4 | 3 | 5 | 17 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 32 | 5 | 5 | 4 | 14 | |
| JUMLAH | | 72 | 64 | 63 | 69 | 268 | 70 | 64 | 68 | 71 | 61 | 61 | 72 | 467 | 68 | 66 | 64 | 198 | |
| SKOR TOTAL | | 268 | | | | | 467 | | | | | | | | 198 | | | | |
| SKOR MAKS | | 300 | | | | | 525 | | | | | | | | 225 | | | | |
| PRESENTASE % | | 89,3 | | | | | 88,95 | | | | | | | | 88 | | | | |
| TOTAL | | 88,73% | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| DATA HASIL PERHITUNGAN RESPON PESERTA DIDIK | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|------------------|-----------------------|-----|-----|-----|-----|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------------|-----|-----|----|
| UJI COBA SKALA KECIL PESERTA DIDIK KELAS 4 SDN 2 JATIMULYO LAMPUNG SELATAN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| No | Nama Inisial | NOMOR BUTIR PENILAIAN | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | MATERI/ISI | | | | ΣX | MEDIA | | | | | | | | ΣX | ISI CERITA | | | ΣX |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | | 13 | 14 | | |
| 1 | A | 5 | 3 | 4 | 5 | 17 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 33 | 5 | 5 | 5 | 15 | |
| 2 | AA | 5 | 5 | 5 | 5 | 20 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 35 | 5 | 5 | 5 | 15 | |
| 3 | AD | 5 | 5 | 5 | 5 | 20 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 35 | 5 | 5 | 5 | 15 | |
| 4 | ADD | 5 | 5 | 4 | 4 | 18 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 31 | 5 | 5 | 4 | 14 | |
| 5 | ADI | 4 | 3 | 5 | 5 | 17 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 28 | 3 | 4 | 4 | 11 | |
| 6 | AH | 4 | 4 | 3 | 5 | 16 | 5 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 5 | 23 | 3 | 3 | 5 | 11 | |
| 7 | AK | 3 | 4 | 3 | 3 | 13 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 3 | 31 | 5 | 4 | 5 | 14 | |
| 8 | AKB | 4 | 4 | 5 | 5 | 18 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 33 | 4 | 4 | 3 | 11 | |
| 9 | AL | 4 | 5 | 5 | 4 | 18 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 29 | 5 | 5 | 4 | 14 | |
| 10 | ANR | 5 | 5 | 5 | 5 | 20 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 35 | 5 | 5 | 5 | 15 | |
| 11 | AR | 4 | 5 | 2 | 4 | 15 | 5 | 5 | 2 | 4 | 4 | 5 | 3 | 28 | 4 | 3 | 5 | 12 | |
| 12 | ASR | 4 | 4 | 4 | 5 | 17 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 28 | 4 | 4 | 4 | 12 | |
| 13 | ATU | 4 | 3 | 4 | 3 | 14 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 33 | 5 | 4 | 5 | 14 | |
| 14 | CKAZ | 5 | 4 | 4 | 4 | 17 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 31 | 5 | 5 | 5 | 15 | |
| 15 | DS | 4 | 5 | 5 | 4 | 18 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 32 | 5 | 4 | 4 | 13 | |
| 16 | DSF | 4 | 5 | 4 | 5 | 18 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 30 | 4 | 5 | 4 | 13 | |
| 17 | FIM | 5 | 4 | 3 | 5 | 17 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 32 | 5 | 4 | 5 | 14 | |
| 18 | GAF | 4 | 4 | 3 | 4 | 15 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 28 | 4 | 3 | 3 | 10 | |
| 19 | IK | 4 | 5 | 4 | 5 | 18 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 32 | 5 | 4 | 4 | 13 | |
| 20 | ISA | 4 | 5 | 5 | 4 | 18 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 31 | 5 | 5 | 5 | 15 | |
| 21 | K | 5 | 5 | 5 | 5 | 20 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 35 | 5 | 5 | 5 | 15 | |
| 22 | KE | 4 | 3 | 5 | 5 | 17 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 27 | 3 | 3 | 4 | 10 | |
| 23 | MKJ | 5 | 4 | 5 | 5 | 19 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 32 | 4 | 5 | 5 | 14 | |
| 24 | MNN | 5 | 4 | 5 | 5 | 19 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 33 | 4 | 5 | 4 | 13 | |
| 25 | MRP ^w | 5 | 5 | 5 | 5 | 20 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 35 | 5 | 5 | 5 | 15 | |
| 26 | MS | 5 | 4 | 5 | 4 | 18 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 33 | 5 | 4 | 5 | 14 | |
| 27 | NIN | 5 | 3 | 4 | 5 | 17 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 25 | 5 | 5 | 5 | 15 | |
| 28 | NR | 4 | 5 | 4 | 5 | 18 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 32 | 5 | 5 | 5 | 15 | |
| 29 | RAR | 3 | 4 | 3 | 3 | 13 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 30 | 4 | 4 | 4 | 12 | |
| 30 | S | 5 | 5 | 5 | 5 | 20 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 35 | 5 | 5 | 5 | 15 | |
| JUMLAH | | 132 | 123 | 128 | 136 | 525 | 134 | 135 | 127 | 133 | 131 | 136 | 133 | 341 | 136 | 132 | 136 | 404 | |
| SKOR TOTAL | | 525 | | | | | 341 | | | | | | | | 404 | | | | |
| SKOR MAKSIMAL | | 600 | | | | | 1050 | | | | | | | | 450 | | | | |
| PRESENTASE % | | 87,5 | | | | | 83,62 | | | | | | | | 90 | | | | |
| TOTAL | | 89,04% | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Lampiran XV

