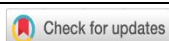




PENGEMBANGAN E-CERITA BERGAMBAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TEKS NARASI SISWA KELAS IV SDN 1 MACANAN KECAMATAN LOCERET KABUPATEN NGANJUK

Salsabila Nur Fitriana¹, Kukuh Andri Aka², Endang Sri Mujiwati³
^{1,2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Email: salsabilanurfitriana98@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i1.1911>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 January 2026
Final Revised: 24 January 2026
Accepted: 10 February 2026
Published: 28 February 2026

Keywords:

Learning Media
e-comic
narrative text



ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the validity, practicality, and effectiveness of local wisdom-based picture e-stories on Narrative Text material in grade IV of SDN 1 Macanan. The research method applied in this study is R&D (Research and Development) using the ADDIE model which includes 5 stages, namely (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The instruments used were expert validity questionnaires, teacher practicality questionnaires, student questionnaires, and questions. The results of the study showed that: (1) Validity was obtained from the assessment of media validators by 90% and material validators by 87.5%, both of which were included in the very valid category. Validation of evaluation questions got a score of 88% with a very valid category; (2) Practicality based on the teacher response questionnaire reached 100%, student responses in the limited trial were 92%, and in the extensive trial were 90%, all of which were in the very practical category; (3) Effectiveness was shown through the results of the limited trial which received an average n-gain score of 0.79 in the high category, and the extensive trial which received an average n-gain score of 0.76 in the high category.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan e-cerita bergambar berbasis kearifan lokal pada materi Teks Narasi di kelas IV SDN 1 Macanan. Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan, yaitu (1) Analyze (Analisis), (2) Design (Perencanaan), (3) Development (Pengembangan), (4) Implementation (Implementasi), dan (5) Evaluation (Evaluasi). Instrumen yang digunakan adalah angket validitas ahli, angket kepraktisan guru, angket siswa, dan soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kevalidan diperoleh dari penilaian validator media sebesar 90% dan validator materi sebesar 87,5%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi soal evaluasi mendapatkan skor 88% dengan kategori sangat valid; (2) Kepraktisan berdasarkan angket respon guru mencapai 100%, respon peserta didik pada uji coba terbatas sebesar 92%, dan pada uji coba luas sebesar 90%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat praktis; (3) Keefektifan ditunjukkan melalui hasil uji coba terbatas yang mendapat skor n-gain rata-rata 0,79 dengan kategori tinggi, dan uji coba luas yang mendapat skor n-gain rata-rata 0,76 dengan kategori tinggi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, E-Cergam, Teks Narasi

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia mempunyai 2 kedudukan, yaitu sebagai bahasa nasional dan bahasa negara. Kedudukan Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional ditetapkan pada 28 Oktober 1928 melalui peristiwa Sumpah Pemuda. Sementara itu, Bahasa Indonesia resmi menjadi bahasa negara sebagaimana tercantum dalam Pasal 36 Undang-Undang Dasar 1945 yang disahkan pada 18 Agustus 1945. Setiap kedudukan tersebut memiliki fungsi masing-masing. Menurut Pamungkas (2024), dalam perannya sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia berfungsi sebagai (1) Lambang kebanggaan nasional, (2) Lambang identitas bangsa, (3) Alat pemersatu masyarakat yang memiliki beragam latar belakang sosial, budaya, dan bahasa, serta (4) Sarana penghubung antardaerah dan antarbudaya. Adapun dalam kedudukannya sebagai bahasa negara, Bahasa Indonesia berfungsi sebagai (1) Bahasa resmi kenegaraan, (2) Bahasa pengantar dalam pendidikan, (3) Alat komunikasi nasional untuk kepentingan pemerintahan dan pembangunan, serta (4) Sarana pengembangan kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Salah satu fungsi Bahasa Indonesia sebagai bahasa negara ialah sebagai bahasa pengantar dalam bidang pendidikan. Bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa pengantar dari jenjang taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi, selain pada saat pembelajaran bahasa daerah dan bahasa asing. Di luar pembelajaran tersebut, Bahasa Indonesia menjadi bahasa utama yang digunakan. Pamungkas (2024) menyatakan bahwa dalam lingkungan pendidikan, Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi yang wajib digunakan.

