

**PENGEMBANGAN KOMIK BERNUANSA
KEARIFAN LOKAL “UPACARA AYUNAN
JANTRA” BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Dasar**



**OLEH
KADEK DITA ARDANI
NIM 2111031166**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025**

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I



**Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 198504022009121009**

Pembimbing II



**Kadek Ari Dwiawati, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 199202162019032021**

Skripsi oleh Kadek Dita Ardani
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 27 Februari 2025

Dewan Penguji,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

(Ketua)



I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP. 198410082024211001

(Anggota)



Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198504022009121009

(Anggota)



Kadek Ari Dwiawati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199202162019032021

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 27 Februari 2025

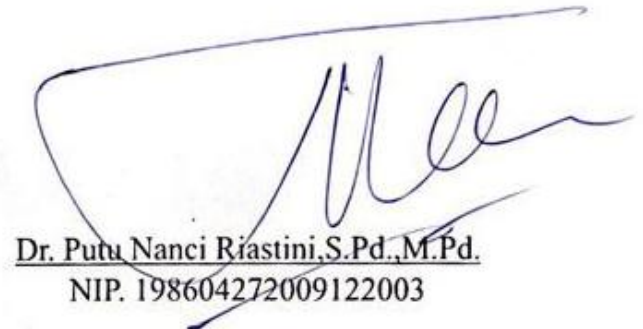
Mengetahui

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 198208162008121002



Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 198604272009122003

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 198507052010121007

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Komik Bernuans Kearifan Lokal ‘Upacara Ayunan Jantra’ Berbantuan *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, maka saya siap bertanggung jawab apabila pelanggaram atas etika keilmuan dalam karya ini.

Singaraja, 23 Februari 2025
Yang membuat pernyataan,



Kadek Dita Ardani
NIM 2111031166

PRAKATA

Puji syukur di panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat-Nya-lah, skripsi yang berjudul **“Pengembangan Komik Bernuansa Kearifan Lokal “Upacara Ayunan Jantra” Berbantuan *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”** dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam penyelesaian skripsi ini, berbagai bantuan dan dukungan didapatkan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, diucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
2. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, pengalaman, motivasi, serta dukungan selama penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat waktu.
5. Kadek Ari Dwiawati, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, pengalaman, motivasi, serta dukungan selama penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat waktu.
6. Kelapa SD N 1 Galungan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.

7. I Made Kawidana dan Ni Nyoman Suartini, selaku orang tua yang telah memberi motivasi dan dukungan dalam penyusunan skripsi.
8. I Putu Nova Suardana dan Istri, selaku kakak terbaik yang telah mendukung, memfasilitasi, dan menguatkan penulis dalam penyusunan skripsi.
9. Seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, khususnya teman-teman Kelas C PGSD Angkatan 2021 dan Tim Kampus Mengajar Angkatan 7 atas kebersamaan, kerjasama dan motivasi selama melaksanakan perkuliahan dan penyusunan skripsi.
10. Mahasiswa dengan NIM 2111031395 yang selalu memberikan arahan, membagi ilmu, waktu dan tenaga selama penyusunan skripsi ini.

Disadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan. Untuk itu demi mencapai kesempurnaan skripsi ini, diharapkan kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 15 Februari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI SKRIPSI	v
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI.....	vi
LEMBAR SURAT PERNYATAAN.....	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	13
1.3 Pembatasan Masalah.....	13
1.4 Rumusan Masalah	14
1.5 Tujuan Penelitian	14
1.6 Manfaat Penelitian	15
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	17
1.8 Pentingnya Pengembangan	19
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	21
1.10 Definisi Istilah.....	22
BAB II KAJIAN TEORI DAN PERUMUSAN MASALAH.....	24
2.1 Kajian Teori.....	24
2.1.1 Media Komik	24
2.1.2 Karakteristik Media Komik	27
2.1.3 Kelebihan, Manfaat serta Kekurangan Komik	28
2.1.4 Kearifan Lokal	29
2.1.5 Jenis-Jenis Kearifan Lokal.....	31
2.1.6 Upacara Ayunan Jantra.....	32

2.1.7	Gaya pada Upacara Ayunan Jantra.....	34
2.1.8	<i>Augmented Reality</i>	36
2.1.9	Literasi Sains.....	40
2.1.10	Kurikulum Merdeka.....	43
2.1.11	Topik Pengaruh Gaya Terhadap Benda.....	45
2.1.12	Penggunaan Gaya dalam Kehidupan Sehari-Hari.....	46
2.1.13	Sifat Gaya Otot.....	47
2.1.14	Sifat Gaya Gesek.....	48
2.1.15	Manfaat Gaya Otot dan Gaya Gesek.....	49
2.1.16	Karakteristik Siswa SD.....	50
2.2	Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	52
2.3	Konsep Pengembangan Komik.....	58
2.4	Kerangka Berpikir.....	62
2.5	Perumusan Hipotesis.....	65
BAB III METODE PENELITIAN.....		66
3.1	Jenis Penelitian.....	66
3.2	Desain Penelitian.....	66
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian.....	68
3.4	Prosedur Penelitian.....	68
3.5	Subjek dan Objek Penelitian.....	76
3.6	Metode dan Instrument Pengumpulan Data.....	77
3.6.1	Jenis data.....	77
3.6.2	Metode Pengumpulan Data.....	77
3.6.3	Instrument Pengumpulan Data.....	78
3.7	Validitas Instrumen.....	92
3.7.1	Uji Validitas Isi Instrumen.....	92
3.7.2	Validitas Butir.....	94
3.7.3	Reliabilitas Instrumen Tes.....	95
3.7.4	Tingkat Kesukaran.....	97
3.7.5	Daya Pembeda.....	98
3.8	Analisis Data.....	99
3.8.1	Analisis Validitas Media.....	99
3.8.2	Analisis Kepraktisan Media.....	100
3.8.3	Analisis Efektivitas Media Terhadap Peningkatan Literasi Sains Siswa.....	101
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		105