Pengolahan Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Kemandirian Belajar

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS
ANGKET KEMANDIRIAN BELAJAR KELAS 4

| NO | Nama Inisial | Skor Nilai | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | TO TAL (S) |
|----|--------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | |
| 1 | ADS | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 76 |
| 2 | ALA | 5 | 4 | 3 | 1 | 5 | 4 | 1 | 4 | 2 | 5 | 4 | 1 | 5 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 64 |
| 3 | AN | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 76 |
| 4 | ANP | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 81 |
| 5 | AR | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 5 | 80 |
| 6 | ARF | 4 | 5 | 5 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 4 | 4 | 3 | 1 | 1 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 62 |
| 7 | ARP | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 1 | 4 | 5 | 5 | 2 | 1 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 75 |
| 8 | ASA | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 94 |
| 9 | ASP | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 2 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 79 |
| 10 | AZ | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 2 | 2 | 1 | 5 | 4 | 5 | 2 | 3 | 5 | 2 | 74 |
| 11 | AZA | 4 | 5 | 2 | 5 | 4 | 1 | 2 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 2 | 2 | 5 | 2 | 4 | 5 | 2 | 70 |
| 12 | AZR | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 85 |
| 13 | BB | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 76 |
| 14 | EDH | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 88 |
| 15 | FAA | 5 | 5 | 5 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 83 |
| 16 | FSR | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 73 |
| 17 | HA | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 2 | 5 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 2 | 4 | 3 | 2 | 5 | 3 | 5 | 73 |
| 18 | ISA | 3 | 5 | 3 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 87 |
| 19 | JA | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 2 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 5 | 3 | 66 |
| 20 | JOP | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 | 83 |
| 21 | MAR | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 74 |
| 22 | MD | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 90 |
| 23 | MDV | 4 | 5 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 72 |
| 24 | NA | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 90 |

