



# JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 3 Tahun 2023 Halaman 1592 - 1600

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Analisis Kebutuhan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Kota Pati untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V

Ika Ari Pratiwi<sup>1✉</sup>, Zahra Rifqa Afisa<sup>2</sup>, Nur Fajrie<sup>3</sup>

Universitas Muria Kudus, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [ika.ari@umk.ac.id](mailto:ika.ari@umk.ac.id)<sup>1</sup>, [201933294@std.umk.ac.id](mailto:201933294@std.umk.ac.id)<sup>2</sup>, [nur.fajrie@umk.ac.id](mailto:nur.fajrie@umk.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Pendidikan penting untuk meningkatkan pengetahuan anak bangsa, untuk itu guru dituntut untuk menumbuhkan kondisi belajar yang imajinatif dan modern supaya menarik minat dan semangat siswa ketika pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V MI PIM Mujahidin di Kecamatan Gembong Kabupaten Pati. Berdasarkan hasil pra penelitian menunjukkan bahwa masih terdapat 9 sampai 11 siswa yang hasil belajarnya tidak melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah. Penelitian ini menggunakan metode gabungan (*mixed methods*) dengan varian *sequensial eksploratori*. Subjek yang terpilih yaitu guru wali kelas V dan seluruh siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa. Wawancara digunakan sebagai instrumen untuk mengetahui reaksi guru dan siswa terhadap penggunaannya dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran. Hasil penelitian menyatakan bahwa guru memakai media buku tema, gambar, dan lingkungan sekitar. Siswa merasa kurang tertarik dan bosan dalam kegiatan pembelajaran hanya dengan menggunakan media gambar. Berdasarkan hasil analisis disimpulkan bahwa guru kelas dan siswa kelas V MI PIM Mujahidin memerlukan media pembelajaran untuk penunjang kegiatan belajar. Media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan menarik salah satunya adalah komik. Penggunaan media visual seperti komik diharapkan mampu membangkitkan minat siswa akan suatu materi seperti keberagaman sosial budaya.

**Kata Kunci:** Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Hasil Belajar.

### Abstract

Education is important to increase the knowledge of the nation's children, for this reason, teachers are required to foster imaginative and modern learning conditions to attract students' interest and enthusiasm when carrying out learning activities. This study aims to analyze the needs of learning media in improving cognitive learning outcomes of fifth-grade students of MI PIM Mujahidin in Gembong District, Pati Regency. Based on the results of the pre-research, it showed that there were 9 to 11 students whose learning outcomes did not exceed the Minimum Completeness Criteria (KKM) determined by the school. This study used mixed methods with exploratory sequential variants. The subjects selected were the homeroom teacher of class V and all students of class V, totaling 20 students. Interviews are used as an instrument to determine teacher and student reactions to their use and student response questionnaires to learning media. The results of the study stated that the teacher used the media of theme books, pictures, and the surrounding environment. Students feel less interested and bored in learning activities using only media images. Based on the results of the analysis it was concluded that the class teachers and students of class V MI PIM Mujahidin needed instructional media to support learning activities. Learning media that can increase students' interest in learning and attract them is comics. The use of visual media such as comics is expected to be able to arouse students' interest in material such as socio-cultural diversity.

**Keywords:** Needs Analyze, Learning Media, Learning Results.

Copyright (c) 2023 Ika Ari Pratiwi, Zahra Rifqa Afisa, Nur Fajrie

✉ Corresponding author :

