

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS KEARIFAN LOKAL SUBAK UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA PADA TOPIK SIKLUS AIR KELAS V SD**

OLEH

Ketut Satya Wacika Diatmika

Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan produk Media Pembelajaran Komik Digital berbasis kearifan lokal subak karena kurangnya media pembelajaran yang dimiliki oleh guru sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar IPA. Penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D yang memiliki empat tahapan, yaitu tahap Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), Disseminate (Penyebaran). Subjek penelitian ini yaitu produk berupa Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Subak. Objek penelitian ini yaitu rancang bangun, validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode kuesioner dan instrument rating scale berupa lembar penilaian yang melibatkan 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, 2 orang ahli praktisi untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal subak, dilaksanakan uji coba pre-test dan post-test dengan 15 orang siswa kelas V. Data yang dianalisis secara deskriptif, kuantitatif dengan menghitung menggunakan presentase skor. Berdasarkan hasil analisis data, presentase skor validitas media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal subak dari ahli materi 96%, ahli media sebesar 90 %, respon guru/praktisi 95,5% dan 96,6% validitas media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal subak dinyatakan valid berada pada rentangan 90- 100% memperoleh kualifikasi sangat baik, presentase skor dari respon siswa 96,8% berdasarkan hasil diatas media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal subak untuk meningkatkan minat belajar siswa pada topik siklus air kelas V SD dinyatakan valid dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran, Komik digital, Kearifan lokal, Subak, Minat Belajar, Siklus Air.

**DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC LEARNING MEDIA BASED ON
SUBAK LOCAL WISDOM TO INCREASE STUDENT INTEREST IN
LEARNING ON THE TOPIC OF THE WATER CYCLE IN GRADE V
ELEMENTARY SCHOOL.**

BY

Ketut Satya Wacika Diatmika

Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRACT

This development research aims to develop Digital Comic Learning Media products based on subak local wisdom due to the lack of learning media owned by teachers so that it has an impact on low interest in learning science. This research is a development and research using the 4D model which has four stages, namely the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The subject of this research is a product in the form of Digital Comic Learning Media Based on Subak Local Heritage. The object of this research is design, validity, practicality, and effectiveness. The data collection method in this study used a questionnaire method and a rating scale instrument in the form of an assessment sheet involving 2 material experts, 2 media experts, 2 expert practitioners to determine student responses to digital comic learning media based on subak local wisdom, carried out pre-test and post-test trials with 15 fifth grade students. Data analyzed descriptively, quantitatively by calculating using percentage scores. Based on the results of data analysis, the percentage score of the validity of digital comic learning media based on subak local wisdom from material experts is 96%, media experts are 90%, teacher/practitioner responses are 95.5% and 96.6% the validity of digital comic learning media based on subak local wisdom is declared valid in the range of 90-100% obtaining very good qualifications, the percentage score of student responses is 96.8% based on the results above digital comic learning media based on subak local wisdom to increase student learning interest in the topic of the water cycle in grade V SD is declared valid and can be used in the learning process.

Keywords: Learning media, Digital comics, Local wisdom, Subak, Learning interest, Water cycle.