Lampiran XVI

Pengolahan Uji Validitas dan Reliabilitas Tes Matematika

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

SOAL MATEMATIKA PECAHAN KELAS 4

| NO | Nama Inisial | Skor Nilai | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | NILAI |
|----|--------------|------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | |
| 1 | ADS | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 170 |
| 2 | ALA | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 160 |
| 3 | AN | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 140 |
| 4 | ANP | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 0 | 10 | 170 |
| 5 | AR | 10 | 10 | 0 | 10 | 0 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 160 |
| 6 | ARF | 0 | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 10 | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 | 10 | 0 | 100 |
| 7 | ARP | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 180 |
| 8 | ASA | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 170 |
| 9 | ASP | 10 | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 0 | 10 | 160 |
| 10 | AZ | 0 | 0 | 0 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 10 | 90 |
| 11 | AZA | 0 | 10 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 0 | 90 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 12 | AZR | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 90 | |
| 13 | BB | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 | 10 | 0 | 170 |
| 14 | EDH | 10 | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 160 |
| 15 | FAA | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 160 |
| 16 | FSR | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 180 |
| 17 | HA | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | 0 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 140 |
| 18 | ISA | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 180 |
| 19 | JA | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | 0 | 10 | 0 | 10 | 10 | 0 | 10 | 0 | 10 | 0 | 10 | 0 | 80 |
| 20 | JOP | 0 | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 0 | 120 |
| 21 | MA R | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 170 |
| 22 | MD | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 180 |
| 23 | MD V | 10 | 0 | 0 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | 10 | 0 | 10 | 100 |
| 24 | NA | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 0 | 10 | 140 |
| 25 | NV | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 160 |
| 26 | OC | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 0 | 170 |
| 27 | PNA | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 | 10 | 0 | 0 | 0 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 130 |
| 28 | PNI | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 180 |
| 29 | RNR | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 180 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|-----------|------------------|----------------|-----------------|------------------------|---------------|---------------|---------------|-----------------|-----------------|------------------------|-----------------|----------------|------------------------|-----------------|---------------|---------------|-----------------|---------------|------------------|------------------|----|-----|
| 30 | ZR | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 190 |
| R HITUNG | | 0,7 22 | 0, 43 0 | 0,3 69 | 0,4 09 | 0,215 | 0, 46 7 | 0, 40 9 | 0,3 65 | 0,4 15 | 0,082 | 0,3 90 | 0, 43 0 | 0,246 | 0,4 92 | 0, 39 1 | 0, 48 3 | 0,4 16 | 0, 39 5 | 0,3 65 | 0,4 01 | | |
| R TABEL | | 0,3 61 | 0, 36 1 | 0,3 61 | 0,3 61 | 0,361 | 0, 36 1 | 0, 36 1 | 0,3 61 | 0,3 61 | 0,361 | 0,3 61 | 0, 36 1 | 0,361 | 0,3 61 | 0, 36 1 | 0, 36 1 | 0,3 61 | 0,3 61 | 0,3 61 | 0,3 61 | | |
| KETERAN GAN | VAL ID | VA LI D | VA LID | VA LID | TIDA K VALI D | VA LI D | VA LI D | VA LID | VA LID | VA LID | TIDA K VALI D | VA LI D | VA LI D | TIDA K VALI D | VA LID | VA LI D | VA LI D | VA LID | VA LI D | VAL ID | VAL ID | | |
| VARIANS | | 14, 367 82 | 9, 31 03 | 24, 82 76 | 22, 98 85 | 22,98 9 | 16 52 | 22 89 | 16, 55 17 | 18, 50 57 | 24,02 3 | 24, 82 76 | 9, 31 03 | 21,72 41 | 16, 55 17 | 16 52 | 24 23 | 16, 55 17 | 14 68 | 16, 551 72 | 21, 724 14 | | |
| JUMLAH VARIAN | | 375 ,28 74 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| VARIAN TOTAL | | 111 2,7 59 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| RELIABILIT AS TOTAL | | 0,6 976 23 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Lampiran XVII

Angket Kemandirian Belajar Peserta Didik

**ANGKET EFEKTIVITAS KEMANDIRIAN BELAJAR
PESERTA DIDIK (Pretest)**

Nama :
No Absen :
Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket:

Berilah tanda check list (√) pada kolom yang sesuai dengan apa yang kalian rasakan selama proses pembelajaran matematika.

