

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL  
BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BALI PADA MATERI TEKS FIKSI  
KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**Ni Kadek Santa Kristianingsih, NIM 1811031055**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan jenis penelitian pengembangan yang di rancang untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital pada materi teks fiksi kelas 4 sekolah dasar yang valid dan praktis. Media yang digunakan oleh guru hanya sebatas gambar pada buku teks. Hal ini menimbulkan rasa bosan siswa dalam belajar dan berimbas pada kurang pemahaman siswa dalam mencermati unsur intrinsik dalam sebuah cerita teks fiksi. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi teks fiksi itu kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* sebagai model penelitian pengembangannya, yang terdiri atas lima tahapan dalam proses pengembangannya yaitu, *analyze* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tiga tahapan yaitu analisis, desain, dan pengembangan karena terhalang waktu dalam kegiatannya. Penelitian ini menggunakan metode kuisioner dan instrumen *rating scale* 1-4 sebagai sarana pengumpulan data yaitu lembar penilaian yang diujikan oleh dua ahli materi, dua ahli media, dua ahli praktisi dan 10 orang siswa untuk mengetahui validitas serta kepraktisan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi teks fiksi tema 8 subtema 1 kelas 4 sekolah dasar. Data analisis media komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi teks fiksi kelas 4 sekolah dasar menggunakan validitas indeks aiken untuk validitas dan menggunakan *persentase* untuk kepraktisan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali. Berdasarkan hasil penelitian, 0,92 merupakan skor yang diperoleh dari ahli media dengan kategori sangat baik. 0,98 merupakan skor yang diperoleh dari ahli materi media pembelajaran dengan kategori sangat baik. 0,97 merupakan *persentase* yang diperoleh ahli praktisi dengan kualifikasi sangat praktis serta 0,94 diperoleh dari hasil respon siswa dengan kualifikasi sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali Pada Materi Teks Fiksi Kelas 4 Sekolah Dasar dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

**Kata-kata kunci** : Media pembelajaran komik digital, kearifan lokal Bali, teks fiksi

***DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC LEARNING MEDIA CONTAINS  
BALI LOCAL WISDOM IN CLASS 4 ELEMENTARY SCHOOL FICTION  
TEXT MATERIAL***

***By:***

**Ni Kadek Santa Kristianingsih, NIM 1811031055  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

***ABSTRACT***

*The media used by the teacher is only limited to pictures in textbooks. It causes students' boredom in learning and impacts students' lack of understanding in observing the intrinsic elements in a legend story. This research aims to develop learning media for digital comics containing Balinese local wisdom in the material of fiction text theme 8 sub-theme 1 for grade IV elementary school. This type of research is the development of the ADDIE model. The research subjects are 2 material experts, 2 learning media experts. The test subjects were grade IV elementary school students, totaling 10 students, and practitioners totaling 2 teachers. The data collection method used in this development research is observation, interview, and questionnaires. The data collection instrument was carried out by distributing questionnaires (questionnaires). The data analysis techniques were descriptive qualitative, and quantitative. The study's results, namely the results of the validity of media experts, obtained an item validity index of 0.92 (high validity). The result of material validity is 0.98 (high validity). For expert practitioners, the total percentage is 97% (efficient) and 94% (efficient) students. It was concluded that the digital comic learning media containing Balinese local wisdom was stated to be very practical, could be used without revision, and was suitable for learning.*

***Keywords:*** *Digital comics learning media, Balinese local wisdom, Fiction texts*