Email : [ika.ari@umk.ac.id](mailto:ika.ari@umk.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5573>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 3 Tahun 2023

p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

PPKn (Pendidikan Kewarganegaraan) adalah pendidikan yang membantu beragam ilmu dan kegiatan pada lingkungan hidup sehari-hari. Menurut Magdalena, Haq dan Ramdhan (2020) pendidikan kewarganegaraan ialah pendidikan yang berakar pada nilai-nilai Pancasila dalam rangka meningkatkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berasal dari budaya bangsa menjadi sebuah identitas yang diekspresikan dalam bentuk kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep dan prinsip PPKn sangat bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu meningkatkan minat belajar, meningkatkan hasil belajar siswa, terutama membutuhkan sudut pandang siswa untuk memahami konsep dengan lebih baik, tidak hanya dapat menerapkan konsep tetapi ke aspek lain (Maghribi, Fajrie, dan W, 2023). Kebiasaan masyarakat yang dilakukan secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari itu dikenal dengan kearifan lokal. Musrifah (2022) berpendapat bahwa kearifan lokal adalah pengetahuan asli masyarakat yang berakar pada nilai-nilai luhur tradisi budaya, untuk mengatur tata kehidupan masyarakat guna mencapai kemajuan masyarakat dengan meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan mewujudkan ketenteraman. Sariningsih, Agustini, and Sulianto (2017) juga berpendapat bahwa kearifan lokal ialah pandangan hidup dan pengetahuan dan beragam strategi kehidupan yang berwujud kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat untuk memecahkan berbagai masalah untuk memenuhi kebutuhan mereka.

Indonesia merupakan bangsa yang majemuk dengan keanekaragamannya memiliki berbagai bentuk kebudayaan yang unik (Candra, Setiawan, dan Fajrie, 2020). Setiap daerah mempunyai kearifan lokal yang berbeda-beda, dan perbedaan tersebut dianggap ciri khas atau identitas dari suatu daerah. Kearifan lokal harus ditanamkan kepada siswa agar sekolah mampu menghasilkan penerus yang mampu adaptasi dengan budaya lokal dan permasalahan yang dihadapinya. Penelitian ini mengangkat kearifan lokal yang menarik dari salah satu Kabupaten Kota yang berada di wilayah Provinsi Jawa Tengah, yaitu Pati. Berdasarkan Perda Kabupaten Daerah Tingkat II Pati No. 3 Tahun 1993 Tentang Semboyan Daerah “Pati Bumi Mina Tani” merupakan semboyan dari Kota Pati yang mencerminkan cita-cita pemerintah awal Kabupaten Pati yang ingin memajukan dan mensejahterakan warganya dengan hasil bumi mina (perikanan) dan tani (pertanian) seperti padi, jagung, kacang tanah, cabai, bawang merah, ikan bandeng, dll.

Sumber belajar yang sering digunakan lebih banyak memuat pengetahuan secara umum, yang membuat siswa tidak mengenal kearifan lokal di daerahnya sendiri. Oleh karena itu, perlunya pemahaman tentang kearifan lokal harus diajarkan sejak dini, sebagai salah satu cara untuk menumbuhkan rasa cinta akan budaya yang sudah ada secara turun-menurun yang menjadi ciri khas, identitas suatu daerah dan merupakan bentuk kesadaran akan hak dan kewajiban siswa sebagai warga negara yang baik yang dapat mengetahui dan di terapkan di kehidupan sehari-hari.

Ketika proses pembelajaran di sekolah, seringkali guru lebih memilih metode mengajar yang berorientasi pada guru (*teacher oriented*). Guru lebih sering menjelaskan materi pembelajaran PPKn secara lisan (abstrak) tanpa menggunakan media. Kata media dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai arti alat, sarana komunikasi, perantara, penghubung antara dua pihak atau lebih. Muallifah dan Fahmi (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran termasuk komponen penting untuk mendukung kelancaran berjalannya proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan mudah untuk digunakan. Sejalan dengan pendapat Febriyandani dan Kowiyah (2021) untuk mencapai tujuan pembelajaran hasil belajar yang diproteksi oleh banyak komponen, salah satunya adalah penerapan media pembelajaran. Utami et al. (2021) juga berpendapat bahwa memaksimalkan penggunaan media dengan pendekatan pembelajaran dan sumber belajar yang menarik adalah salah satu tujuan pembelajaran agar proses belajar mengajar memenuhi dengan baik.