Keputusan KBSKAP Kemendikbudristek No. 032/H/KR/2024 menerangkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mengembangkan (1) Kemampuan berkomunikasi secara efektif dan santun, (2) Sikap pengutamaan dan penghargaan terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara Republik Indonesia, (3) Kemampuan berbahasa dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulis, visual, audio, dan audiovisual) untuk berbagai tujuan dan konteks, (4) Kemampuan literasi (berbahasa, bersastra, dan bernalar) dalam belajar dan bekerja, (5) Kepercayaan diri untuk berekspresi sebagai individu yang cakap, mandiri, bergotong royong, dan bertanggung jawab, (6) Pemahaman tentang kaidah tata bahasa, kosakata, sastra, dan budaya Indonesia, (7) Kepedulian terhadap budaya lokal dan lingkungan sekitarnya, dan (8) Kepedulian untuk berkontribusi sebagai warga Indonesia.

Pada kurikulum merdeka Fase B elemen membaca dan memirsa terdapat capaian pembelajaran sebagai berikut. 1) Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. 2) Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih. 3) Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. 4) Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. 5) Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.

Salah satu capaian pembelajaran tersebut adalah peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang teks narasi dalam bentuk elektronik. Untuk mencapai CP tersebut ada beberapa indikator pencapaiannya yaitu (1) Peserta didik dapat menyebutkan tema, alur, dan tokoh yang ada dalam teks narasi, (2) Peserta didik dapat mendeskripsikan latar dan sudut pandang yang ada dalam teks narasi, dan (3) Peserta didik dapat menentukan amanat yang ada dalam teks narasi. Harapannya, dengan indikator tersebut, peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang teks narasi dalam bentuk elektronik.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 1 Macanan, ditemukan berbagai hal. Pertama, media yang digunakan guru adalah media pembelajaran buku cerita bergambar. Awalnya

siswa tertarik, tapi lama-kelamaan siswa menjadi bosan. Kedua, strategi yang digunakan guru adalah strategi pembelajaran langsung. Ketiga, metode yang digunakan guru kurang bervariasi karena yang digunakan hanya ceramah. Keempat, aktivitas siswa ketika pembelajaran yaitu diam saja dikarenakan tidak ada metode tanya jawab dan pemberian tugas.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 1 Macanan ditemukan bahwa kemampuan siswa tentang materi memahami pesan dan informasi tentang teks narasi dalam bentuk elektronik masih rendah. Hal ini terbukti dari data nilai ulangan harian siswa kelas IV. Dari 29 siswa, hanya 10 siswa yang nilainya mencukupi nilai KKTP. Sedangkan 19 siswa nilainya belum mencukupi KKTP sebesar 70.

Dari hasil observasi dan wawancara pada tanggal 28 Mei 2024 diketahui bahwa pembelajaran materi memahami teks narasi terdapat masalah. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dikembangkan e-cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan penguasaan teks narasi siswa kelas IV. Menurut Aprilia (2018), buku cerita bergambar adalah salah satu media komunikasi berupa buku berjilid yang berisi informasi dan pengetahuan yang menyajikan suatu karangan, kisah maupun dongeng yang dilengkapi dengan gambar-gambar untuk memperjelas teks dan untuk membantu proses pemahaman terhadap objek yang ada di dalam sebuah cerita. Menurut Widalismana (2017), elektronik merupakan alat yang dibuat berdasarkan prinsip elektronika. Jadi, e-cerita adalah cerita sederhana atau dongeng yang diceritakan melalui gambar dan teks dalam bentuk elektronik. Komik adalah media komunikasi visual yang mampu menyampaikan informasi dengan cara yang mudah diakses dan dipahami secara luas (Siregar et al., 2019).