Skor penilaian:

| | |
|---|---------------------|
| 5 | Sangat Setuju |
| 4 | Setuju |
| 3 | Cukup |
| 2 | Tidak Setuju |
| 1 | Sangat Tidak Setuju |

| No | Indikator Penilaian | Sub Indikator | Pertanyaan | Skala Penilaian | | | | |
|----|---|---|---|-----------------|---|---|---|---|
| | | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Percaya Diri | 1. Peserta didik yakin dengan kemampuan dirinya | 1. Saya percaya dapat menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang lain | | | | | |
| | | 2. Peserta didik berani bertanya | 2. Saya tidak yakin saat mengerjakan tugas karena tidak dibantu teman | | | | | |
| 2 | Tidak Menyandarkan Diri Pada Orang Lain | 1. Peserta didik mengerjakan tugas tanpa perintah dari orang lain | 3. Saya mencoba mengerjakan tugas yang sulit tanpa meminta bantuan | | | | | |
| | | 2. Peserta didik | 4. Saya senang | | | | | |

| | | | | | | | | |
|---|-----------------------------------|---|---|--|--|--|--|--|
| | | puas dengan hasil yang diperoleh | melihat dan mengikuti jawaban teman saya daripada mengerjakan sendiri | | | | | |
| 3 | Mau Berbuat Sendiri (Inisiatif) | 1. Peserta didik belajar dengan keinginan sendiri | 5. Saya belajar terlebih dahulu sebelum guru menjelaskan | | | | | |
| | | 2. Peserta didik berusaha mencari referensi lain dalam belajar tanpa disuruh guru | 6. Saya hanya belajar dari apa yang dijelaskan oleh guru tanpa mencari catatan lain | | | | | |
| 4 | Bertanggung Jawab | 1. Peserta didik mengumpulkan tugas tepat waktu | 7. Saya mengumpulkan tugas sesuai waktu yang ditentukan | | | | | |
| | | 2. Peserta didik mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai | 8. Saya belajar saat ujian saja | | | | | |
| 5 | Ingin Berprestasi Tinggi | 1. Peserta didik ikut aktif dan bersungguh-sungguh dalam belajar | 9. Saya pantang menyerah sampai berhasil ketika mengerjakan tugas yang sulit | | | | | |
| | | 2. Peserta didik menyusun rencana kegiatan pembelajaran | 10. Saya harus disuruh orang tua baru memulai untuk belajar | | | | | |
| 6 | Menggunakan Pertimbangan Rasional | 1. Peserta didik mengambil keputusan untuk belajar | 11. Saya menyempatkan belajar materi pembelajaran | | | | | |

| | | | | | | | | |
|---|-------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|
| | | atas kehendak sendiri | matematika agar paham | | | | | |
| | | 2. Peserta didik menyelesaikan masalah yang dihadapinya | 12. Saya tidak berani bertanya materi yang belum saya pahami kepada guru | | | | | |
| 7 | Selalu Mempunyai Gagasan Baru | 1. Peserta didik membuat catatan dan ringkasan untuk mempermudah belajar | 13. Saya membuat catatan agar mudah paham | | | | | |
| | | 2. Peserta didik mengetahui pola belajar yang cocok untuk dirinya | 14. Saya mengikuti pembelajaran matematika hanya karena menjadi pelajar | | | | | |

ANGKET EFEKTIVITAS KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK (Posttest)

Nama :
No Absen :
Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket:

Berilah tanda check list (√) pada kolom yang sesuai dengan apa yang kalian rasakan selama proses pembelajaran matematika.

Skor penilaian:

| | |
|---|---------------------|
| 5 | Sangat Setuju |
| 4 | Setuju |
| 3 | Cukup |
| 2 | Tidak Setuju |
| 1 | Sangat Tidak Setuju |

| No | Indikator Penilaian | Sub Indikator | Pertanyaan | Skala Penilaian | | | | |
|----|---|---|--|-----------------|---|---|---|---|
| | | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Percaya Diri | 1. Peserta didik yakin dengan kemampuan dirinya | 1. Saya percaya dapat mengerjakan tugas dengan kemampuan saya sendiri | | | | | |
| | | 2. Peserta didik berani bertanya | 2. Saya merasa kurang yakin saat mengerjakan tugas atau PR kalau tidak bertanya pada teman | | | | | |
| 2 | Tidak Menyandarkan Diri Pada Orang Lain | 1. Peserta didik mengerjakan tugas tanpa perintah dari orang lain | 3. Saya berusaha mengerjakan tugas walaupun mengalami kesulitan tanpa bantuan orang lain | | | | | |
| | | 2. Peserta didik puas dengan hasil yang diperoleh | 4. Saya lebih suka mencontoh pekerjaan teman daripada mengerjakan | | | | | |