Berdasarkan hasil pra penelitian, peneliti mengetahui hasil belajar siswa pada muatan pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia, peneliti melakukan wawancara di MI PIM Mujahidin, hasil belajar siswa masih rendah dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) di MI adalah 70. Rendahnya hasil belajar siswa pada muatan pelajaran

PPKn dapat dilihat dari 20 siswa kelas V terdapat 11 (55%) siswa yang mendapatkan nilainya tuntas melampaui KKM dan masih terdapat 9 siswa (45%) yang nilainya belum tuntas. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia masih terdapat 8 siswa (40%) yang nilainya belum tuntas. Menurut Astuti, Pratiwi, and Masfuah (2022) siswa bosan, jenuh untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan siswa tidak aktif terlibat dalam pembelajaran dari awal sampai akhir, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar memiliki peranan penting bagi siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan oleh guru, bagi guru untuk melihat siswa dalam mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan sebelumnya dan pelaksanaan strategi pembelajaran yang sesuai tidaknya (Hasanah, Wijayanti, and Liesdiani, 2020).

Media pembelajaran yang mampu menaikkan kemauan siswa ketika belajar dan juga menarik salah satunya yaitu komik. Komik menyajikan gambar atau foto dengan visualisasi yang menarik dan jauh dari kesan yang membosankan. Indriani (2018) berpendapat bahwa komik merupakan sejenis karangan yang disertai dengan gambar-gambar menarik dan karakter yang berbeda tetapi ada keterkaitan satu sama lain kemudian menjadi suatu cerita yang menarik. Sedangkan Pratama dan Jannah (2022) berpendapat bahwa media komik merupakan salah satu media belajar siswa yang bisa memikat daya tarik membaca dengan maksud memberikan pembaca kesenangan sehingga mempermudah dalam mendalami suatu materi. Teks dalam komik membuatnya lebih dimengerti sedangkan alur cerita pada gambar lebih mudah untuk diikuti dan diingat (Putri dan Yefterson, 2022). Febriyandani dan Kowiyah (2021) menambahkan bahwa media komik yang dikembangkan saat ini menggunakan teknologi berupa buku cetak yang memiliki konsep cerita yang menarik, secara tidak langsung dapat lebih mudah diserap oleh siswa.

Penelitian terkait dengan penggunaan media komik berbasis kearifan lokal, pernah dilakukan oleh Pratama dan Jannah (2022) menunjukkan bahwa hasil analisis data siswa membutuhkan media yang bisa mengajak siswa membaca budaya lokal yang dapat digunakan dimana saja sebagai bahan pembelajaran, siswa juga membutuhkan media pembelajaran yang bisa memunculkan rasa cinta tanah air, kesadaran akan budaya asli daerah yang harus kita lestarikan, menarik mata siswa sekolah dasar dan mampu membangkitkan emosi pembaca. Sejalan dengan Hardiyanti, Fakhriyah, dan Fathurohman (2019) berpendapat bahwa akan lebih mudah bagi siswa untuk mengingat materi jika materi tersebut berkaitan dengan keunggulan daerah tempat tinggal siswa. Demikian pula penelitian oleh Putri dan Yefterson (2022) dapat disimpulkan sebanyak 20 peserta didik tertarik dengan media komik sebagai media pembelajaran dan 10 lainnya menjawab netral. Sari, W, dan Fajrie (2023) mengemukakan hasil penelitian bahwa penggunaan media yang menarik dapat menambah motivasi siswa pada kegiatan belajar.

Berdasarkan pemaparan tersebut, tujuan pada penelitian ini yaitu untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar kelas V MI PIM Mujahidin di Kecamatan Gembong Kabupaten Pati.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di MI PIM Mujahidin Kecamatan Gembong Kabupaten Pati. Waktu penelitian pada bulan Oktober 2022. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V berjumlah 20 siswa dan guru kelas. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian gabungan (*Mixed Methods*) yaitu secara *sequential exploratory* dengan metode kualitatif dan juga kuantitatif. Penelitian *sequential exploratory* yaitu penelitian yang pengumpulan datanya diawali dengan pengumpulan data kualitatif dan dilanjutkan dengan pengumpulan data kuantitatif (Sari, W, and Fajrie 2023).