Menurut Lubis (2024), kelebihan e-book cerita bergambar adalah (1) siswa dapat lebih mudah memahami materi karena penggunaan cerita bergambar, alur cerita yang jelas, dan penyampaian pesan yang sederhana, (2) melalui cerita bergambar yang dilengkapi dengan gambar dan animasi (kartun), anak-anak dapat merasakan berbagai emosi seperti senang, tertarik, atau sedih, sesuai dengan suasana yang digambarkan dalam alur cerita, dan (3) kelebihan efek konatif berkaitan dengan niat, tekad, serta upaya yang akan dilakukan siswa setelah memahami isi bacaan atau cerita yang disajikan dalam e-buku cerita bergambar.

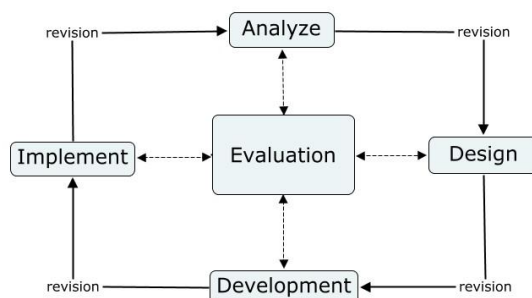
Atas dasar uraian tersebut, dipilihlah judul “Pengembangan E-Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Narasi Siswa Kelas IV SDN 1 Macanan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan e-cerita bergambar berbasis kearifan lokal pada materi Teks Narasi di kelas IV SDN 1 Macanan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yang sering disebut juga sebagai penelitian dan pengembangan. Penelitian ini mengacu pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam pengembangan (Sugiyono, 2021). Alasan pemilihan model ADDIE dalam penelitian ini adalah di setiap tahapan proses pengembangannya terdapat kegiatan evaluasi, sehingga memungkinkan adanya perbaikan. Selain itu, model ini dikenal cukup sederhana, namun tetap bersifat interaktif.

Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah pendekatan yang digunakan untuk menciptakan suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut. ADDIE adalah konsep pengembangan produk, yang dalam konteks ini adalah media ajar. Konsep ADDIE digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan pembelajaran berbasis kinerja. Penerapan model ADDIE didasari oleh filosofi bahwa pembelajaran yang

dirancang secara sengaja harus berorientasi pada peserta didik, bersifat inovatif, autentik, dan inspiratif. Adapun tahapan dalam model ADDIE adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

(Sumber: Robert Maribe Branch, 2009)

Penelitian pengembangan media e-cerita bergambar dilaksanakan di SDN 1 Macanan yang beralamat di Ds. Macanan Kec. Loceret Kab. Nganjuk. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada kondisi bahwa media yang digunakan oleh guru berupa buku cerita bergambar, yang hanya mampu menarik minat siswa SDN 1 Macanan, khususnya kelas IV, pada awal pembelajaran saja. Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas IV SDN 1 Macanan, yang dibagi menjadi dua kelompok, yakni uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas melibatkan 10 siswa, sedangkan uji coba luas melibatkan 19 siswa kelas IV SDN 1 Macanan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes. Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kevalidan e-cerita bergambar, kevalidan materi Teks Narasi, serta respon guru dan siswa. Sementara itu, tes digunakan untuk menilai keefektifan e-cerita bergambar berbasis kearifan lokal.

Analisis data dilakukan dengan mengolah skor yang diperoleh dari angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket kepraktisan guru, serta angket keefektifan siswa. Rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Kevalidan

Kevalidan media pembelajaran diperoleh melalui hasil angket ahli media dan ahli materi. Angket menggunakan skala *likert*. Jawaban dari angket yang menggunakan skala *likert* berupa pilihan tanggapan yang menunjukkan respon persetujuan dan ketidaksetujuan dari skor 1 sampai 5. Cara menghitung persentase adalah sebagai berikut.