| | | | | | | | | | |
|---|-----------------------------------|---|---|--|--|--|--|--|--|
| | | | sendiri | | | | | | |
| 3 | Mau Berbuat Sendiri (Inisiatif) | 1. Peserta didik belajar dengan keinginan sendiri | 5. Saya membaca pelajaran terlebih dahulu, sebelum diajarkan oleh guru di kelas | | | | | | |
| | | 2. Peserta didik berusaha mencari referensi lain dalam belajar tanpa disuruh guru | 6. Saya hanya mengandalkan buku paket tanpa mencari buku/catatan lain | | | | | | |
| 4 | Bertanggung Jawab | 1. Peserta didik mengumpulkan tugas tepat waktu | 7. Saya mengumpulkan tugas tepat waktu | | | | | | |
| | | 2. Peserta didik mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai | 8. Saya belajar ketika hanya ujian saja | | | | | | |
| 5 | Ingin Berprestasi Tinggi | 1. Peserta didik ikut aktif dan bersungguh-sungguh dalam belajar | 9. Saya tidak menyerah dan tetap mencoba sampai berhasil ketika mengerjakan tugas materi pecahan yang sulit | | | | | | |
| | | 2. Peserta didik menyusun rencana kegiatan pembelajaran | 10. Saya mengatur waktu belajar disuruh oleh orang tua saya | | | | | | |
| 6 | Menggunakan Pertimbangan Rasional | 1. Peserta didik mengambil keputusan | 11. Saya menyempatkan waktu untuk belajar materi | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|---|-------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|
| | | untuk belajar atas kehendak sendiri | pecahan | | | | | |
| | | 2. Peserta didik menyelesaikan masalah yang dihadapinya | 12. Saya menyuruh teman untuk bertanya pada guru tentang materi yang belum saya pahami | | | | | |
| 7 | Selalu Mempunyai Gagasan Baru | 1. Peserta didik membuat catatan dan ringkasan untuk mempermudah belajar | 13. Saya membuat catatan untuk mempermudah belajar | | | | | |
| | | 2. Peserta didik mengetahui pola belajar yang cocok untuk dirinya | 14. Saya mengikuti pembelajaran matematika hanya memenuhi tugas | | | | | |

Lampiran XVIII

**Tes Matematika Pecahan Peserta Didik
SOAL MATEMATIKA PECAHAN (Pre-Test)**

Nama :
Kelas :

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda (x) pada salah satu jawaban a, b, c, atau d yang benar.
Kerjakanlah dengan jujur dan teliti!

1. $\frac{4}{10} + \frac{3}{10} = \dots$

- a. $\frac{9}{10}$
 b. $\frac{8}{10}$
 c. $\frac{7}{10}$
 d. $\frac{6}{10}$

2. $\frac{1}{2} - \frac{3}{7} = \dots$

- a. $\frac{2}{15}$
 b. $\frac{1}{14}$
 c. $\frac{2}{12}$
 d. $\frac{1}{16}$

3. $\frac{2}{3} \times \frac{3}{4} = \dots$

- a. $\frac{9}{10}$
 b. $\frac{6}{24}$
 c. $\frac{6}{12}$
 d. $\frac{8}{12}$

4. $\frac{3}{5} : 6 = \dots$

- a. $\frac{3}{30}$
 b. $\frac{3}{56}$
 c. $\frac{6}{30}$

d. $\frac{2}{30}$

5. Bentuk pecahan biasa dari 45% adalah.....

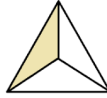
- a. $\frac{45}{1000}$ c. $\frac{55}{1000}$
 b. $\frac{25}{100}$ d. $\frac{45}{100}$

6. Bentuk pecahan biasa dari pecahan desimal 7,25 adalah.....

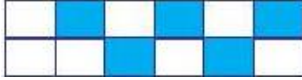
- a. $\frac{725}{100}$ c. $\frac{725}{10}$
 b. $\frac{725}{1000}$ d. $\frac{725}{200}$

7. 0,009 senilai dengan.....