**Gambar 1. Model *Sequential Exploratory***

Teknik pengumpulan data kualitatif dilaksanakan menggunakan wawancara, observasi tentang penerapan media pembelajaran, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan bersama guru kelas V MI PIM Mujahidin dan hasil data didukung dengan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui angket respon siswa sebanyak 20 siswa terhadap media pembelajaran. Angket diberikan kepada siswa secara langsung berisi 10-12 pertanyaan. Angket kebutuhan tersebut mempunyai opsi jawaban “Ya” dan “Tidak”. Tujuan dari adanya penelitian ini adalah untuk menganalisis dan untuk mencari tahu apa saja yang diperlukan siswa terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu media komik edukasi berbasis kearifan lokal.

Analisis kebutuhan diperlukan agar mengetahui apa yang siswa butuhkan dan inginkan dalam kegiatan pembelajaran. Analisis yang dilakukan meliputi ; a) analisis kurikulum dan kompetensi yang dipenuhi siswa, b) analisis hasil belajar siswa tentang pengetahuan yang dimiliki, c) analisis materi dan media pembelajaran yang sesuai dan dibutuhkan. Oleh karena itu, hasil yang didapatkan yakni untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap kebutuhan media yang akan dikembangkan, mengidentifikasi kurikulum dan kompetensi yang hendak dicapai siswa, hasil belajar siswa dan analisis materi secara detail yang didasarkan pada kebutuhan siswa.

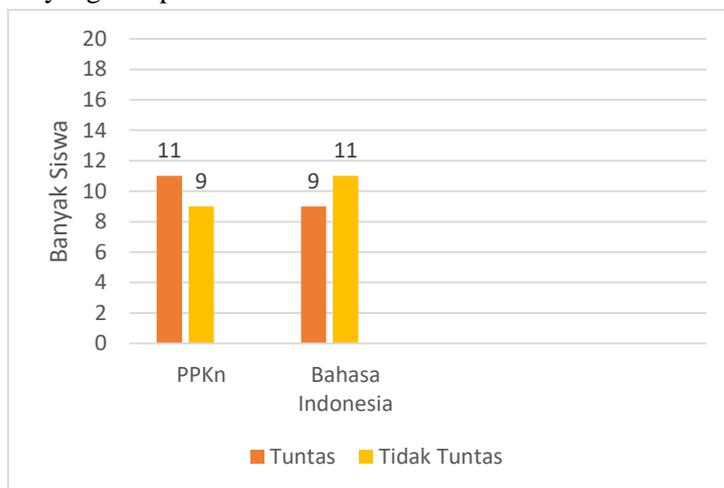
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa membutuhkan penggunaan media komik berbasis kearifan lokal Pati pada pembelajaran tema pada kelas V dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas V MI PIM Mujahidin juga hasil penyebaran angket kebutuhan oleh siswa kelas V. Analisis menyesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan sekolah sebagai dasar dalam pembelajaran adalah Kurikulum 2013, materi pembelajaran tematik yang memuat beberapa KD diantaranya PPKn dan Bahasa Indonesia. Muatan PPKn membahas materi mengenai keberagaman sosial budaya masyarakat dan pada muatan Bahasa Indonesia membahas materi tentang teks narasi sejarah. Analisis materi dilakukan dengan mengkaji sumber belajar yang dipakai dalam proses pembelajaran di kelas seperti buku tema dan LKS.

Kurikulum 2013 mengintegrasikan tujuh mata pelajaran diantaranya adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dan Bahasa Indonesia. Analisis materi dilakukan dengan mengidentifikasi materi yang akan diajarkan yaitu disesuaikan kompetensi dasar yang terkandung pada pembelajaran tema. Materi tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari supaya siswa dapat membentuk sikap dan karakter untuk menghargai perbedaan, cinta tanah air juga meningkatkan kesadaran siswa untuk melestarikan budaya di sekitarnya khususnya di Kota Pati. Pembelajaran yang dikaitkan dengan lingkungan atau kehidupan sehari-hari harusnya menggunakan media pembelajaran yang dapat menjadi jembatan yang menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa (Putu Agus Putra Dwipayana, I Wayan Redhana, 2020). KD pada muatan PPKn 3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat. KD tersebut dapat membahas banyak kearifan lokal yang ada di Kota Pati, seperti tradisi meron, tradisi larungan, bandeng presto, dan nasi gandum. Sedangkan Kompetensi Dasar pada muatan Bahasa Indonesia yaitu 3.5 menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang dapat mengangkat topik tentang sejarah Batik Bakaran, Pintu Gerbang Majapahit dan Genuk Kemiri.

Peneliti juga menganalisis hasil belajar siswa yang terlihat berdasarkan hasil ulangan harian (UH) muatan PPKn dan Bahasa Indonesia. Dalam hasil observasi dan dokumen hasil ulangan harian siswa kelas V ditemukan

bahwa sebanyak terdapat 9-11 siswa hasil belajarnya belum tuntas dan memenuhi KKM yaitu 70.. Ambaryani dan Airlanda (2017) mengungkapkan untuk melampaui nilai KKM memerlukan media yang mendukung dan model pembelajaran yang cocok dengan karakter siswa, guru harus memberikan pembelajaran lebih efektif untuk hasil belajar kognitif yang didapatkan siswa.



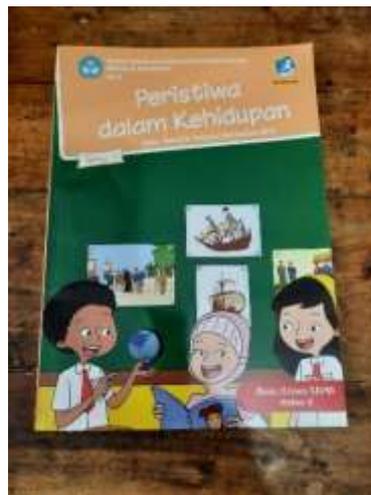
**Gambar 2. Diagram Ketuntasan Siswa**

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas V di MI PIM Mujahidin peneliti memperoleh data bahwa total siswa kelas V adalah 20 siswa. Guru menggunakan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

*Metode yang sering diterapkan dalam proses pembelajaran adalah dengan ceramah dan tanya jawab dengan berpedoman buku paket dan LKS*

Ibu SM menyatakan bahwa hanya beberapa siswa yang tertarik dan aktif selama proses belajar mengajar berlangsung. Penyajian materi yang cenderung kurang menarik bisa menjadikan siswa kesulitan mengerti materi yang sudah dipaparkan sehingga pembelajaran kurang efektif (Nabila, Adha, dan Febriandi, 2021). Sejalan dengan pendapat Anggraini (2022) bahwa siswa butuh adanya dukungan berupa media pembelajaran untuk menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan.

Didapatkan informasi yang menyatakan pada proses pembelajaran guru hanya berpedoman pada buku cetak atau buku tema 7 dan menerangkan sesuai dengan yang terdapat pada buku, sehingga peneliti melihat bahwa siswa cepat bosan dengan KBM yang berlangsung. Ketersediaan sumber belajar yang terbatas dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran (Haryanto, 2018). Teks buku yang tersedia kurang mampu menghidupkan motivasi belajar siswa dikarenakan pemaparan materi yang kurang menarik dan penyajian secara deskriptif menjadikan siswa kurang tertarik (Hardiyanti, Fakhriyah, dan Fathurohman, 2019).