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsn} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah : Presentase Validasi Ahli

Tse : Total skor empiris (skor yang didapat)

Tsn : Total skor maksimal

Kemudian untuk mengetahui nilai hasil uji kevalidan dari ahli media dan ahli materi dengan rumus sebagai berikut.

$$NA = \frac{n1 + n2}{2}$$

Keterangan:

NA : Skor ahli kevalidan

n1 : Jumlah nilai ahli 1

n2 : Jumlah nilai ahli 2

Hasil analisis data kevalidan selanjutnya akan dikonfersikan pada tabel tentang kriteria kevalidan produk untuk menentukan tingkat kevalidan produk yang dikembangkan.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Pencapaian nilai (skor)	Kategori validitas	Keterangan
25.00-40.00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41.00-55.00	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56.00-70.00	Cukup valid	Boleh digunakan setelah direvisi besar
71.00-85.00	Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
86.00-100.00	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

(Modifikasi Akbar, 2022)

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dinyatakan produk valid apabila diperoleh presentase hasil penelitian sebesar $\geq 71\%$ (valid) artinya produk yang dikembangkan dapat digunakan untuk uji coba di lapangan.

b. Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran diperoleh melalui hasil angket respon guru dan siswa. Angket respon guru menggunakan skala *likert*, sedangkan angket respon siswa menggunakan skala *guttman*. Jawaban dari angket yang menggunakan skala *likert* berupa pilihan tanggapan yang menunjukkan respon persetujuan dan ketidaksetujuan. Dan angket yang menggunakan skala *guttman* menunjukkan jawaban "YA" dan "TIDAK" dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angket. Rumus untuk menghitung presentase angket guru sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum (\text{skor jawaban angket responden})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase Kepraktisan Angket Guru

$\sum x$: Jumlah skor perolehan

SM : Skor maksimal

Selanjutnya, rumus yang digunakan dalam menghitung presentase hasil angket respon siswa adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{A}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase Kepraktisan Angket Siswa

A : Proporsi siswa yang memilih jawaban "YA"

n : Jumlah siswa (responden)

Hasil analisis data data kepraktisan akan dikonfersikan pada tabel tentang kriteria kepraktisan produk untuk menentukan tingkat kepratisan dari produk yang dikembangkan.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk

Pencapaian nilai (skor)	Kategori praktis	Keterangan
25.00-40.00	Tidak praktis	Tidak boleh digunakan
41.00-55.00	Kurang praktis	Tidak boleh digunakan
56.00-70.00	Cukup praktis	Boleh digunakan setelah direvisi besar

71.00-85.00	Praktis	Boleh digunakan dengan revisi kecil
86.00-100.00	Sangat praktis	Sangat baik untuk digunakan

(Modifikasi Akbar, 2022)

c. Keefektifan

Parameter keefektifan media pembelajaran e-cerita bergambar diukur melalui *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa. Untuk mendapatkan data yang relevan, berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan.

- 1) Menghitung skor hasil tes siswa.
- 2) Menentukan nilai ketuntasan belajar setiap siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai Individu} = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

- 3) Merekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* siswa.
- 4) Menghitung keefektifan media menggunakan uji N-gain.

$$N - \text{gain} = \frac{\text{Skor post test} - \text{Skor pre test}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pre test}}$$

Keterangan:

N-gain : Nilai uji normalitas N-gain

Skor post : Skor *posttest*

Skor pre : Skor *pretest*

Skor maks : Skor maksimal

Hasil analisis data data keefektifan akan dikonfersikan pada tabel tentang kriteria keefektifan produk untuk menentukan tingkat keefektifan dari produk yang dikembangkan.