- a. 9% c. 9000%
 b. $\frac{9}{10}$ d. $\frac{9}{100}$

8.  Perhatikan gambar disamping! Bentuk pecahan dari banyaknya bagian yang diraster adalah.....

- a. $\frac{2}{3}$
 b. $\frac{1}{3}$
 c. $\frac{3}{6}$
 d. $\frac{1}{2}$



9.

Perhatikan gambar di atas ini!

Bentuk pecahan dari banyaknya bagian yang tidak diraster adalah.....

a. $\frac{6}{12}$

b. $\frac{5}{12}$

c. $\frac{12}{7}$

d. $\frac{5}{10}$

10. $\frac{2}{3} = \frac{4}{6} = \frac{8}{a} = \frac{16}{b}$

Nilai dari a dan b dari pecahan senilai diatas adalah.....

a. 12 dan 24

b. 10 dan 20

c. 12 dan 20

d. 15 dan 24

SOAL MATEMATIKA PECAHAN POST TEST**Nama** :**Kelas** :**Petunjuk Pengisian:**

Berilah tanda (x) pada salah satu jawaban a, b, c, atau d yang benar.

Kerjakanlah dengan jujur dan teliti!

1. $\frac{6}{15} + \frac{5}{15} = \dots$

a. $\frac{9}{15}$

b. $\frac{8}{15}$

c. $\frac{10}{15}$

d. $\frac{11}{15}$

2. $\frac{2}{6} - \frac{3}{12} = \dots$

a. $\frac{1}{12}$

b. $\frac{6}{12}$

c. $\frac{12}{2}$

d. $\frac{5}{12}$

3. $\frac{1}{5} \times \frac{3}{4} = \dots$

a. $\frac{3}{20}$

b. $\frac{6}{30}$

c. $\frac{13}{10}$

d. $\frac{3}{10}$

4. $\frac{2}{3} : 3 = \dots$

a. $\frac{3}{9}$

b. $\frac{2}{9}$

c. $\frac{5}{9}$

d. $\frac{1}{9}$

5. Bentuk pecahan biasa dari 50% adalah....

a. $\frac{50}{1000}$ c. $\frac{50}{1000}$

b. $\frac{25}{100}$ d. $\frac{50}{100}$

6. Bentuk pecahan biasa dari pecahan desimal 8,55 adalah....

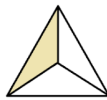
a. $\frac{855}{100}$ c. $\frac{855}{10}$

b. $\frac{855}{1000}$ d. $\frac{855}{200}$

7. $\frac{1}{2}$ senilai dengan....

a. $\frac{2}{6}$ c. $\frac{2}{8}$

b. $\frac{2}{10}$ d. $\frac{2}{4}$

8.  Perhatikan gambar disamping! Bentuk pecahan dari banyaknya bagian yang diraster adalah....

a. $\frac{2}{3}$

b. $\frac{1}{3}$

c. $\frac{3}{6}$

d. $\frac{1}{2}$



Perhatikan gambar di atas ini!
Bentuk pecahan dari banyaknya bagian yang tidak diraster adalah.....

- a. $\frac{6}{12}$
- b. $\frac{5}{12}$
- c. $\frac{7}{12}$
- d. $\frac{5}{10}$

10. $\frac{2}{3} = \frac{4}{6} = \frac{8}{a} = \frac{16}{b}$

Nilai dari a dan b dari pecahan senilai di atas adalah.....