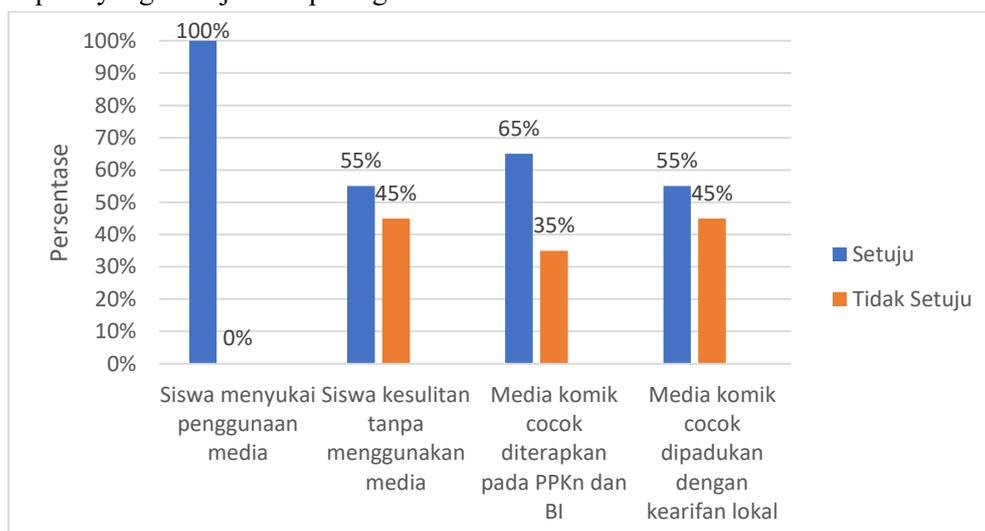
**Gambar 3. Buku Tematik K13**

Peneliti mendapatkan informasi bahwa siswa menyukai penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran dikarenakan dapat mempermudah dalam memahami suatu materi, selain itu siswa juga bersemangat ketika guru menggunakan media dalam proses pembelajaran.

*Pernah, suatu ketika saya menggunakan media dalam proses pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif, lebih bersemangat dan memperhatikan.*

Berdasarkan pernyataan di atas menyatakan bahwa siswa menyukai penggunaan media dalam proses pembelajaran. Tyas (2021) mengungkapkan media pembelajaran adalah salah satu sumber belajar yang penting, karena dengan adanya media pembelajaran turut menentukan keberhasilan pembelajaran. Abdurrohman, Tryanasari dan Hartini (2020) menambahkan pendidik atau guru membutuhkan media sebagai alat untuk memudahkan guru menyampaikan pesan dalam bentuk fisik kepada siswa dengan harapan komunikasi dapat berjalan dengan baik dan sempurna. sehingga siswa dapat menerima pesan yang benar tanpa ada kesalahan. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat merangsang keinginan dan minat siswa dalam belajar atau memotivasi mereka untuk mencapai tujuan, juga dapat menciptakan suasana belajar yang bahagia dengan hasil belajar yang baik dan produktif. (Suparman, Eliyanti, dan Hermawati 2020).

Berdasarkan pengisian angket analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran, mendapatkan hasil gambaran respon siswa terhadap pengembangan media komik dengan pilihan jawaban “Ya” atau “Tidak” seperti yang ditunjukkan pada gambar dibawah ini:



**Gambar 4. Diagram Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media**

Tabel diatas menunjukkan bahwa semua siswa kelas V menyukai penggunaan media sebagai sumber belajar ketika proses pembelajaran. Sumber belajar berperan penting sebagai salah satu komponen proses belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik (Samsinar, 2019). Fungsi bahan ajar yaitu agar siswa mampu belajar dengan mandiri, dimanapun dan kapanpun (Fajri, 2018). Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki kemampuan membangkitkan minat baca dan bertujuan untuk membawa keceriaan bagi pembacanya guna memudahkan dalam mempelajari materi tersebut (Pratama dan Jannah, 2022). Penelitian Istiana (2019) menambahkan bahwa buku komik memiliki beberapa keunggulan, antara lain memudahkan penyampaian materi atau informasi dengan cara yang modern dan mudah dipahami oleh pembacanya.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menarik keinginan siswa untuk memperhatikan dan mengikuti pembelajaran dan dapat mempermudah pemahaman siswa dalam mempelajari suatu materi sehingga dapat menunjang pengetahuan siswa. Diperkuat oleh pernyataan Sari, W, dan Fajrie (2023) bahwa pembelajaran tanpa bantuan media pembelajaran akan membuat siswa kesulitan memahami materi. Penelitian juga dilakukan oleh Nuralisa, Vitasari, dan Nestiadi (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran komik, mampu menolong siswa dalam memahami materi, meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa sehingga hasil belajar kognitif siswa meningkat, meningkatkan pengetahuan tentang ciri khas suatu daerah untuk menjaga kearifan daerah tersebut. Suganda, Setiawan, dan Ma'ruf (2022) menambahkan bahwa media komik berwujud cetak yang sudah dikembangkan memperoleh tanggapan positif dari siswa yang mana siswa bersemangat ketika membacanya sehingga hasil belajar siswa meningkat secara signifikan antara *pretest* dan *posttest*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, bisa disimpulkan bahwa dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang realistis atau berbasis kearifan lokal yang bisa mampu membantu keterbatasan pengamatan pada pembelajaran tema. Penggunaan media seperti komik mampu menaikkan keinginan dan perhatian siswa dalam mempelajari suatu materi seperti keberagaman sosial budaya. Analisis kebutuhan pengembangan media komik dapat memberikan jawaban umum terkait apa yang dirasakan siswa dan dengan berkembangnya media komik ini memudahkan pemahaman siswa, pembelajaran juga mendorong rasa cinta tanah air, sadar akan budaya daerah yang perlu kita lestarikan, yaitu melalui pengembangan media komik berbasis kearifan lokal.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ibu SM selaku wali kelas V dan seluruh siswa kelas V MI PIM Mujahidin yang sudah bersedia untuk membantu dalam pengisian angket analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohim, Muhammad, Dewi Tryanasari, and Hartini. 2020. "Pengembangan E-Comic Berbasis Wayang Materi Perubahan Bentuk Energi Dan Sumber Energi Alternatif Untuk Kelas IV SD." *Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)* 4 (2): 92–97.
- Ambaryani, and Gamaliel Septian Airlanda. 2017. "Pengembangan Media Komik Untuk Efektivitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar." *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi* 3 (1): 19–28.
- Anggraini, Nova. 2022. "Pengembangan Media Berbasis E-Komik Matematika Materi Statistik Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 25 Batanghari." *UIN Sutha Jambi*, 1–12.
- Astuti, Subhiya Dwi, Ika Ari Pratiwi, and Siti Masfuah. 2022. "Analisis Minat Anak Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid 19." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8 (2): 552–58.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2065>.