Tabel 3. Kriteria Keefektifan Produk

N-gain	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

(Hake, 1999)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan Media pembelajaran e-cerita bergambar:

1. Kevalidan

Hasil uji kevalidan media pembelajaran e-cerita bergambar disajikan berdasarkan pada tabel berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Presentase Kevalidan

	Validasi Media	Validasi Materi	Validasi Soal Evaluasi
Presentase	90%	87,5%	88%
Interpretasi Skor	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid

Media pembelajaran e-cerita bergambar, dinyatakan valid setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media mendapat skor sebesar 90%, ahli materi mendapat skor 87,5%, dan soal evaluasi mendapat skor 88%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media e-cerita sangat valid yang artinya sangat layak untuk digunakan. Aspek kevalidan merupakan suatu kriteria kevalidan perangkat pembelajaran dilihat dari materi yang terdapat di dalam media pembelajaran. Validitas perangkat pembelajaran adalah dikatakan valid apabila perangkat pembelajaran dinyatakan valid digunakan dengan revisi atau tanpa revisi oleh

validator. Media pembelajaran dinyatakan valid apabila mencapai skor. Media pembelajaran diharapkan dapat memberikan kontribusi yang maksimal terhadap proses sampai hasil pembelajaran (Wijaya et al., 2020).

2. Kepraktisan

Hasil uji kepraktisan media pembelajaran e-cerita bergambar disajikan berdasarkan pada tabel berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Presentase Kepraktisan

	Respon Guru	Respon Siswa Terbatas	Respon Siswa Luas
Presentase	100%	92%	90%
Interpretasi Skor	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Media pembelajaran e-cerita bergambar dikatakan sebagai media yang praktis dalam penggunaannya. Kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru mendapat skor sebesar 100%, angket respon siswa uji coba terbatas mendapat skor sebesar 92%, dan angket respon uji coba luas mendapat skor sebesar 90%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media e-cerita sangat praktis yang artinya sangat layak untuk digunakan. Kepraktisan suatu media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari tingkat kemudahan dan keterbantuan dalam penggunaannya. Berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, tingkat kepraktisan dapat diukur dengan mempertimbangkan apakah guru (dan pakar-pakar lainnya) menganggap bahwa materi tersebut mudah dipahami dan dapat digunakan dengan baik oleh guru dan siswa. Tingkat kepraktisan produk yang dihasilkan dapat diukur dengan mempertimbangkan apakah pengguna atau para ahli lainnya menganggap bahwa produk tersebut menarik dan bermanfaat bagi guru maupun peserta didik. Seorang pendidik dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran yang bermakna melalui penggunaan media pendidikan (Novitasari & Rukmi, 2023). Keberhasilan pembelajaran bergantung pada kemampuan pendidik untuk melibatkan siswa sepanjang proses pembelajaran, yang didukung oleh sumber daya dan infrastruktur pendidikan. Strategi ini memungkinkan siswa untuk meningkatkan fokus dan konsentrasi mereka pada narasi guru. Hal ini meningkatkan makna pembelajaran dan menawarkan pengalaman pendidikan yang berharga (Lestarinigrum et al., 2023).

3. Keefektifan

Hasil uji keefektifan media pembelajaran e-cerita bergambar disajikan berdasar pada tabel berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Presentase Keefektifan

	Uji Coba Terbatas	Uji Coba Luas
N-gain	0,79	0,76
Interpretasi Skor	Sangat Efektif	Sangat Efektif

Media pembelajaran e-cerita bergambar dikatakan sebagai media yang efektif dalam penggunaannya. Keefektifan ini diperoleh dari hasil n-gain yang dilakukan pada tahap uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada uji coba terbatas diperoleh hasil n-gain 0,79 dan pada uji coba luas diperoleh hasil n-gain 0,76, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media e-cerita sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Karakteristik media yang efektif adalah ketika siswa mengapresiasi program pembelajaran dan bahwa pembelajaran yang diinginkan terlaksana sehingga terdapat kesesuaian antara harapan dan tujuan kurikulum. Media dapat dikatakan baik jika media yang dimanfaatkan dalam proses belajar sudah memberikan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran e-cergam berbasis kearifan lokal didasarkan dari hasil analisis kebutuhan pembelajaran yang menunjukkan perlunya media yang dapat menampilkan teks narasi secara menarik. E-cergam berbasis kearifan lokal merupakan media yang mengombinasikan teks dan gambar. E-cergam berbasis kearifan lokal dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Melalui media ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi teks narasi secara menyenangkan. Berikut desain e-cergam berbasis kearifan lokal. Komik adalah bentuk komunikasi visual yang mampu menyampaikan informasi melalui ilustrasi berwarna membuat materi tersebut menarik dan memudahkan pemahaman bagi pembaca (Andayani et al., 2020). Pemanfaatan media pendidikan dalam proses pembelajaran secara signifikan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan penyampaian isi (Shafaro, 2018).

