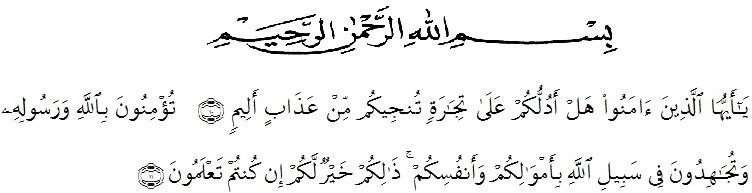
# KATA PENGANTAR

****

Artinya: *“Hai orang-orang yang beriman, sukakah kamu aku tunjukan suatu perniagaan yang dapat menyelamatkan mu dari azab yang pedih?10, (yaitu) kamu berikan kepada Allah dan Rasul Nya dan berjihad dijalan Allah dengan harta dan jiwamu. Itulah yang lebih baik bagimu ,jika kamu mengetahuinya11.* (QS. Ash-shaff : 10-11).

Segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan segala karunia-NYA kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan media animasi komik digital berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V UPT SD 060925 medan amplas” Dengan lancar tanpa kendala yang berarti. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa membawa kita dari zaman jahiliyah ke zaman yang penuh ilmu dan iman. Dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Firmansyah, M.Si. selaku Rektor Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan.
2. Bapak Dr. Abdul Mujib, S.Pd., M.Pmat. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan.
3. Bapak Sujarwo, S.Pd., M.Pd. selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan.
4. Ibu Sutarini, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi pengembangan wawasan keilmuan selama mengikuti perkuliahan dan penulisan skripsi ini.
6. Teristimewa kepada kedua orang tua saya yaitu ayah Budiyoni,S.Pd dan Ibu saya Elwis Hermas Tutik yang telah mengasuh dan membesarkan penulis, serta memberikan jalan terbaik pada penulis, membimbing, dan membiayai dan tak lupa kepada adik penulis Amaliya Rubi Aliyah yang telah memberikan motivasi serta mendoakan hingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
7. Kepada seseorang yang pernah bersama penulis dan tidak bisa penulis sebut namanya. Terimakasih untuk patah hati yang diberikan saat proses penyusunan skripsi ini. Ternyata perginya anda dari kehidupan penulis memberikan cukup motivasi untuk terus menjadi pribadi yang mengerti apa itu pengalaman sebagai bentuk proses penempaan menghadapi dinamika hidup. Terimakasih telah menjadi bagian menyenangkan sekaligus menyakitkan dari pendewasaan ini. Pada akhirnya setiap orang ada masanya dan setiap masa ada orangnya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan perlu pengembangan dan kajian lebih lanjut. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima demi penyempurnaan skripsi skripsi ini dan penulis berharap agar skripsi skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Medan, Maret 2024 Penulis,

**Illas Melisa NPM. 201434008**

# DAFTAR ISI

[ABSTRAK i](#_bookmark0)

[KATA PENGANTAR ii](#_bookmark1)

[DAFTAR ISI iv](#_bookmark2)

[DAFTAR TABEL vi](#_bookmark3)

[DAFTAR GAMBAR vii](#_bookmark4)

[BAB I PENDAHULUAN 1](#_bookmark5)

* 1. [Latar Belakang Masalah 1](#_bookmark6)
  2. [Identifikasi Masalah 7](#_bookmark7)
  3. [Batasan Masalah 8](#_bookmark8)
  4. [Rumusan Masalah 8](#_bookmark9)
  5. [Tujuan Penelitian 8](#_bookmark10)
  6. [Manfaat Penelitian 9](#_bookmark11)
  7. [Spesiikasi Produk yang di Kembangkan 9](#_bookmark12)

[BAB II TINJAUAN PUSTAKA 11](#_bookmark13)

* 1. [Media Pembelajaran 11](#_bookmark14)
     1. [Pengertian Media Pembelajaran 11](#_bookmark15)
     2. [Fungsi Media Pembelajaran 12](#_bookmark16)
     3. [Manfaat Media Pembelajaran 13](#_bookmark17)
     4. [Prinsip Media Pembelajaran 16](#_bookmark18)
     5. [Jenis-jenis Media Pembelajaran 17](#_bookmark19)
  2. [Komik 17](#_bookmark20)
     1. [Pengertian Komik 17](#_bookmark21)
     2. [Jenis-Jenis Komik 19](#_bookmark22)
     3. [Kelebihan Media Komik 20](#_bookmark23)
     4. [Kekurangan Media Komik 21](#_bookmark24)
  3. [Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal 21](#_bookmark25)
  4. [Bahasa Indonesia 24](#_bookmark26)
  5. [Materi Cerita Dongeng 28](#_bookmark27)
  6. [Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Materi Cerita Dongeng 29](#_bookmark28)
  7. [Kajian Penelitian Relevan 35](#_bookmark29)
  8. [Kerangka Berpikir 37](#_bookmark30)

[BAB III METODE PENELITIAN 38](#_bookmark31)

* 1. [Desain Penelitian 38](#_bookmark32)
  2. [Subjek, Waktu dan Tempat Penelitian 38](#_bookmark33)
     1. [Subjek Penelitian 38](#_bookmark34)
     2. [Waktu dan Tempat Penelitian 39](#_bookmark35)
  3. [Prosedur Penelitian Pengembangan 39](#_bookmark36)
  4. [Insturmen dan Teknik Pengumpulan Data 41](#_bookmark37)
     1. [Instrumen Pengumpulan Data 41](#_bookmark38)
     2. [Teknik Pengumpulan Data 44](#_bookmark39)
  5. [Teknik Analisis Data 45](#_bookmark40)

[BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 47](#_bookmark41)

* 1. [Hasil Penelitian 47](#_bookmark42)
  2. [Pembahasan 59](#_bookmark43)

[BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 61](#_bookmark44)

* 1. [Kesimpulan 61](#_bookmark45)
  2. [Saran 57](#_bookmark46)

# [DAFTAR PUSTAKA 58](#_bookmark47)

# DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi 42

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Intrumen Ahli Media 42

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Intrumen Ahli Pembelajaran (Guru) 43

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa 44

Tabel 3.4. Kriteria Lembar Validasi 45

Tabel 4.1. Data Telaah Ahli Materi 53

Tabel 4.2. Data Telaah Ahli Media 55

Tabel 4.3. Data Telaah Respon Guru 57

Tabel 4.4. Data Telaah Respon Siswa 58

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 37

Gambar 3.1. Prosedur Penelitian dan Pengembangan Model 4D 41

Gambar 4.1 Lembar 1 merupakan Cover 50

Gambar 4.2 Lembar 2 Biodata Penulis 50

Gambar 4.3. Lembar 3 Materi 51

Gambar 4.4. Lembar 4 Materi 51

Gambar 4.5. Materi 52

Gambar 4.6. Materi 52

Gambar 4.7. Revisi/Tambahan Biodata Penulis 54

Gambar 4.8. Revisi/Tambahan Daftar Pustaka 54