- a. 12 dan 24
- b. 10 dan 20
- c. 12 dan 20
- d. 15 dan 24

Lampiran XIX

Dokumentasi



Uji Coba Produk Pertemuan 2 SD Negeri 1 Jatimulyo, Lampung Selatan



Uji Coba Produk Pertemuan 3 SD Negeri 1 Jatimulyo, Lampung Selatan



Uji Coba Produk Pertemuan 2 SD Negeri 1 Jatimulyo, Lampung Selatan



Uji Coba Produk Pertemuan 3 SD Negeri 1 Jatimulyo, Lampung Selatan

Lampiran XX

Surat Keterangan Bebas Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN

Jl. Letkol H. Endro Suratmih, Sukarame I, Bandar Lampung 35131
 Telp.(0721) 700087-74531 Fax. 700422 Website: www.radenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-2745/Un.16/P1/KT/XI/2023

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
 NIP : 197308291998031003
 Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung
 Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**PENGEMBANGAN E-KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI MEDIA
 PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN
 KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**
 Karya

| NAMA | NPM | FAK/PRODI |
|--------------------|------------|-----------|
| RATIH MUTIARA SANI | 1911100166 | FTK/ PGMI |

Bebas Plagiasi sesuai Cek dengan tingkat kemiripan sebesar **19%**. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 08 November 2023
 Kepala Pusat Perpustakaan



Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
 NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

Lampiran XXI**Bukti Turnitin**

PENGEMBANGAN E-KOMIK
BERBASIS KEARIFAN LOKAL
SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MATA
PELAJARAN MATEMATIKA
UNTUK MENINGKATKAN
KEMANDIRIAN BELAJAR
PESERTA DIDIK DI SEKOLAH

Submission date: 08-Nov-2023 02:05PM (UTC+0700)

Submission ID: 2221494567

File name: Ratih_Mutiara_Sani.docx (4.06M)

Word count: 9634

Character count: 58991

DASAR

by Perpustakaan Pusat

PENGEMBANGAN E-KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN
MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN
BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

ORIGINALITY REPORT

| | | | |
|------------------|------------------|--------------|----------------|
| 19% | 14% | 8% | 11% |
| SIMILARITY INDEX | INTERNET SOURCES | PUBLICATIONS | STUDENT PAPERS |

PRIMARY SOURCES

| | | |
|----------|--|---------------|
| 1 | Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper | 5% |
| 2 | repository.radenintan.ac.id Internet Source | 5% |
| 3 | www.mitrariset.com Internet Source | 4% |
| 4 | repository.unja.ac.id Internet Source | <1% |
| 5 | ejournal2.undiksha.ac.id Internet Source | <1% |
| 6 | eprints.walisongo.ac.id Internet Source | <1% |
| 7 | journal.unpas.ac.id Internet Source | <1% |
| 8 | repo.undiksha.ac.id Internet Source | <1% |

| | | |
|----|--|-----|
| 9 | www.scribd.com Internet Source | <1% |
| 10 | reridayanti.wordpress.com Internet Source | <1% |
| 11 | Imam Tholkhah, Efrita Norman, Nadiah Nadiah. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital pada SD Muhammadiyah Bojonggede Bogor Kelas 3 Sampai Kelas 6", Jurnal Dirosah Islamiyah, 2023 Publication | <1% |
| 12 | Submitted to Hialeah Gardens Senior High School Student Paper | <1% |
| 13 | journal.um-surabaya.ac.id Internet Source | <1% |
| 14 | ojs.unida.ac.id Internet Source | <1% |
| 15 | digilib.uinsby.ac.id Internet Source | <1% |
| 16 | digilib.uin-suka.ac.id Internet Source | <1% |
| 17 | Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper | <1% |
| 18 | repository.upstegal.ac.id Internet Source | <1% |

| | | |
|----|--|------|
| | | <1 % |
| 19 | digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source | <1 % |
| 20 | jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source | <1 % |
| 21 | repository.umsu.ac.id Internet Source | <1 % |
| 22 | repository.unpas.ac.id Internet Source | <1 % |
| 23 | Susetyo Andri Wibowo, Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication | <1 % |
| 24 | ejournal.unesa.ac.id Internet Source | <1 % |
| 25 | eprints.uny.ac.id Internet Source | <1 % |
| 26 | repository.library.uksw.edu Internet Source | <1 % |
| 27 | www.scilit.net Internet Source | <1 % |
| 28 | Ika Ari Pratiwi, Zahra Rifqa Afisa, Nur Fajrie. "Analisis Kebutuhan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Kota Pati untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V", Jurnal Basicedu, 2023 Publication | <1 % |