- 1599 *Analisis Kebutuhan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Kota Pati untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V – Ika Ari Pratiwi, Zahra Rifqa Afisa, Nur Fajrie*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5573>
- Candra, W, D Setiawan, and N Fajrie. 2020. “The Development of Social Attitudes through Appreciation Process of the Sambatan Tradition.” *Jurnal Pendidikan Sekolah ...*, no. March.  
<https://scholar.archive.org/work/x32vzaryjbfbdphnzcko2ruffoa/access/wayback/https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika/article/download/30932/pdf>.
- Fajri, Zaenol. 2018. “Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013.” *Pedagogik* 05 (01): 100–108.
- Febriyandani, Riskika, and Kowiyah Kowiyah. 2021. “Analisis Kebutuhan Penggunaan Komik Sebagai media Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas Iv Sd.” *Js (Jurnal Sekolah)* 5 (3): 158.  
<https://doi.org/10.24114/js.v5i3.26548>.
- Hardiyanti, Dwi Astuti, Fina Fakhriyah, and Irfai Fathurohman. 2019. “Pengembangan Media Komik Strip Berbasis Keunggulan Lokal Pada Materi Gaya Dan Cerita Fiksi Di Kelas IV Muatan Bahasa Indonesia Dan Ilmu Pengetahuan Alam.” In *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019* 1 (1): 397–407. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/ppdn/article/view/3279>.
- Haryanto, Rudy. 2018. “Analisis Pemanfaatan Modul Berbasis Potensi Lokal Sebagai Alternatif Bahan Ajar Pendidikan Lingkungan.” *Indonesian Biology Teachers* 1 (2): 62–68.
- Hasanah, Uswatun, Rica Wijayanti, and Metty Liesdiani. 2020. “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3 (2): 104–11.
- Indriani, Fifi. 2018. “Pengaruh Penggunaan Media Komik Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar PKN Murid SD Negeri 18 Leppangeng Kabupaten Pangkep.” *Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Istiana, Iga. 2019. “Pengembangan Media Berbasis Komik Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas IV SD/MI.” *Carbohydrate Polymers* 6 (1): 5–10.
- Magdalena, Ina, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan. 2020. “Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang.” *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2 (3): 418–30. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/download/995/689>.
- Maghribi, Luqman Rohmad, Nur Fajrie, and Sri Surachmi W. 2023. “Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Di SD Margorejo 01 Kecamatan Pati.” *Journal on Education* 05 (03): 5917–24.
- Muallifah, Azizah Nur, and Syariful Fahmi. 2022. “Analisis Kebutuhan Media Match Comic Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika.” *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 361–70.
- Nabila, Shella, Idul Adha, and Riduan Febriandi. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5 (5): 3928–39. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1475>.
- Nuralisa, Siti Fatimah, Mudmainah Vitasari, and Adi Nestiadi. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Tema Pelestarian Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif.” *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* 12 (1): 33.  
<https://doi.org/10.20527/quantum.v12i1.10251>.
- Pratama, F A S, and A N Jannah. 2022. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Bangkalan.” *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, no. April: 98–106.  
<https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/300%0Ahttps://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/download/300/250>.
- Putri, Rizka, and Ridho Bayu Yefterson. 2022. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Komik Digital” 4 (4): 140–51.
- Putu Agus Putra Dwipayana, I Wayan Redhana, Putu Prima Juniartina. 2020. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Smp.” *JPPSI: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia* 3 (April): 49–60.

- 1600 *Analisis Kebutuhan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Kota Pati untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V – Ika Ari Pratiwi, Zahra Rifqa Afisa, Nur Fajrie*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5573>
- Samsinar, S. 2019. “Urgensi Learning Resources ( Sumber Belajar ).” *Jurnal Kependidikan* 13: 194–205.
- Sari, Wann Nurdiana, Sri Surachmi W, and Nur Fajrie. 2023. “Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Dalam Materi Pembelajaran Ekosistem Untuk Kelas V SD Di Kecamatan Winong Kabupaten Pati Jawa Tengah” 6 (April): 2472–80.
- Suganda, Angga Piki, Angga Setiawan, and Moh Farid Ma’ruf. 2022. “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV.” *Jurnal Pendidikan Dewantara: Media Komunikasi, Kreasi Dan Inovasi Ilmiah Pendidikan* 8 (1): 8–15. <https://doi.org/10.55933/jpd.v8i1.187>.
- Suparman, Ira Wulandari, Marlina Eliyanti, and Eli Hermawati. 2020. “Pengaruh Penyajian Materi dalam Bentuk Media Komik terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar.” *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 7 (1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2860>.
- Tyas, Hastrika Cahyaning. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Game Berbasis Android Pada Muatan Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya Indonesia Siswa Kelas IV SDN Bakurejo.”
- Utami, Mustika Zahfira, Iwan Setiawan, Eko Risdianto, and Elsa Viona. 2021. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Alat-Alat Optik.” *In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 344–50.