4.1	Hasil Penelitian	105
4.1.1	Rancang Bangun Media Komik Bernuansa Kearifan Lokal “Upacara Ayunan Jantra” Berbantuan <i>Augmented Reality</i>	105
4.1.2	Analisis Validasi Media	112
4.1.3	Analisis Kepraktisan Media	114
4.1.4	Analisis Efektivitas Media Komik Bernuansa Kearifan Lokal “Upacara Ayunan Jantra” Berbantuan <i>Augmented Reality</i>	115
4.1.5	Evaluasi Penelitian	118
4.1.6	Revisi Produk	120
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	124
4.3	Implikasi Penelitian	133
BAB V PENUTUP		136
5.1	Rangkuman	136
5.2	Simpulan	139
5.3	Saran	140
DAFTAR PUSTAKA		142
LAMPIRAN		153



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Kuis Pemahaman Literasi Sains Siswa	8
Tabel 2.1 Indikator Literasi Sains	41
Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	46
Tabel 3.1 Desain <i>One-group pretest-posttest</i>	75
Tabel 3.2 Kisi–Kisi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran.....	79
Tabel 3.3 Kisi–Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran	80
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Uji Kepraktisan Praktisi/Guru.....	81
Tabel 3.5 Kisi–Kisi Instrumen Respon Siswa.....	83
Tabel 3.6 Kisi–Kisi Instrumen Tes Kemampuan Literasi Sains.....	84
Tabel 3.7 Tabulasi Silang Menurut <i>Gregory</i>	93
Tabel 3.8 Kriteria Validitas Isi Instrumen.....	93
Tabel 3.9 Kriteria Reliabilitas Tes.....	96
Tabel 3.10 Kriteria Kesukaran Instrumen.....	97
Tabel 3.11 Hubungan Antara Daya Beda dengan Kualitas Butir Soal	98
Tabel 3.12 Pedoman Skala Lima	100
Tabel 3.13 Pedoman Konversi Skala Lima.....	101
Tabel 4.1 Rancang Bangun Media Komik Bernuansa Kearifan Lokal “Upacara Ayunan Jantra” Berbantuan Augmented Reality.....	108
Tabel 4.2 Ringkasan Penilaian Ahli Media	113
Tabel 4.3 Ringkasan Penilaian Ahli Materi.....	113
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan	114
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas.....	116
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas	117

Tabel 4.7 Hasil Uji-t Berkorelasi.....	117
Tabel 4.8 Masukan Saran dan Komentar Ahli Media	120
Tabel 4.9 Masukan Saran dan Komentar Ahli Materi.....	120
Tabel 4.10 Revisi Produk.....	121



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Upacara Ayunan Jantra	35
Gambar 2.2 Kegiatan Mendorong Gaya Otot	35
Gambar 2.3 Kegiatan Menarik Gaya Otot	36
Gambar 2.4 Gaya Gesek yang terjadi pada penumpang Ayunan Jantra	36
Gambar 2.5 Tampilan Awal Assemblr Edu	39
Gambar 2.6 Tampilan Desain 3D.....	39
Gambar 2.7 Tampilan Halaman Kerja Assemblr Edu.....	39
Gambar 2.8 Sifat Gaya Otot.....	47
Gambar 2.9 Sifat Gaya Gesek.....	48
Gambar 2.10 Manfaat Gaya Otot dan Gaya Gesek.....	50
Gambar 2.11. Kerangka Berpikir	64
Gambar 3.1. Tahapan ADDIE Model.....	68
Gambar 3.2 Desain Uji Coba	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Penelitian.....	154
Lampiran 02. Instrumen Validasi Ahli Media	161
Lampiran 03. Instrumen Validasi Ahli Materi.....	164
Lampiran 04. Instrumen Respon Guru.....	165
Lampiran 05. Instrumen Respon Siswa	167
Lampiran 06. Instrumen Efektivitas	168
Lampiran 07. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media, Ahli Materi, Kepraktisan dan Efektivitas <i>Judges I</i>	201
Lampiran 08. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media, Ahli Materi, Kepraktisan dan Efektivitas <i>Judges II</i>	209
Lampiran 09. Perhitungan Validitas Instrumen	217
Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Ahli Media.....	226
Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Ahli Materi	234
Lampiran 12. Hasil Respon Guru.....	239
Lampiran 13. Hasil Respon Siswa	247
Lampiran 14. Nilai <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas IV	250
Lampiran 15. Nilai <i>Post-Test</i> Siswa Kelas IV.....	251
Lampiran 16. Produk Akhir.....	252
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian.....	256
Lampiran 18. Modul.....	258