Tabel 7. Desain E-Cergam

Gambar	Keterangan
	Bagian judul
	Bagian Undang-undang
	Bagian Kata Pengantar
	Bagian cerita teks narasi
	Bagian biodata penyusun

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian media e-cerita bergambar berbasis kearifan lokal pada materi teks narasi kelas IV di SDN 1 Macanan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media e-cergam materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN 1 Macanan dinyatakan sangat valid. Pernyataan ini didasarkan pada hasil validasi, yaitu skor validasi media sebesar 90%, validasi materi 87,5%, dan validasi soal evaluasi 88%. Berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan, ketiga skor tersebut termasuk kategori sangat valid, sehingga menunjukkan bahwa media e-cergam layak digunakan dalam pembelajaran materi teks narasi untuk siswa kelas IV.
2. Media e-cergam materi teks narasi untuk siswa kelas IV di SDN 1 Macanan dinyatakan sangat praktis. Hal ini diperoleh dari hasil respon guru yang menunjukkan presentase sebesar 100%, respon siswa pada uji terbatas menunjukkan respon 92%, dan pada uji coba luas sebesar 90%.
3. Media e-cergam materi teks narasi untuk kelas IV di SDN 1 Macanan dinyatakan sangat efektif. Hal ini diperoleh dari hasil kemampuan siswa memahami materi teks narasi pada uji coba terbatas yang menunjukkan skor n-gain 0,79, dan pada uji coba luas yang menunjukkan skor n-gain 0,76. Media e-cergam termasuk dalam kategori sangat efektif, dengan kategori tinggi, sehingga media e-cergam dapat digunakan dalam pembelajaran materi teks narasi pada siswa kelas IV.

REFERENSI

- Akbar, S. (2022). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aprilia, N. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Pembelajaran Membaca di Kelas II SD. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Pembelajaran Membaca di Kelas II SD*.
- Andayani, F., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis Di Kelas Tinggi. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(2), 308. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v3i2.666>
- Lestarinigrum, A., Andyastuti, E., Lailiyah, N., Wijaya, I. P., Yatmin, Y., & Karisma, D. Y. (2023). Pemanfaatan Buku Cerita Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Pancasila Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i1.416>
- Lubis, T. G., Sinaga, C. E., Nazli, A., Uqalby, A., Sembiring, T. S. B., Parinduri, D., & Lubis, F. (2024). Studi Literatur: Pengaruh Media Buku Cerita E-Book Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(5).
- Novitasari, R., & Rukmi, A. S. (2023). Pengembangan Media Kartu Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1227–1236.
- Pamungkas, S. (2024). *Bahasa Indonesia dalam berbagai perspektif*. Penerbit Andi.
- Shafaro, R. (2018). Pengembangan Buku Komik Pembelajaran Peduli Dan Cinta Lingkungan Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 1 Trirenggo. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(5), 524–533.
- Siregar, N., Suherman, S., Masykur, R., & Ningtias, R. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.32665/james.v2i1.47>
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan). In *Metode Penelitian Pendidikan*.

- Widalismana, M., & Lestari, N. D. (2017). Analisis Hasil Belajar Mahasiswa Menggunakan Media Cetak dengan Media Elektronik Pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi di Universitas PGRI. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 3(1), 41-48.
- Wijaya, S. N., Johari, A., & Wicaksana, E. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero Indonesia Pada Materi Sistem Peredaran Darah. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4, 67-78.

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA