

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA MATA
PELAJARAN PAI DI KELAS VII
SMPN 3 PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh

HAERANA

20 0201 0007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA MATA
PELAJARAN PAI DI KELAS VII
SMPN 3 PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh

HAERANA
20 0201 0007

Dosen Pembimbing :

- 1. Dr. Nurdin K., M.Pd.**
- 2. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Haerana
NIM : 20 0201 0007
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil kerja saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bila mana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 2025
Yang membuat pernyataan,



HAERANA
20 0201 0007

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berciri Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Palopo yang ditulis oleh Haerana Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002010007, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Jum'at, tanggal 14 Februari 2025 M bertepatan dengan 15 Syaban 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 17 Februari 2025

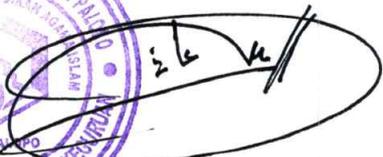
TIM PENGUJI

- | | | |
|-------------------------------|---------------|---|
| 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | (..... ) |
| 2. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Penguji I | (..... ) |
| 3. H. Alfian Putra, Lc., M.A. | Penguji II | (..... ) |
| 4. Dr. Nurdin K, M.Pd. | Pembimbing I | (..... ) |
| 5. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | (..... ) |

Mengetahui,


a.n. Rektor IAIN Palopo
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002


Ketua Program Studi Dekan
Pendidikan Agama Islam

Dr. Andi Atri Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَا بَعْدُ

Alhamdulillah segala puji syukur kehadiran Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berciri Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Palopo”. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) palopo, penelitian skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penelitian skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Prof. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan, Dr. Masruddin M.Hum. selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi umum, dan Dr. Mustaming, M.H.I. selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Dr. Aliah Lestari, S.Si., M.Si. selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Serta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Nurdin K, M.Pd. selaku pembimbing I, dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan, masukan, serta mengarahkan peneliti dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Dr. Nurdin K, M.Pd. selaku dosen penasehat akademik yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
6. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku penguji I, dan H. Alfian Putra, Lc., M.A. selaku penguji II yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
7. Nur Fakhrunnisa, S.Pd., M.Pd. selaku validator ahli media, Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku validator ahli materi, dan Mawardi, S.Ag., M.Pd.I. selaku validator ahli bahasa yang telah memberikan saran, masukan, dan arahan dalam penyelesaian skripsi.
8. Seluruh dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

9. Kepala Unit Perpustakaan IAIN Palopo, Abu Bakar, S.Pd.I., M.Pd. Serta Karyawan dan Karyawati yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
10. Drs. H. Basri M., M.Pd. selaku Kepala sekolah SMP Negeri 3 Palopo, dan Arhami, S.Ag. selaku guru mata pelajaran PAI kelas VII, serta guru-guru dan staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
11. Peserta didik SMPN 3 Palopo yang telah bekerja sama dengan peneliti dalam proses penyelesaian penelitian ini.
12. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta ayahanda M. Ali dan pintu surgaku ibunda Hj. Sitti Aminah, yang telah mengasuh, mendidik, membesarkan dengan kasih dan sayang yang tulus, terimakasih tak terhingga atas doa, cinta, serta kepercayaan dan segala bentuk yang telah diberikan, sehingga peneliti merasa terdukung di segala pilihan dan keputusan yang diambil, terimakasih membuat segalanya menjadi mungkin sehingga peneliti bisa sampai pada tahap ini. Semoga Allah swt. memberikan keberkahan di dunia serta tempat terbaik di akhirat kelak, karena telah menjadi figur orang tua yang sangat sempurna bagi peneliti. Teruntuk saudari kandung peneliti adikku Herlina yang selalu menghibur, mendoakan, serta menyemangati peneliti, mudah-mudahan Allah swt. mengumpulkan kita semua dalam surganya kelak.

13. Kepada kedua mertua peneliti bapak Tuppu dan ibu Kartini terimakasih atas doa, dukungan, serta kepercayaan yang diberikan. Semoga Allah swt. memberikan keberkahan di dunia dan di akhirat kelak.
14. Terkhusus teman hidup peneliti yang terkasih Muh. Imran yang selalu menyemangati, dan selalu ada menemani dalam suka maupun duka yang tak henti-hentinya memberikan dukungan serta bantuan baik dari segi tenaga, pikiran, maupun materi. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup peneliti yang berkontribusi banyak dalam penyelesaian skripsi ini. Telah menjadi rumah tempat berkeluh kesah peneliti, menjadi pendengar yang baik, menghibur, penasehat yang baik, serta senantiasa memberikan cinta dan semangat untuk pantang menyerah. Dan terkhusus pangeran kecilku tercinta Adam Ashraf Zuhair terimakasih telah menjadi pelengkap dalam perjalanan hidup peneliti, yang selalu menemani dan menyemangati peneliti hingga menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Mudah-mudahan Allah swt. memberikan keberkahan di dunia dan mengumpulkan kita dalam surga-Nya kelak.
15. Kepada seluruh keluarga yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini peneliti ucapkan banyak terimakasih atas segala bentuk bantuan yang telah diberikan, semoga kita semua senantiasa dalam lindungan-Nya serta diberikan keberkahan dunia dan akhirat kelak.
16. Kepada semua teman seperjuangan peneliti, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan 2020 (khususnya kelas A)

yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran serta dorongan dalam penyusunan skripsi ini.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah swt.

Aamiin...

Palopo, 19 Januari 2025

Haerana
20 0201 0007

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	ša	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoflog dan vokal rangkap atau diflog.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	<i>fathah</i>	A	a
إ	<i>Kasrah</i>	I	i
أ	<i>ḍammah</i>	U	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
ئى	<i>fathah dan yā'</i>	Ai	a dan i
ئو	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفٌ : *kaifa*

هَؤُلَ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اِى	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
يِ	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
وُ	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

قِيلَ : *qīla*

رَمِيَ : *ramī*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu : *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun transliterasinya adalah [h].

Kalau pakai kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, ma *tā' marbūṭah* itu transliterasinya dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al- atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al- madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al- ḥikmah*

5. Syaddah (*tasydid*)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقّ : *al- ḥaqq*

نُعِمْ : *nu 'ima*

عَدُوّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ع* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (*يَ*), maka ia ditransliterasikan seperti huruf maddah menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيّ : 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al- syamsu (bukan asy-syamsu)*

الزَّلْزَلَةُ : *al- zalzalah (bukan az- zalzalah)*

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al- bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta 'murūna*

النَّوْعُ : *al- nau'*

سَيِّئٌ : *syai 'un*

أُورِثُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah, bila kata-kata

tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī

Risalālah fī Ri'āyaah al-Maṣlahah

9. lafz al-Jalālah

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullah*

بِاللَّهِ : *billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fi raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman Ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD) Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada pemulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap

huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dengan teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallazī bi bakkata mubārakan

Syahrū ramaḍān al-laẓī unzila fihī al-Qur'ān

Naṣr al-Dīn al-Tūsī

Naṣr Hāmid Abu Zayd

Al-Tūfī

Al-maṣlahah fī al-Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-

Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abu al-Wilid Muḥammad Ibnu)

Naṣr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Hāmid (bukan: Zaīd,

Naṣr Ḥamīd Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Sw.	=	<i>subhānahū wa ta'ālā</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
as	=	<i>'alaihi al-salām</i>
H	=	Hijrah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum masehih
l	=	Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	=	Wafat tahun
SQ.../...: 4	=	QS al-baqarah/2: 4 atau QS Āli 'Imrān/3: 4
HR	=	Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	x
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR AYAT	xx
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
ABSTRAK	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	10
B. Landasan Teori	12
C. Kerangka Pikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	33
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	33
D. Prosedur Pengembangan.....	34
1. Tahap Penelitian Pendahuluan.....	34
2. Tahap Pengembangan Produk Awal	35
3. Tahap Validasi Ahli.....	36
4. Tahap Uji Coba.....	36
5. Pembuatan Produk Akhir	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37

	F. Teknik Analisis.....	39
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
	A. Hasil Penelitian	44
	B. Pembahasan Hasil Penelitian	67
BAB IV	PENUTUP	77
	A. Simpulan	77
	B. Implikasi	78
	C. Saran	78
	DAFTAR PUSTAKA	80
	LAMPIRAN	84

DAFTAR AYAT

Kutipan ayat Q.S al-Hujurat/49: 12	27
Kutipan ayat Q.S al-Hujurat/49: 6	29

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Unsur-unsur Komik	19
Tabel 2.2 Bentuk Penulisan Aksara Lontara	24
Tabel 2.3 Tanda Pengubah pada Aksara Lontara	25
Tabel 2.4 Tanda Baca Aksara Lontara	25
Tabel 2.5 Aktivitas Model ADDIE	30
Tabel 3.1 Skala Likert	40
Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan Suatu Produk	41
Tabel 3.3 Skala Penilaian Angket Respon	42
Tabel 3.4 Kategori Skor Angket Respon Peserta Didik dan Guru	43
Tabel 4.1 Rancangan Pengembangan Media Komik Berciri Kearifan Lokal	50
Tabel 4.2 Komponen Komik Berciri Kearifan Lokal	53
Tabel 4.3 Nama-nama Validator	58
Tabel 4.4 Analisis Validasi Ahli Materi	59
Tabel 4.5 Analisis Validasi Ahli Bahasa	59
Tabel 4.6 Analisis Validasi Ahli Media	60
Tabel 4.7 Revisi Media Komik Berciri Kearifan Lokal	62
Tabel 4.8 Data Hasil Angket Praktikalitas Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	65
Tabel 4.9 Data Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik Kelas VII.I	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	32
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	34
Gambar 4.1 Menyukai media pembelajaran berupa media cetak seperti komik ..	45
Gambar 4.2 Menyukai media yang terdapat contoh pembelajaran	46
Gambar 4.3 Menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, berwarna, memiliki alur cerita yang lebih menarik	47

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Hasil Wawancara
- Lampiran 2 Analisis Kurikulum
- Lampiran 3 Lembar Validasi Instrumen
- Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 7 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik
- Lampiran 8 Angket Praktikalitas Guru
- Lampiran 9 Angket Praktikalitas Peserta Didik
- Lampiran 10 Persuratan
- Lampiran 11 Dokumentasi

ABSTRAK

Haerana, 2025 “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berciri Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3Palopo”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing oleh Nurdin Kaso dan Nurul Aswar.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa media komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI untuk peserta didik kelas VII SMP. Jenis penelitian ini yakni penelitian pengembangan atau *research and development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang melalui beberapa tahapan yakni analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dibuat atau digambar secara manual. Teknik pengumpulan data yakni wawancara, lembar angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Uji validitas dari ahli materi diperoleh persentase dengan skor 89% dengan kategori sangat valid, ahli bahasa diperoleh persentase dengan skor 96% dengan kategori sangat valid, dan ahli media diperoleh persentase dengan skor 77% dengan kategori valid. Dan (2) Uji kepraktisan dari guru diperoleh rata-rata persentase 95% dengan kategori sangat praktis dan dari peserta didik diperoleh rata-rata persentase 82% dengan kategori sangat praktis yang dilakukan oleh 33 peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berciri kearifan lokal yang dikembangkan oleh peneliti telah valid, dan praktis serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat.

Kata Kunci: Kearifan Lokal, Komik, PAI

ABSTRACT

Haerana, 2025 *“Development of Comic Learning Media Characteristic of Local Wisdom in PAI Subject in Class VII SMPN 3 Palopo”*. Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute (IAIN) Palopo. Supervised by Nurdin Kaso and Nurul Aswar.

This study aims to produce teaching materials in the form of comic media with local wisdom characteristics in Islamic Religious Education subjects for grade VII students of junior high school. This type of research is research and development using the ADDIE development model which goes through several stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research was created or drawn manually. Data collection techniques include interviews, questionnaires, and documentation. The results of the study showed: (1) Validity test from material experts obtained a percentage with a score of 89% with a very valid category, language experts obtained a percentage with a score of 96% with a very valid category, and media experts obtained a percentage with a score of 77% with a valid category. And (2) Practicality test from teachers obtained an average percentage of 95% with a very practical category and from students obtained an average percentage of 82% with a very practical category carried out by 33 students.

It can be concluded that the comic learning media characterized by local wisdom developed by researchers is valid, and practical and can be used as an interesting and useful learning media.

Keywords: Local Wisdom, Comics, PAI

الملخص

حيرن، 2025 "تطوير وسائل التعلم الكوميدية ذات خصائص الحكمة المحلية في مواضيع التربية الدينية الإسلامية في الصف السابع من مدرسة SMPN 3 بالوبو". أطروحة برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية وتدريب المعلمين، المعهد الإسلامي الحكومي (IAIN) بالوبو. تحت إشراف نورالدين كاسو ونورول أسوار.

تهدف هذه الدراسة إلى إنتاج مواد تعليمية على شكل وسائط كوميدية ذات خصائص الحكمة المحلية في مواد التربية الدينية الإسلامية لطلاب الصف السابع الإعدادي. هذا النوع من البحث هو بحث وتطوير باستخدام نموذج التطوير ADDIE والذي يمر بمراحل عديدة وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. يتم إجراء هذا البحث أو رسمه يدويًا. تتضمن تقنيات جمع البيانات المقابلات والاستبيانات والتوثيق. وتبين نتائج البحث: (1) أن اختبار الصلاحية من خبراء المواد حصل على نسبة مئوية بدرجة 89% بفئة صالحة جدًا، وحصل خبراء اللغة على نسبة مئوية بدرجة 96% بفئة صالحة جدًا، وحصل خبراء الإعلام على نسبة مئوية بنتيجة 77% مع فئة صالحة. (2) حصل اختبار التطبيق العملي من المعلم على نسبة متوسطة قدرها 95% بفئة عملي جدًا ومن الطلبة حصل على نسبة متوسطة قدرها 82% بفئة عملي جدًا نفذها 33 طالبًا.

ويمكن الاستنتاج أن وسائل التعلم المصورة ذات خصائص الحكمة المحلية التي طورها الباحثون صالحة وعملية ويمكن استخدامها كوسيلة تعليمية ممتعة ومفيدة.

الكلمات المفتاحية: الحكمة المحلية، القصص المصورة، PAI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu mengalami perubahan yang begitu cepat. Fenomena ini merupakan saingan dalam kehidupan salah satunya dalam dunia pendidikan. Sehingga perlu adanya peningkatan kualitas, kuantitas pendidikan yang tidak lepas dari peran setiap jenjang sekolah. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, terkhusus teknologi informasi akan mempengaruhi penyusunan serta pelaksanaan strategi pembelajaran.¹ Kemajuan ini memungkinkan pendidik untuk menggunakan berbagai media yang cocok sesuai dengan kebutuhan serta tujuan pembelajaran.² Melalui media, komunikasi tidak hanya dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi dapat membuatnya lebih menarik.

Pernyataan di atas dipertegas dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan

¹ Eko Purnomo dan Novita Loka, 'Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Menghadapi Era Society 5.0', *Symfonia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3.1 (2023), 69–86 <<https://doi.org/10.53649/symfonia.v3i1.133>>.

² Acep Ruswan, Primanita Sholihah Rosmana, Annisa Nafira, Hanie Khaerunnisa, Ighn Zahra Habibina, Keysha Kholilah Alqindy, Khomsanuha Amanaturrizqi, dan Widia Syavaqilah, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar', *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia*, 8.1 (2024), 4007–16 <<https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13009>>.

dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³ Adapun beberapa komponen yang termasuk dalam pendidikan yakni tujuan pendidikan, pendidik, peserta didik, materi, metode pembelajaran, media pembelajaran serta faktor finansial guna menunjang keberlangsungan pembelajaran.

Media pembelajaran yang efektif, efisien, dan inovatif sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.⁴ Penggunaan media yang lebih inovatif dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, serta mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih mudah. Namun, penggunaan media inovatif saat ini masih jarang dilakukan oleh sebagian pendidik dan masih sangat kurang dikarenakan kemampuan pendidik dalam menyajikan media. Terdapat salah satu kendala yakni kemampuan menyajikan media yang tidak dimiliki oleh pendidik dan sekolah karena mahal atau sulit digunakan.⁵ Oleh karena itu, sangat diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif tetapi efisien serta mudah disajikan.

Salah satu media yang menjadi perhatian utama peneliti pada pengembangan media pembelajaran ini ialah komik. Umumnya komik dikenal dengan sebutan cerita bergambar atau sebuah cerita yang didukung oleh sebuah gambar yang berurutan guna mendukung pembaca agar lebih mudah memahami isi dari komik. Komik sangat digemari mulai dari kalangan anak-anak maupun

³ Republik Indonesia, *Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional)* (Jakarta: Sinar Grafika, 2013).

⁴ Endah Sulistyorini, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas V Sd Berbasis Budaya', *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1.4 (2021), 179–89 <<https://doi.org/10.51878/elementary.v1i4.711>>.

⁵ Siti Jauhar, Rukayah, and St. Asmah, 'PKM Pelatihan Penulisan Bahan Ajar IPS Bagi Guru-Guru SD Negeri 13 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2.2 (2019), 29–33.

kalangan dewasa karena berbagai jenis komik tertentu, tidak hanya membaca tulisan atau deretan kalimat saja namun terdapat pula gambar guna menunjang cerita dari komik.

Komik dikemas ke dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat membayangkan dan memahami apa yang mereka lihat dan pelajari.⁶ Media inovatif tersebut harus dapat memberikan pelajaran mengenai akhlak terpuji kepada peserta didik. Media komik ini menjadi sarana alternatif pengayaan karakter pembelajaran oleh peserta didik. Dengan memberikan contoh situasi kehidupan nyata melalui penggambaran karakter buku komik sehingga peserta didik dapat menyerap makna dan pembelajaran dari apa yang mereka lihat. Dalam mengembangkan media komik dan membawanya dalam pembelajaran sebagai contoh-contoh dari akhlak terpuji, akan membuat peserta didik tertarik untuk mempelajari serta membiasakan karakter tersebut dengan mudah karena di suguhkan melalui hal yang imajinatif serta memasukkan kearifan lokal pada komik. Integrasi kearifan lokal kedalam pendidikan merupakan sebuah hal yang sangat penting agar keberterimaan pendidikan dapat disesuaikan dengan kebudayaan di setiap daerah.⁷ Kearifan lokal hadir seiring dengan terbentuknya masyarakat, keberadaan kearifan lokal menjadi cermin akurat dari apa yang

⁶ Maria Qibthi Al-adawiyah and Nurdin Kaso, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal', *Jurnal Konsepsi*, 13.3 (2024), 145–52.

⁷ Zoze Wirawan, 'Kearifan Lokal Sebagai Solusi Peningkatan Spirit Kerjasama Peserta Didik', *Jurnal Madako Education*, 8.2 (2022), 1–17.

disebut hukum yang hidup dan tumbuh di masyarakat.⁸ Adapun kearifan lokal yang dimaksud dalam penelitian ini yakni dengan menggunakan bahasa daerah.

Bahasa daerah adalah bahasa pertama yang dimiliki oleh masyarakat di suatu tempat sebelum mereka mengenal bahasa nasional. Terkhusus daerah Sulawesi Selatan umumnya memiliki empat bahasa daerah yang digunakan masyarakat untuk berkomunikasi. Terdapat beberapa bahasa yang meliputi wilayah ini yakni Bugis, Makassar, Massenrepu, dan Toraja. Setiap bahasa daerah dapat digunakan sebagai bentuk evolusioner bahasa nasional dalam hal perbendaharaan kata dan identitas daerah. Dengan demikian, keempat bahasa daerah tersebut saling mendukung dalam memajukan pengembangan bahasa nasional dan mempertahankan bahasa daerah.⁹ Namun, pada penelitian ini hanya menggunakan bahasa Bugis yakni aksara Lontara yang diterapkan dalam komik.

Lontara merupakan salah satu bentuk kearifan lokal dan pembeda dengan bahasa lain yang dituturkan oleh suku Bugis dalam proses komunikasi. Saat ini penggunaan aksara Lontara di Sulawesi Selatan semakin menurun.¹⁰ Penggunaan aksara Lontara hanya ditemukan sebagai simbol dinas dan lembaga daerah di Sulawesi Selatan. Faktanya bahwa masih kurangnya orang yang mengetahui atau bahkan membaca pentingnya tulisan aksara Lontara, semakin membuktikan bahwa aksara Lontara kurang mendapat perhatian dan cenderung menjauh dari posisinya

⁸ Sukirman, Salam, Nurul Aswar, Firman, Mirnawati and Rusdiansyah, 'Representation of Ideology in Local Wisdom Verbal Forms: The Discourse Analysis of Islamic Friday Sermon', *Jurnal Adabiyah*, 22.2 (2022), 236–51 <<https://doi.org/10.24252/jad.v22i2a4>>.

⁹ A. Muhammad Takbir, 'Kemampuan Membaca Nyaring Teks Pau-Pau Aksara Lontara Bugis Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Lirilau Kabupaten Soppeng' (Universitas Negeri Makassar, 2016).

¹⁰ Ni Wayan Sri Rahayu, 'Bhatara Guru Dalam Tradisi Bugis Kuno (Perspektif Lontara I La Galigo)', *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 11.2 (2020), 71–82 <<https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v11i2.373>>.

sebagai simbol daerah. Dengan demikian, aksara lontara harus dilestarikan sebagai aset bangsa yang tidak tergantikan, baik dalam penggunaan bahasa sehari-hari maupun penulisan lontara.¹¹

Terdapat salah satu sekolah unggulan di daerah palopo yakni SMPN 3 Palopo. Setelah melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran belum pernah menggunakan media pembelajaran komik apalagi disatukan dalam ciri kearifan lokal yakni menggunakan aksara lontara. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan sebuah produk belajar komik sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dimana media pembelajaran komik berciri kearifan lokal ini dibentuk dalam sebuah buku dengan penokohan yang jelas sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap agama dan dapat pula mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari tanpa melupakan kearifan lokal yang ada.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa tertarik dengan mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti merumuskan sebuah judul penelitian *“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berciri Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VII SMPN 3 Palopo”*.

¹¹ A. Muhammad Takbir, ‘Kemampuan Membaca Nyaring Teks Pau-Pau Aksara Lontara Bugis Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Lilirilau Kabupaten Soppeng’ (Universitas Negeri Makassar, 2016).

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan lingkup masalah sebagaimana dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMPN 3 Palopo?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMPN 3 Palopo?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMPN 3 Palopo?

C. Tujuan Pengembangan

Pada dasarnya, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah di atas. Oleh karena itu, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMPN 3 Palopo
2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMPN 3 Palopo
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMPN 3 Palopo

D. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam dunia pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian yang akan dilakukan diharapkan secara teoritis mampu memberikan kontribusi terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta dapat menambah wawasan mengenai media pembelajaran terkhusus media komik yang berciri kearifan lokal guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi positif bagi sekolah serta dapat menambah wawasan mengenai media pembelajaran baru untuk digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan minat belajar sehingga dapat menjadikan SMPN 3 Palopo sebagai lembaga pendidikan yang lebih dinamis dan kreatif serta melestarikan kearifan lokal.

- b. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai wawasan baru dan melestarikan kearifan lokal melalui media komik dalam kegiatan pembelajaran.

- c. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar serta memberikan pengalaman menggunakan media komik berciri kearifan lokal dalam pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keterampilan peneliti serta upaya meningkatkan kemampuan dan mengembangkan komik yang berciri kearifan lokal sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang mampu menghasilkan produk yang berkualitas.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa komik berciri kearifan lokal sebagai media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik berciri kearifan lokal ini diperuntukkan kepada peserta didik kelas VII di SMPN 3 Palopo
2. Materi yang dipilih dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun
3. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa komik yang penyajiannya berupa gambar, teks, bahasa indonesia, bahasa bugis, serta aksara lontara yang digambar secara manual di atas kertas berwarna putih yang dirancang dengan semenarik mungkin
4. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran komik berciri kearifan lokal.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi :
 - a. Media pembelajaran komik berciri kearifan lokal ini dapat digunakan oleh pendidik dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan minat belajar peserta didik
 - b. Sebagai referensi untuk pendidik dalam meningkatkan minat belajar peserta didik serta melestarikan budaya kearifan lokal
2. Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini meliputi :
 - a. Produk pengembangan berupa media pembelajaran komik beraksara lontara ini hanya digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun di kelas VII SMPN 3 Palopo.
 - b. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media komik manual yang membutuhkan biaya serta waktu yang cukup lama.
 - c. Media komik berciri kearifan lokal ini membutuhkan waktu untuk peserta didik harus mengetahui aksara lontara.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang penulis maksud dalam penelitian ini ialah penelitian sebelumnya yang ada kaitannya dengan pembahasan dalam proposal ini nantinya. Meskipun ada kaitannya, namun tetap berbeda dengan yang akan diteliti dalam penelitian ini.

Di bawah ini peneliti akan memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian saat ini:

1. Riani MP dengan judul penelitiannya “*Pengembangan Media Komik Pada Pelajaran Seni Budaya (Pesta Panen) Berbasis Kearifan Lokal SDN 112 Lemo Kabupaten Luwu Timur*”,¹² Menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini, yaitu persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran komik dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu lebih berfokus kepada mata pelajaran seni budaya, sedangkan penelitian saat ini berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Dan juga dalam produk penelitian terdahulu hanya menggunakan bahasa indonesia, sedangkan penelitian saat ini menggunakan bahasa daerah yang berfokus pada aksara lontara, namun keduanya memiliki kearifan lokal yang berbeda.

¹² Rianti MP, ‘Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Pesta Panen) Berbasis Kearifan Lokal SDN 112 Lemo Kabupaten Luwu Timur’ (IAIN Palopo, 2023).

2. Dani Ardiyanto dengan judul penelitiannya “*Pengembangan Media E-Comic Pembelajaran PAI untuk Siswa SMPN 3 Jatiagung*”.¹³ Menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini, yaitu persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran berbasis e-komik dengan penggunaan bahasa indonesia didalamnya, sedangkan penelitian saat ini menggunakan media pembelajaran komik dengan penggunaan bahasa daerah yang berfokus pada aksara lontara.

3. Muhammad Syarifudin dengan judul penelitiannya “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Materi Energi untuk Siswa Kelas IV SD di Kecamatan Tapung Hillir*”.¹⁴ Menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini, yaitu persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yakni sama-sama menggunakan media pembelajaran komik dan sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE. Sedangkan perbedaannya ialah penelitian terdahulu berfokus pada materi energi, sedangkan penelitian saat ini berfokus pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Dan juga dalam produk penelitian terdahulu hanya menggunakan bahasa indonesia, sedangkan penelitian saat ini menggunakan bahasa daerah yang berfokus pada aksara lontara.

¹³ Dani Ardiyanto, ‘Pengembangan Media E-Comic Pembelajaran PAI Untuk Siswa SMPN 3 Jatiagung’ (UIN Raden Intan Lampung, 2021).

¹⁴ Muhammad Syarifudin, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Materi Energi Untuk Siswa Kelas IV SD Di Kecamatan Tapung Hilir’ (UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2020).

4. Puji Handayani dan Henny Dewi Koeswanti dengan judul penelitiannya “*Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar*”.¹⁵ Menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini, yaitu persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran komik. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*, sedangkan penelitian saat ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun materi dalam penelitian terdahulu hanya berfokus pada tema 6 “Cita-citaku” dengan subtema 1 “Aku dan cita-citaku”, sedangkan penelitian saat ini berfokus pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dan juga dalam produk penelitian terdahulu hanya menggunakan bahasa indonesia, sedangkan penelitian saat ini menggunakan bahasa daerah yang berfokus pada aksara lontara.

B. Landasan Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari bahasa latin yaitu medium dimana secara harfiah memiliki arti perantara. Menurut Heinich, dkk dalam Nurfadillah Septy menyimpulkan bahwa media merupakan *the term refer to anything that carries information between asource and a receiver*. Terdapat pula

¹⁵ Puji Handayani and Henny Dewi Koeswanti, ‘Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar’, *Basicedu*, 4.2 (2020), 400.

konsep media dalam proses pembelajaran secara khusus yakni sebagai alat penyusun terlaksananya pembelajaran guna merekonstruksi informasi visual maupun verbal.¹⁶

Media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk diseminasi atau alat transportasi untuk mengkomunikasikan pesan guna merangsang pikiran, tindakan, minat serta perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa unsur dalam media pembelajaran yakni pesan atau materi yang akan disampaikan serta perangkat keras guna menunjang proses pembelajaran. Adapun keuntungan media dalam proses pembelajaran yaitu menumbuhkan interaksi antara pendidik dan peserta didik agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.¹⁷

Dari beberapa pengertian yang telah dijelaskan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat yang digunakan guna menunjang proses pembelajaran agar dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk belajar.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat membantu membangun lingkungan belajar yang lebih terencana dan terorganisir serta membantu mengukur dan memantau perkembangan peserta didik. Dengan adanya media

¹⁶ Nurfadhillah Septy, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, 1st edn (Jawa Barat: CV Jejak, 2021).

¹⁷ Muhammad Syarifudin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Materi Energi Untuk Siswa Kelas IV SD Di Kecamatan Tapung Hilir' (UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2020).

pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep dan informasi yang disajikan dalam pelajaran.¹⁸

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat merangsang keaktifan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran bukan hanya bertujuan untuk menarik perhatian serta keaktifan peserta didik, akan tetapi media pembelajaran juga bertujuan untuk memfasilitasi guna mempermudah proses pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar serta tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Fungsi media pembelajaran

Media sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, dimana media dapat digunakan baik perindividu maupun kelompok merupakan salah satu fungsi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Fungsi media pembelajaran dapat dirincikan sebagai berikut :

- 1) Berfungsi sebagai sumber belajar dimana adanya interaksi timbal balik antara pendidik dan peserta didik yang digabungkan oleh beberapa komponen sistem pembelajaran agar dapat mempengaruhi keaktifan peserta didik
- 2) Berfungsi sebagai semantik yang dapat diartikan sebagai istilah atau tanda
- 3) Berfungsi sebagai manipulatif yakni menampilkan segala sesuatu sesuai dengan keadaan yang ada

¹⁸ Hasriadi, St. Marwiyah, Muh. Ihsan, Arifuddin, Muh. Yamin, Muh. Zuljalal Al-Hamdany, dan Dewi Mustika Putri, 'Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara', *Madaniyah*, 4.2 (2023), 531–39.

- 4) Berfungsi sebagai psikomotorik yang berhubungan dengan keterampilan antara pendidik dan peserta didik
- 5) Berfungsi sebagai motivasi yakni interaksi antara pendidik dan peserta didik guna meningkatkan perhatian atau keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.¹⁹

c. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dengan menyatukan berbagai komponen sistem pendidikan memiliki beberapa manfaat yakni :

- 1) Benda atau adanya peristiwa yang telah terjadi
- 2) Gambaran yang jelas mengenai benda atau hal-hal yang sering dijumpai
- 3) Dapat membandingkan segala sesuatu
- 4) Dapat menjangkau audien yang berjumlah banyak.²⁰

Menurut Muhammad Syarifudin yang dikutip dari Affandi mengatakan bahwa terdapat beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran yakni tersampainya materi pembelajaran yang berbeda, menariknya proses pembelajaran serta lebih interaktif, waktu dalam proses pembelajaran lebih efektif serta hasil belajar peserta didik dapat meningkat, dan juga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja serta dapat mengubah peran pendidik yang lebih positif bersama dengan sikap peserta didik ke arah yang lebih positif dan produktif. Terdapat pula berbagai aktivitas peserta didik yang dipengaruhi dengan adanya media

¹⁹ Muhammad Syarifudin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Materi Energi Untuk Siswa Kelas IV SD Di Kecamatan Tapung Hilir' (UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2020).

²⁰ Nurfadhillah Septy, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, 1st edn (Jawa Barat: CV Jejak, 2021).

pembelajaran yakni *visual, oral, listening, writing, drawing, motor, mental, and emotional activities*. Berbagai aktivitas dapat menunjang keberhasilan tujuan pendidikan ketika sesuai dengan jenis media yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran.²¹

d. Jenis-jenis media pembelajaran

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran diantaranya yakni:

- 1) Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster kartun, komik, dan lain sebagainya. Media grafis ini disebut media dua dimensi yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- 2) Media tiga dimensi yakni dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, dan lain sebagainya.²²

2. Komik

a. Pengertian komik

Komik yang biasa disajikan dalam bentuk kartun dimana mengungkapkan beberapa karakter dalam satu alur cerita yang dirancang guna memberikan hiburan kepada si pembaca, komik pada awalnya diciptakan hanya untuk hiburan semata bukan untuk dijadikan media pembelajaran.²³

Komik ialah dibuatkannya beberapa gambar yang tersusun sesuai dengan narasi yang telah ditentukan yang dilengkapi oleh beberapa garis, bentuk kotak

²¹ Muhammad Syarifudin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Materi Energi Untuk Siswa Kelas IV SD Di Kecamatan Tapung Hilir' (UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2020).

²² Nurfadhillah Septy and 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2011, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, 1st edn (Jawa Barat: CV Jejak, 2021).

²³ Muhammad Syarifudin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Materi Energi Untuk Siswa Kelas IV SD Di Kecamatan Tapung Hilir' (UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2020).

serta teks yang telah disusun dalam narasi. Setiawan berpendapat pula bahwa secara umum komik merupakan gambar yang mempunyai susunan cerita mulai dari majalah, surat kabar hingga semacamnya yang mana isi dalam cerita komik itu lucu dan mudah dipahami oleh si pembaca.²⁴

Dapat disimpulkan bahwa komik merupakan satu hasil karya seni atau karya sastra yang dimana mencakup beberapa unsur mulai dari alur cerita, gambar, garis-garis maupun bentuk-bentuk yang dibutuhkan guna tersampainya pesan atau cerita dari materi pembelajaran.

b. Ciri-ciri komik

Komik pula memiliki beberapa kecirian tersendiri sama halnya dengan buku bacaan fiksi maupun nonfiksi, ciri ini yang menjadikan pembeda dengan karya yang lain. Berikut beberapa ciri-ciri komik :

- 1) Adanya penyampaian cerita dari komik mulai dari gambar serta tata bahasa yang digunakan dalam komik
- 2) Memiliki sifat yang profesional sehingga siapapun yang membaca komik akan secara langsung melibatkan emosionalnya
- 3) Bahasa yang digunakan dalam penulisan komik mudah dipahami oleh pembaca
- 4) Komik yang pada umumnya mempunyai sifat kepahlawanan

²⁴ James Pannafino and Irma Rochmawati, 'Sequential Art (Menggambar Komik)', *International Journal of the Book*, 6.2 (2009), 1–4 <<https://doi.org/10.18848/1447-9516/cgp/v06i02/36746>>.

- 5) Penggambaran watak dari beberapa karakter sehingga pembaca dapat dengan cepat dan mudah memahami alur cerita.²⁵

c. Macam-macam komik

Terdapat dua macam komik yakni komik bersambung (*comic strip*) dan buku komik (*comic book*), namun seiring berkembangnya masa maka banyak dijumpai beberapa macam komik seperti berikut ini :

- 1) Komik bersambung atau biasa disebut dengan *comic strip* yakni serangkaian gambar yang diperlihatkan yang alur ceritanya bersambung-sambung atau kata lain berepisode.
- 2) Buku komik yang dibuat menyerupai buku pada umumnya namun isinya mengenai alur cerita komik yang telah dibuat.
- 3) Novel grafis dimana dalam cerita komik ini lebih ditujukan kepada orang yang sudah dewasa.
- 4) Edukasi dimana komik yang dibuat sedemikian rupa guna menunjang pembaca seperti peserta didik agar dapat memberikan informasi yang secara kreatif dan efisien.
- 5) Poster promosi dimana komikpun dapat dijadikan media guna melakukan promosi suatu produk contohnya film yang akan dirilis.²⁶
- 6) Komik humor dan petualangan yang mana komik ini sangat diminati oleh kalangan anak-anak.

²⁵ Muhammad Syarifudin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Materi Energi Untuk Siswa Kelas IV SD Di Kecamatan Tapung Hilir' (UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2020)..

²⁶ Nick Soedarso, 'Komik: Karya Sastra Bergambar', *Humaniora*, 6.4 (2015), 496.

- 7) Komik ringan (*comic simple*) dimana biasanya dibuat dari karya sendiri yang disusun sesuai dengan narasi yang diciptakan sendiri.
- 8) Komik online (*web comic*) dimana komik yang dapat dijangkau dimanapun dan kapanpun dan hanya sedikit mengeluarkan biaya.²⁷

d. Unsur-unsur komik

Terdapat beberapa unsur yang menjadi bagian dari komik yakni bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 2.1 Unsur-unsur Komik²⁸

No	Unsur-unsur Komik
1	Bagian Awal
	- Judul komik
	- Pengarang
	- Penerbit
	- Narasi
2	Bagian Isi
	- Balon kata
	- <i>Splash page</i>
3	Bagian Akhir
	<i>End of story</i>

e. Kelebihan dan kekurangan komik

1) Kelebihan komik

Terdapat beberapa kelebihan komik yaitu:

- a) Mampu memperkaya imajinasi visual peserta didik sesuai dengan alur dalam komik
- b) Berperan positif dalam mengembangkan minat membaca peserta didik
- c) Mampu memberikan pemahaman dengan mudah terhadap peserta didik tentang kejadian dalam cerita.²⁹

²⁷ Arifa Nahdiyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV Di SD/MI' (UIN Raden Intan Lampung, 2021).

²⁸ Annisa Aura Lelyani and Erman, 'Kajian Unsur-Unsur Komik Dan Sains Dalam Buku Komik Edukasi Di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar', *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 9.2 (2021), 139-46.

2) Kekurangan komik

Adapun beberapa kekurangan komik itu diantaranya:

- a) Dapat mengalihkan fokus peserta didik terhadap bacaan yang lebih berguna
- b) Gambar lebih menonjol sehingga peserta didik yang kurang lancar membaca lebih fokus ke gambar komik bukan membaca alur cerita
- c) Kebanyakan cerita, gambar, serta bahasa yang digunakan masih bermutu rendah
- d) Dapat mengganggu aktivitas lainnya
- e) Dapat menumbuhkan sikap peserta didik yang berbeda sesuai dengan alur komik yang di baca
- f) Membosankan apabila lebih berfokus pada satu aktivitas saja.³⁰

3. Kearifan Lokal

a. Pengertian kearifan lokal

Kearifan lokal (*local wisdom*) merupakan perpaduan antara nilai-nilai suci firman Tuhan serta berbagai nilai yang ada, sebagai keunggulan budaya masyarakat setempat maupun kondisi geografis dalam arti luas. Kearifan lokal merupakan produk budaya masa lalu yang patut secara terus-menerus dijadikan

²⁹ Mochamad Guntur, Arif Muchyidin, and Widodo Winarso, 'Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Matematika Bersuplemen Komik Terhadap Kemandirian Belajar Siswa', *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 6.1 (2017), 43 <<https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1667>>.

³⁰ Mochamad Guntur, Arif Muchyidin, and Widodo Winarso, 'Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Matematika Bersuplemen Komik Terhadap Kemandirian Belajar Siswa', *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 6.1 (2017), 43 <<https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1667>>.

pegangan hidup, meskipun bernilai lokal tetapi nilai yang terkandung di dalamnya dianggap sangat universal.³¹

Pada dasarnya, budaya dipandang sebagai pemikiran yang universal sehingga konsep budaya lokal memiliki banyak definisi serta sudut pandang yang berbeda-beda contohnya dalam segi sosial, budaya dapat didefinisikan sebagai cara hidup yang meliputi nilai, perilaku serta hukum yang berlaku sesuai dengan apa yang diinginkan, sehingga budaya lokal menjadi identitas bagi suatu masyarakat.³²

Penanaman budaya lokal kepada peserta didik di sekolah berpeluang besar guna menghasilkan lulusan yang mempunyai karakter atau nilai yang baik sehingga pendidikan dapat berlangsung sebagai upaya untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang kondusif sehingga dapat menghasilkan peserta didik yang berkarakter positif.³³

Menurut Koentjaraningrat pada bukunya menyimpulkan bahwa nilai budaya merupakan beberapa abstrak serta ruang lingkup yang cukup puas. Sebagai pedoman tinggi bagi kelangsungan hidup manusia merupakan salah satu fungsi dari nilai kebudayaan. Kearifan lokal merupakan modal untuk membangun kepribadian yang luhur dimana senantiasa bertindak melalui kesadaran pribadi, serta pengendalian diri. Kearifan lokal merupakan wacana tentang keagungan

³¹ Fauziah Zainuddin, 'De-Radikalisasi Agama Dan Pendidikan Kearifan Lokal Pada Mahasiswa Universitas Andi Djemma Di Kota Palopo', *PALITA: Journal of Social - Religion Research*, 1.1 (2016), 63 <<https://doi.org/10.24256/pal.v1i1.18>>.

³² Dodi Ilham, Nurdin Kaso, Nurul Aswar, and Nurhasanah, 'Hubungan Kepemimpinan Kepala Sekolah Dan Kinerja Guru Dengan Karakter Siswa Berbasis Budaya Lokal', *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11.2 (2021), 107.

³³ Nurdin Kaso, Nurul Aswar, Firman, and Dodi Ilham, 'The Relationship between Principal Leadership and Teacher Performance with Student Characteristics Based on Local Culture in Senior High Schools', *Kontigensi : Jurnal Ilmiah Manajemen*, 7.2 (2019), 87-98 <<https://doi.org/10.56457/jimk.v7i2.129>>.

sistem moral atau akhlak. Dalam bahasa asing kearifan lokal juga sering diartikan *local wisdom, local knowledge, or local genius*. Kearifan lokal sering disangkutpautkan dengan karakteristik seseorang yang sudah mendarah daging dan memiliki makna kehidupan, dengan adanya kearifan lokal juga meningkatkan seseorang untuk berbudi luhur.³⁴

Kearifan lokal merupakan suatu komunitas yang mencerminkan identitas budayanya berkaitan dengan bahasa yang digunakan untuk menggambarkan budaya itu sendiri, sehingga hasil dari upaya yang terus-menerus dilakukan masyarakat mencakup segala macam cita-cita yang masih perlu dipenuhi termasuk standar budaya masyarakat, pandangan dunia, dan sistem nilai selain hal-hal yang telah dan sedang terjadi saat ini.³⁵

Dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan kebudayaan yang dimiliki oleh setiap orang yang harus dilestarikan guna meningkatkan budi luhur seseorang, agar budaya yang dimiliki setiap lingkungan yang berbeda dapat terjaga dengan baik.

Dalam suku bugis, kearifan lokal biasanya disebut sebagai *pappaseng*. Kata *pappaseng* mengisyaratkan nasehat yang biasanya datang dari para pendahulu kepada para keturunannya atau biasa juga datang dari para ulama cerdas kepada masyarakat demi upaya menata kehidupan bermasyarakat yang lebih mulia. Sebagai sebuah pesan, *pappaseng* mungkin semacam pesan yang dianggap sakral sehingga harus dipegang kokoh sebagai sebuah perintah, yang

³⁴ Kaimuddin, 'Pembelajaran Kearifan Lokal', *PROSIDING Seminar Nasional FKIP Universitas Muslim Maros*, 1 (2019), 73–80.

³⁵ Nurdin Kaso, Subhan Subhan, and others, 'Penguatan Mitigasi Radikalisme Melalui Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Palopo', *Madaniya*, 2.2 (2021), 152–67 <<https://doi.org/10.53696/27214834.68>>.

mana dalam arti tertentu *pappaseng* merupakan sebuah wasiat yang harus dipatuhi dan terus menerus diperhatikan pada titik manapun dan dimanapun berada.³⁶

Bahasa daerah adalah bahasa pertama yang dimiliki oleh masyarakat di suatu tempat sebelum mereka mengenal bahasa nasional. Daerah Sulawesi Selatan umumnya memiliki empat bahasa daerah yang digunakan masyarakat untuk berkomunikasi. Terdapat beberapa bahasa yang meliputi wilayah ini yakni Bugis, Makassar, Massenrepu, dan Toraja. Setiap bahasa daerah dapat digunakan sebagai bentuk evolusioner bahasa nasional dalam hal perbendaharaan kata dan identitas daerah. Dengan demikian, keempat bahasa daerah tersebut saling mendukung dalam memajukan pengembangan bahasa nasional dan mempertahankan bahasa daerah. Namun pada penelitian ini hanya bahasa Bugis saja yang diterapkan dalam komik. Salah satu bentuk kearifan lokal dan perbedaan dengan bahasa lain yang dituturkan oleh suku Bugis dalam proses komunikasi aksara lontara.³⁷

b. Pengertian aksara lontara

Aksara lontara merupakan salah satu ciri khas yang sangat menonjol di daerah Sulawesi Selatan. Terdapat di setiap satuan pendidikan mempelajari aksara lontara, karena sebagai salah satu peninggalan budaya dari Sulawesi Selatan maka aksara lontara ini harus dilestarikan sehingga pemerintah sangat mengupayakan agar aksara lontara ini tetap dilestarikan dan dikenal serta diajarkan mulai sejak

³⁶ Adnan Achiruddin Saleh, 'Bimbingan Karir Anak Berbasis Kearifan Lokal Bugis', *KOMUNIDA: Media Komunikasi Dan Dakwah*, 9.2 (2019), 269–81 <<https://doi.org/10.35905/komunida.v9i2.1127>>.

³⁷ A. Muhammad Takbir, 'Kemampuan Membaca Nyaring Teks Pau-Pau Aksara Lontara Bugis Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Lilirilau Kabupaten Soppeng' (Universitas Negeri Makassar, 2016).

dini dalam satuan pendidikan. Lontara di Sulawesi Selatan berkembang di wilayah bugis sekitar tahun 1400 M di kawasan Cenrana-Walannae untuk pertama kalinya.³⁸

c. Bentuk penulisan aksara lontara

Adapun bentuk penulisan aksara lontara yang terdiri dari 23 aksara dasar, sebagai berikut:³⁹

Tabel 2.2 Bentuk Penulisan Aksara Lontara

∥	↷	↘	↶
Ka	Ga	Nga	Ngka
↷	↘	↘	↘
Pa	Ba	Ma	Mpa
↶	↘	↶	↷
Ta	Da	Na	Nra
↷	↶	↷	↷
Ca	Ja	Nya	Nca
↷	↶	↷	↷
Ya	Ra	La	Wa
◊	↷	∞	
Sa	A	Ha	

Terdapat 5 diakritik atau ana' sure' sebagai tanda pengubah pada aksara utama, yakni sebagai berikut:

Tabel 2.3 Tanda Pengubah pada Aksara Lontara

I	U	È	O	e
◊	◊	◊	◊	◊

³⁸ Dian Cahyadi, 'Perancangan Typeface Aksara Latin Berdasarkan Aksara Lontara Bugis-Makassar', *Indonesian Journal of Fundamental Sciences*, 2.2 (2016), 103–9.

³⁹ Dian Cahyadi, 'Perancangan Typeface Aksara Latin Berdasarkan Aksara Lontara Bugis-Makassar', *Indonesian Journal of Fundamental Sciences*, 2.2 (2016), 103–9.

Tetti' riase'	Tetti' riawa	Kecce' riolo	Kecce' rimunri	Kecce' riase'
---------------	--------------	--------------	-------------------	------------------

Aksara lontara diketahui hanya memiliki dua tanda baca serta lontara ditulis tanpa spasi antarkata dan tidak banyak menggunakan tanda baca. Yakni sebagai berikut:

Tabel 2.4 Tanda Baca Aksara Lontara

Pallawa/Passimbang	Akhir bagian
∴	⋄

Ket: ∴.(sebagai titik atau koma)

⋄(sebagai pembelah teks ke dalam satuan yang menyerupai bab)⁴⁰

d. Tujuan dan manfaat pendidikan berciri kearifan lokal

Adapun tujuan dari pendidikan berciri kearifan lokal yang berkesinambungan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (3) mengatakan bahwa kemampuan untuk mengembangkan dan membentuk jiwa bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan fungsi dari pendidikan nasional. Untuk mengembangkan keahlian peserta didik agar menjadi seseorang yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian yang baik serta

⁴⁰ Dian Cahyadi, 'Perancangan Typeface Aksara Latin Berdasarkan Aksara Lontara Bugis-Makassar', *Indonesian Journal of Fundamental Sciences*, 2.2 (2016), 103–9.

menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis merupakan tujuan dari pendidikan nasional.⁴¹

Terdapat pula beberapa manfaat dari pendidikan yang berciri kearifan lokal yakni menjadikan generasi yang bermartabat serta berkompeten, mencerminkan nilai-nilai kebudayaan, berperan aktif guna membentuk kepribadian anak bangsa, ikut berpartisipasi guna menciptakan identitas bangsa, dan ikut serta dalam melestarikan kebudayaan bangsa.

4. Materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun

a. Menghindari Ghibah

1) Pengertian Ghibah

Ghibah atau biasa kita kenal dengan sebutan gosip memiliki pengertian secara etimologi berasal dari kata ghibaya, ghoiban yang berarti gaib dan tidak hadir. Ghibah dalam bahasa Indonesia berarti membicarakan keburukan orang lain. Ghibah secara syar'i ialah membicarakan seseorang dengan orang lain yang mana seseorang tersebut tidak ada ditempat dengan menceritakan sesuatu yang tidak disukainya, baik menyebutkan tubuhnya, perbuatannya, keturunannya, urusan dunianya, dan lain sebagainya.⁴² Dalam islam ghibah melarang umatnya untuk ghibah, sebagaimana diibaratkan memakan daging saudaranya sendiri yang telah mati. Hal ini dijelaskan sebagaimana firman Allah dalam Q.S. al-Hujurat/49: 12 :

⁴¹ UU RI No. 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Yogyakarta: Bening, 2010).

⁴² Silvi Nurul Izzah, 'Perspektif Al-Qur'an Dan Hadis Terhadap Maraknya Perilaku Ghibah Di Era Globalisasi', *OFS Preprints*, 2020 <<https://doi.org/10.31219/osf.io/y4qvd>>.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ وَلَا تَجَسَّسُوا وَلَا يَغْتَبَ بَعْضُكُم بَعْضًا أَيُحِبُّ
أَحَدُكُمْ أَنْ يَأْكُلَ لَحْمَ أَخِيهِ مَيْتًا فَكَرِهْتُمُوهُ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ تَوَّابٌ رَّحِيمٌ

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Jauhilah banyak prasangka, sesungguhnya sebagian prasangka itu dosa. Janganlah kamu mencari-cari kesalahan orang lain, dan janganlah di antara kamu yang menggunjing sebagian dari yang lain. Apakah ada di antara kamu yang suka memakan daging saudaranya yang sudah mati? Tentu kamu merasa jijik. Dan bertakwalah kepada Allah, sungguh Allah Maha Penerima Taubat, Maha Penyayang.”⁴³

Berdasarkan makna ayat tersebut dimana orang beriman didorong agar menjauhi prasangka buruk, apalagi tidak didasari bukti. Segala prasangka yang tidak disertai bukti merupakan perbuatan dosa. Dan janganlah mencari-cari kesalahan orang lain untuk mencelanya. Sebagaimana dikatakan dalam ayat tersebut bahwa ghibah merupakan perbuatan keji, seperti orang yang memakan bangkai saudaranya sesama muslim.

2) Penyebab terjadinya ghibah

Terdapat beberapa penyebab seseorang melakukan ghibah yakni terdapat kebencian serta amarah kepada seseorang, memiliki rasa iri hati, pergaulan terhadap lingkungan yang sering melakukan ghibah, tidak adanya topik pembicaraan saat berkumpul maka akan berakhir dengan membicarakan orang lain.⁴⁴

⁴³ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Jakarta Pusat: CV Al Mubarak, 2018).

⁴⁴ Putry Damayanty, 'Pengertian Dan Sebab Perilaku Ghibah, Berikut Cara Menghindarinya', 2023.

3) Cara menghindari ghibah

Agar dapat terhindar dari perbuatan ghibah, terdapat beberapa cara yang dapat kita lakukan yang pertama kita harus sadar akan dosa besar ketika ingin melakukan ghibah. Kedua, hendaknya selalu berpikir positif agar terhindar dari pembicaraan tentang hal negatif orang lain. Ketiga, mendapatkan lingkungan yang selalu menjunjung tinggi hal-hal positif. Keempat, mengintrospeksi diri sendiri akan kekurangan diri sendiri agar tidak memikirkan kekurangan orang lain. Dan kelima, kita harus saling mengingatkan sebagai seorang muslim.⁴⁵

b. Melaksanakan Tabayun

1) Pengertian tabayun

Tabayun secara bahasa arab berasal dari kata *tabayyana*, *yatabayyanu* yang memiliki artitampak terang benderang sekali. Terdapat perbedaan pendapat di antara para ahli al-qur'an tentang pengejaan kata *fatabayyanu* dalam al-qur'an. Madinah Qira'at mengatakan *fatatsabbatuu* yang memiliki arti sangat penting untuk menunggu kabar atau berita sebelum menerimanya sebagai kebenaran, untuk memastikan kebenarannya. Sedangkan menurut salah satu pakar tafsir di Indonesia Quraish Shihab yang ditulis dalam "*Tafsir al-Misbah*" mengatakan bahwa kata *fatabayyanu* memiliki arti bertelitalah serta secara sungguh-sungguh.⁴⁶

Seiring dengan banyaknya informasi yang tersedia saat ini, sebagian besar informasi langsung dibagikan atau direproduksi di media sosial, sering kali tanpa sepengetahuan atau persetujuan orang tersebut dan tanpa memverifikasi

⁴⁵ Rahmat Akbar, 'Ini Cara Menghindari Ghibah! Karena Ghibah Dosa Besar', 2024.

⁴⁶ Rico Setyo Nugroho, M. Dliya 'Ulami, and Agus Edy Laksono, 'Konsep Tabayyun Untuk Menyikapi Media Sosial Dalam Kajian Pendidikan Islam', *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 4.2 (2023), 128–41.

keakuratan informasinya. Kasus *hoaks* atau berita tidak benar sudah ada sejak zaman Nabi Muhammad dan bukanlah hal baru. Penting bagi setiap orang khususnya umat islam untuk memahami apa yang disampaikan dalam al-qur'an dan hadis tentang bahaya *hoaks* dan larangan menyebarkannya. Tabayun sangat penting untuk memeriksa kebenaran suatu informasi atau berita.⁴⁷ Hal ini dijelaskan sebagaimana firman Allah dalam Q.S. al-Hujurat/49: 6 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِن جَاءَكُمْ بِنَا فِتْنَتًا فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهْلَةٍ فَتُصْحَبُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ تَادِمِينَ

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Jika seseorang yang fasik datang kepadamu membawa suatu berita, maka telitilah kebenarannya, agar kamu tidak mencelakakan suatu kaum karena kebodohan (kecerobohan), yang akhirnya kamu menyesali perbuatanmu itu.”⁴⁸

Berdasarkan makna ayat tersebut memerintahkan untuk manusia agar lebih teliti dalam mendapatkan berita dari orang-orang fasik. Hal ini dilakukan agar mewaspadaai berita yang akan diperoleh oleh orang fasik tersebut. Informasi yang diterima oleh orang fasik mestinya jangan langsung diterima begitu saja. Akan tetapi, harus diteliti dahulu dimana yang meliputi kualitas berita yang disampaikan, siapa yang membawa berita, serta seberapa penting berita tersebut. Adapun berita yang tidak diketahui kepastiannya akan merusak diri sendiri serta masyarakat sekitar (berita *hoaks*).

5. Model Pengembangan ADDIE

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk

⁴⁷ Rico Setyo Nugroho, M. Dliya 'Ulami, and Agus Edy Laksono, 'Konsep Tabayyun Untuk Menyikapi Media Sosial Dalam Kajian Pendidikan Islam', *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 4.2 (2023), 128–41.

⁴⁸ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Jakarta Pusat: CV Al Mubarak, 2018).

menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan peneliti untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan.⁴⁹

Saat ini model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*) cukup beragam. Salah satu model pengembangan yang dapat digunakan yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis.⁵⁰ Model penelitian ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D, namun model ini memerlukan waktu yang cukup lama.

Tabel 2.5 Aktivitas Model ADDIE

Tahap Pengembangan	Aktivitas
Analyze	Memikirkan produk baru yang akan dikembangkan, mengidentifikasi seluruh komponen yang dibutuhkan dalam pembuatan produk baru

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung, 2013).

⁵⁰ I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, and Ketut Pudjawan, *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014).

Design	Merancang konsep serta perangkat pengembangan produk baru untuk pembelajaran
Develop	Mengembangkan perangkat produk yang diperlukan dan telah memulai pembuatan produk baru serta mengukur kinerja produk yang telah dibuat
Implementation	Mulai mengembangkan produk baru dalam pembelajaran secara nyata serta melihat kembali tujuan dari pengembangan produk dan menanyakan umpan balik untuk pengevaluasian
Evaluation	Meninjau dampak pembelajaran secara kritis serta mengukur tujuan produk dan apa yang dapat mereka capai dan mencari informasi yang mengarahkan ke keberhasilan yang sukses ⁵¹

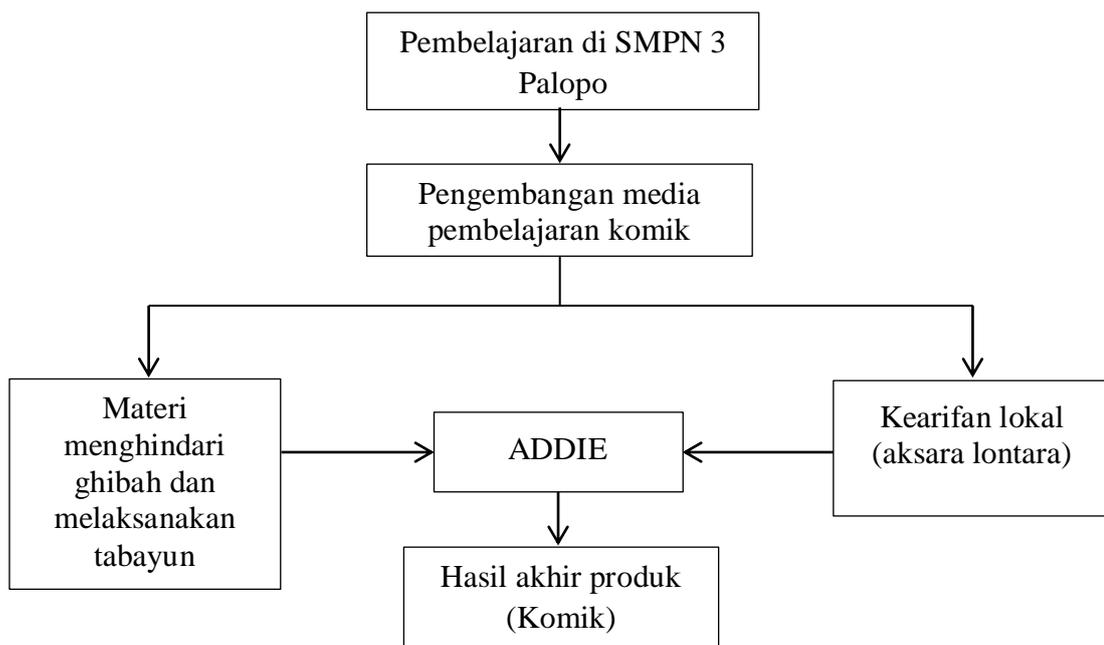
C. Kerangka Pikir

Salah satu pengaruh besar dalam meningkatkan minat belajar peserta didik adalah dengan mengembangkan media pembelajaran seperti komik terlebih lagi dengan bercirikan kearifan lokal. Dengan kearifan lokal peserta didik dapat mengetahui kembali peninggalan terdahulu yang mesti dilestarikan hingga turun menurun, apalagi dengan menggunakan bahasa daerah terutama bahasa bugis yang dimana penulisan bahasanya menggunakan aksara lontara. Walaupun situasi atau kondisi di dalam kelas masih dengan metode yang pada umumnya seperti hanya menggunakan buku paket saja, maka dengan adanya media pembelajaran komik berciri kearifan lokal sangat dibutuhkan guna melestarikan kearifan lokal terkhusus aksara lontara agar peserta didik dapat termotivasi dalam pembelajaran.

⁵¹ Albet Maydiantoro, 'Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)', *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1.2 (2021), 29–35.

Oleh karena itu, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal, dengan tahap pengembangannya mengacu pada model pengembangan *research and development* (R&D). Adapun produk yang dihasilkan berupa produk komik yang digambar secara manual sebagai salah satu media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yakni materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Disini peneliti ingin mengetahui apakah dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat memiliki dampak terhadap minat belajar peserta didik.

Berikut kerangka pikir dari penelitian ini :



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini yang dikembangkan adalah Media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun produk yang dihasilkan berupa komik berciri kearifan lokal sebagai media pembelajaran.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

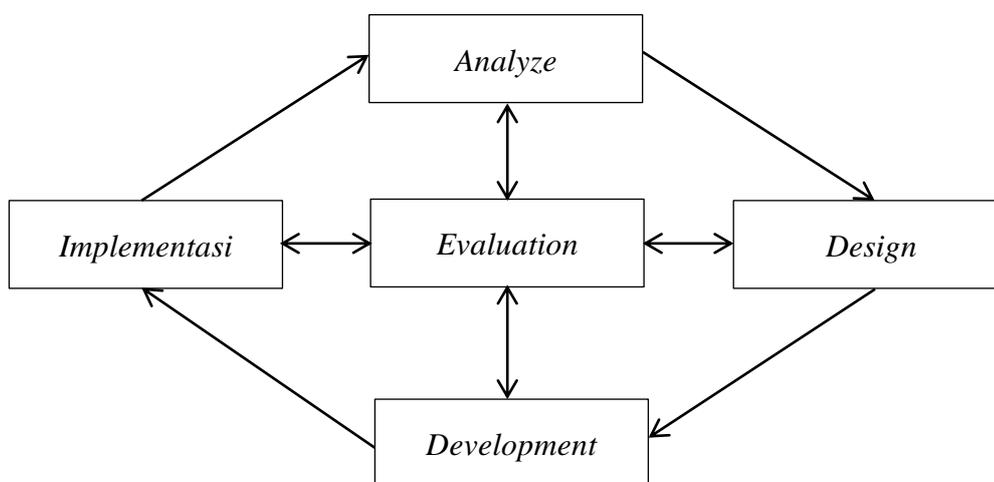
Lokasi penelitian ini akan dilakukan di SMPN 3 Palopo, Jalan Andi Kambo, Kel. Salekoe, Kec. Wara Timur, Kota Palopo. Adapun waktu penelitian dimulai pada bulan Oktober-November 2024.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VII.I yang berjumlah 33 orang peserta didik. Adapun objek penelitian ini yang merujuk pada kevalidan serta kepraktisan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun kelas VII SMPN 3 Palopo.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti meliputi beberapa tahapan. Dimana prosedur pengembangan model ADDIE meliputi lima tahap yakni *analyze* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE⁵²

Adapun langkah-langkah yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini yakni sebagai berikut :

1. Tahap Penelitian Pendahuluan (*Analyze*)

Tahap pertama yang dilakukan pada penelitian kali ini ialah tahap penelitian pendahuluan. Pada fase ini menurut model pengembangan ADDIE yang dilakukan oleh peneliti merupakan fase analisis atau fase awal yang dilakukan agar dapat menganalisis kondisi dan kebutuhan proses pembelajaran, serta dapat mengumpulkan informasi terkait produk yang akan dikembangkan.

Selama tahap ini peneliti akan melakukan kegiatan seperti:

⁵² Albet Maydiantoro, 'Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)', *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1.2 (2021), 29–35.

a. Analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik

Analisis kebutuhan dilakukan guna melihat situasi di dalam kelas yang berkaitan dengan proses pembelajaran di SMPN 3 Palopo. Pada tahapan ini akan ditentukan media pembelajaran yang perlu di terapkan yakni media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai kebutuhan peserta didik di sekolah terkhusus kelas VII..

b. Analisis kurikulum

Peneliti menganalisis terlebih dahulu kurikulum yang berlaku di SMPN 3 Palopo. Hasil analisis di SMPN 3 Palopo yaitu sekolah ini menggunakan kurikulum merdeka untuk kelas VII. Hasil analisis ini selanjutnya akan digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan produk yang ada serta sesuai pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang hendak dicapai.

2. Tahap Perancangan Produk Awal (*Design*)

Terdapat beberapa hal yang dilakukan dalam tahap perancangan pengembangan ini, mulai dari menanyakan sistem pendidikan maupun media pembelajaran yang digunakan berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, pengumpulan materi yang sesuai dengan materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Kemudian menyusun instrumen berdasarkan beberapa indikator, serta membuat kolom rating untuk memudahkan penilaian produk oleh validator. Terdapat beberapa hal yang harus di susun dalam kegiatan desain, yakni sebagai berikut:

- a. Menyusun alur cerita dalam bahasa indonesia yang berisi tentang materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun

- b. Mengubah alur cerita dari bahasa Indonesia ke bahasa Bugis setelah itu mengubahnya dalam bentuk lontara
 - c. Menggambar tokoh serta situasi sesuai dengan alur cerita, lalu memberikan beberapa warna agar lebih menarik
 - d. Menempatkan posisi aksara lontara serta terjemahannya sesuai dengan alur cerita di setiap halaman
 - e. Menyusun instrumen penilaian komik yang mencakup lembar validasi
3. Tahap Validasi Ahli (*Development*)

Tahap selanjutnya adalah tahap validasi ahli dimana tahapan ini dalam model pengembangan ADDIE yakni tahap *development* yang merupakan tahap realisasi produk. Intinya, fase ini menerjemahkan desain ke dalam bentuk fisik untuk membuat prototipe untuk pengembangan produk. Setelah media pembelajaran komik dibuat, divalidasi oleh para tenaga ahli yang berkualifikasi untuk menilai dan meninjau media pembelajaran komik, memberikan saran dan masukan yang akan digunakan sebagai referensi untuk perbaikan dan revisi produk.

Validasi bahan ajar akan terbagi menjadi tiga bagian yakni validasi ahli media, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli materi, dimana ketiga validator tersebut masing-masing dosen dari IAIN Palopo. Validasi akan terus dilakukan hingga dinyatakan valid untuk diproduksi dan digunakan.

4. Tahap Uji Coba (*Implementation*)

Tahap ini ialah model pengembangan ADDIE yakni tahap *implementation* yakni tahap interpretasi dan implementasi yang dimaksudkan untuk memperoleh

umpan balik terhadap produk yang dikembangkan. Setelah menggunakan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal dalam kegiatan pembelajaran PAI dengan materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun maka produk tersebut diuji kepraktisan dan kevalidannya. Tahap uji coba ini akan membantu mendapatkan hasil uji data kevalidan kemudian dilakukan evaluasi tentang komik berciri kearifan lokal apakah layak untuk dikembangkan.

5. Tahap Pembuatan Produk Akhir (*Evaluation*)

Tahap terakhir ialah tahap pembuatan produk akhir atau dalam model pengembangan ADDIE merupakan tahap *evaluation*. Pada tahapan ini yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Dimana evaluasi formatif dilakukan agar pengumpulan data pada setiap tahapan yang digunakan mendapatkan penyempurnaan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir pengembangan untuk mengetahui kepraktisan dari penelitian pengembangan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan hal yang sangat penting yang dilakukan dalam sebuah penelitian.⁵³ Peneliti melakukan beberapa tahapan guna mengumpulkan data dari penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara digunakan saat peneliti melakukan pra penelitian untuk menemukan permasalahan serta mengumpulkan informasi yang diperoleh sebagai

⁵³ Aswaluddin, Haris Kulle, and Fauziah Zainuddin, 'Analisis Model Pembelajaran Kitab Klasik Di Pondok Pesantren Nurul Junaidiyah Lauwo', *At Tuots: Jurnal Pendidikan Islam*, 5.2 (2023), 1204–13 <<https://doi.org/10.51468/jpi.v5i2.426>>.

masukan untuk mengembangkan komik berciri kearifan lokal dengan materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Dimana wawancara ini dilaksanakan secara langsung oleh peneliti dengan guru PAI di SMPN 3 Palopo.

2. Angket

Kuesioner atau biasa disebut angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Tujuan penyebaran angket yakni agar mendapatkan informasi yang lengkap untuk menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap komik yang akan dikembangkan dan juga angket respon peserta didik setelah produk dikembangkan.

Adapun teknik pengumpulan data mengenai tanggapan, saran, dan masukan dari subjek uji coba yang akan dianalisis dan digunakan sebagai revisi dari beberapa para ahli serta respon guru dan peserta didik, yaitu sebagai berikut:

a. Lembar validasi angket tenaga ahli

Terdapat beberapa lembar validasi tenaga ahli sesuai dengan validatornya namun dalam penelitian ini menggunakan tiga validasi tenaga ahli yakni validasi dari ahli media, validasi dari ahli materi, dan validasi dari ahli bahasa. Adapun beberapa indikator dalam pengisian lembar validasi angket tenaga ahli yakni penjelasan penulisan petunjuk lembar angket, pernyataan maupun pertanyaan yang sesuai dengan indikator, pernyataan yang digunakan komunikatif, serta bahasa yang digunakan baik dan benar.

b. Lembar respon guru dan peserta didik

Lembar respon guru dan peserta didik yakni menggunakan angket kepraktisan terkait dengan produk peneliti apakah media yang digunakan sudah praktis atau belum bisa dijadikan bahan ajar. Adapun lembar respon peserta didik yang digunakan guna untuk mengetahui sejauh mana tanggapan peserta didik dalam proses pengembangan mengenai media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Angket atau lembar respon peserta didik ini memuat beberapa pertanyaan atau pernyataan guna mendapatkan data atau informasi yang dijawab oleh responden sesuai dengan pendapatnya.⁵⁴

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dimaksud meliputi data atau catatan serta gambar yang berkaitan dengan rangkaian kegiatan pembelajaran selama menerapkan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal, serta pada saat pengisian angket penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian setelah data terkumpul lengkap. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini ialah menggunakan teknik analisis secara kualitatif dan kuantitatif, data yang dianalisis ialah data validasi dari para tenaga ahli, serta data kepraktisan dari peserta didik dan guru.

⁵⁴ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode Dan Paradigma Baru* (Bandung: PT Rosdakarya, 2019).

1. Analisis deskriptif kualitatif

Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil review dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta angket respon pendidik dan peserta didik. Teknik ini mengelompokkan semua data informasi yang berisi masukan, kritikan, tanggapan serta saran perbaikan dari lembar validasi yang digunakan untuk merevisi kembali produk yang telah dikembangkan.

2. Analisis deskriptif kuantitatif

Lembar validasi serta angket respon pendidik dan peserta didik diperoleh menggunakan teknik sebagai berikut:

a. Teknik Analisis Data Validasi

Produk yang dikembangkan akan dianalisis dari tiga validator yang berkompeten mengenai dengan materi, bahasa dan media yang dikembangkan. Adapun kegiatan dalam proses analisis data kevalidan instrumen ini ialah validator diberikan lembar validasi untuk setiap instrumen diisi dengan tanda (√) pada semua skala likert 1-4.

Tabel 3.1 Skala Likert

Skor	Keterangan
1	Tidak Valid
2	Kurang Valid
3	Cukup Valid
4	Valid

Data validasi dari para ahli akan diambil dan dihitung persentasinya. Menurut Sugiyono rumus untuk mengolah data berkelompok dari keseluruhan item yaitu sebagai berikut:

$$Presentasi = \frac{\sum \text{skor yang diberikan validator}}{\text{skor tertinggi} \times \text{banyaknya pernyataan}} \times 100\%$$

Para ahli yang terpilih kemudian diberikan lembar validasi dari setiap instrumen. Pemberian keputusan mengenai kualitas produk yang dikembangkan terdapat pada table tentang kriteria tingkat validasi sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan Suatu Produk⁵⁵

Interval	Tingkat Kevalidan
81% - 100%	Sangat Valid (SV)
61% - 80%	Valid (V)
41% - 60%	Cukup Valid (CV)
21% - 40%	Kurang Valid (KV)
0% - 20%	Tidak Valid (TV)

Reliabilitas berkesinambungan dengan hasil pengukuran. Artinya suatu instrumen yang *reliable* akan memperlihatkan hasil pengukuran yang sama meskipun digunakan dalam waktu yang berbeda.

⁵⁵ Sugiono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)* (Bandung: Alfabeta, 2019).

b. Teknik Analisis Angket Respon

Angket ataupun kuesioner respon guru dan peserta didik untuk mengetahui dan melihat tanggapan mereka mengenai kepraktisan dari media komik berciri kearifan lokal yang telah dikembangkan. Angket ini terdiri dari lima pilihan jawaban pada kategori penilaian. Dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 3.3 Skala Penilaian Angket Respon

Kategori	Skor
Sangat setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Adapun untuk mendapatkan hasil analisis yang didapat dari ahli media pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang sesuai dengan kepraktisan produk menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil presentase kemudian dikelompokkan yang sesuai dengan kategori kepraktisan instrumen media pembelajaran komik sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kategori Skor Angket Respon Peserta Didik Dan Guru⁵⁶

Interval	Tingkat Kevalidan
81% - 100%	Sangat Praktis (SP)
61% - 80%	Praktis (P)
41% - 60%	Cukup Praktis (CP)
21% - 40%	Kurang Praktis (KP)
0% - 20%	Tidak Praktis (TP)

⁵⁶ Nurul Mujtahidah, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, and Nurul Aswar, 'Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo', *Jurnal Konsepsi*, 12.4 (2023), 53–61.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Proses penelitian peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

1. Analisis (*Analyze*)

a. Analisis kebutuhan peserta didik

Pada tahap analisis peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik. Peneliti menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar baru dan menganalisis syarat serta kebutuhan kelayakan pengembangan bahan ajar. Pengembangan bahan ajar ditandai dengan adanya masalah dalam sumber belajar yang digunakan dan dipahami oleh peserta didik serta perlunya pembaharuan untuk bahan ajar agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Peneliti memberikan instrumen berupa angket kepada peserta didik guna mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran komik yang mana didalamnya terdapat beberapa pertanyaan. Berikut hasil dari angket peserta didik:



Gambar 4.1 Menyukai media pembelajaran berupa media cetak seperti komik

Berdasarkan gambar diagram diatas dapat dideskripsikan bahwa mayoritas responden lebih menyukai media pembelajaran berupa media cetak seperti komik. Hal ini ditunjukkan oleh diagram *doughnut* yang menggambarkan preferensi responden. Dimana sebanyak 94% dari 31 responden menyatakan bahwa mereka menyukai media pembelajaran berupa media cetak seperti komik, sedangkan hanya 6% dari 2 responden yang tidak menyukai media pembelajaran berupa media cetak seperti komik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berupa media cetak seperti komik dapat meningkatkan daya tarik dan dapat diterima oleh audiens.⁵⁷

⁵⁷ Hasil angket peserta didik



Gambar 4.2 Menyukai media yang terdapat contoh pembelajaran

Berdasarkan gambar diagram diatas preferensi responden terhadap media yang terdapat contoh pembelajaran sebanyak 97% dari 32 responden menyatakan bahwa mereka menyukai media yang terdapat contoh pembelajaran, sementara hanya 3% dari 1 responden yang tidak menyukai media yang terdapat contoh pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media yang terdapat contoh pembelajaran pemahaman serta minat belajar dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan.⁵⁸

⁵⁸ Hasil angket peserta didik



Gambar 4.3 Menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, berwarna, memiliki alur cerita yang lebih menarik

Diagram tersebut berfokus pada preferensi responden terhadap media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, berwarna, memiliki alur cerita yang lebih menarik, dimana sebanyak 94% dari 31 responden menyatakan bahwa mereka menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, berwarna, memiliki alur cerita yang lebih menarik, sedangkan 6% dari 2 responden yang tidak menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, berwarna, memiliki alur cerita yang lebih menarik. Persentase menunjukkan bahwa hampir seluruh responden lebih memilih media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, berwarna, serta memiliki alur cerita yang lebih menarik guna membantu sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran agar minat belajar dapat meningkat dengan adanya media pembelajaran yang menarik.

b. Analisis kebutuhan pendidik

Pada tahap analisis kebutuhan pendidik. Peneliti melakukan wawancara dengan informan yang merupakan guru PAI kelas VII di SMPN 3 Palopo peneliti

memperoleh informasi mengenai media pembelajaran yang menjadi pendukung selama proses pembelajaran serta media apa saja yang digunakan dalam mengajar, beliau menyatakan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan buku cetak saja sebagai media bahan ajar. Kemudian peneliti juga mengajukan pertanyaan terkait relevansi media dengan tema pembelajaran serta manfaat media komik dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, beliau menyatakan bahwa materi pembelajaran telah sesuai dengan media yang akan digunakan, serta media komik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik walaupun ada sebagian kecil yang masih menghiraukan pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung namun dengan adanya media komik ini yang memiliki gambar, warna, serta alur cerita yang menarik sesuai dengan materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih efisien.⁵⁹

c. Analisis kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum peneliti melihat kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut. Hasil dari analisis kurikulum akan menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal. Peneliti mencocokkan materi sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Adapun kurikulum yang diterapkan di kelas VII yaitu Kurikulum Merdeka dan data yang diperoleh yakni ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) yang didalamnya mencakup sebagai berikut:

1) Tujuan Pembelajaran

⁵⁹ Wawancara dengan Ibu Arhami, S.Ag. selaku guru mata pelajaran PAI di kelas VII SMPN 3 Palopo (pada 15 Oktober 2024)

- a) Menghayati akhlak tercela yang dilarang Allah Swt. berupa ghibah dan menghargai tabayun
 - b) Mendeskripsikan pesan islam untuk harmonisasi sosial dengan menghindari ghibah dan menumbuhkan sikap tabayun dengan benar
 - c) Menelaah perbedaan antara perilaku ghibah dengan kritik dan *review* produk di media sosial
 - d) Menyusun *review* perilaku ghibah di beberapa *platform* media sosial dengan benar
- 2) Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
- a) Peserta didik dapat menghayati akhlak tercela yang dilarang Allah Swt. berupa ghibah dan menghargai tabayun
 - b) Peserta didik dapat mendeskripsikan pesan islam untuk harmonisasi sosial dengan menghindari ghibah dan menumbuhkan sikap tabayun dengan benar
 - c) Peserta didik dapat menelaah perbedaan antara perilaku ghibah dengan kritik dan *review* produk di media sosial
 - d) Peserta didik dapat menyusun *review* perilaku ghibah di beberapa *platform* media sosial dengan benar

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan peserta didik, pendidik, serta kurikulum peneliti mendeskripsikan bahwa dengan menggunakan media komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran sesuai dari hasil wawancara oleh guru yang peneliti peroleh dimana dengan adanya media komik ini dapat membuat pembelajaran lebih

menarik serta lebih efisien sesuai dengan kurikulum yang diterapkan pada kelas VII SMPN 3 Palopo.

2. Perancangan (*Design*)

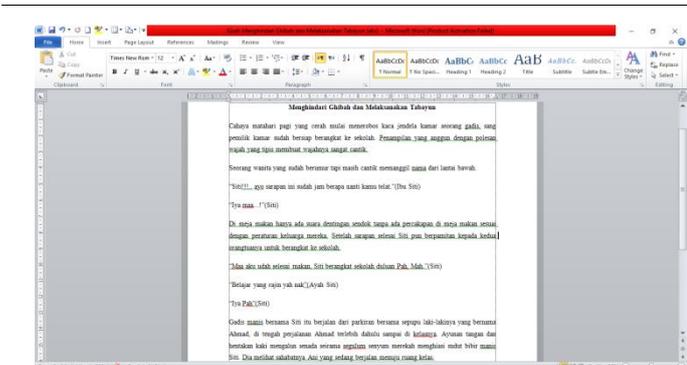
a. Pengumpulan data

Pada tahap ini pengumpulan data dilakukan sesuai dengan hasil analisis yang telah didapatkan, seperti analisis kebutuhan peserta didik dan wawancara terhadap guru serta analisis kurikulum yang mencakup alur tujuan pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, dan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran. Pengumpulan data berupa materi dapat ditemukan pada beberapa sumber yakni berupa buku ajar atau buku cetak yang digunakan oleh guru. Selanjutnya membuat rangkuman materi menjadi sebuah alur cerita mengenai menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun lalu menggambarinya di sebuah *sketch book* yang berukuran A4.

b. Membuat rancangan

Rancangan pengembangan media komik berciri kearifan lokal dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Rancangan Pengembangan Media Komik Berciri Kearifan Lokal

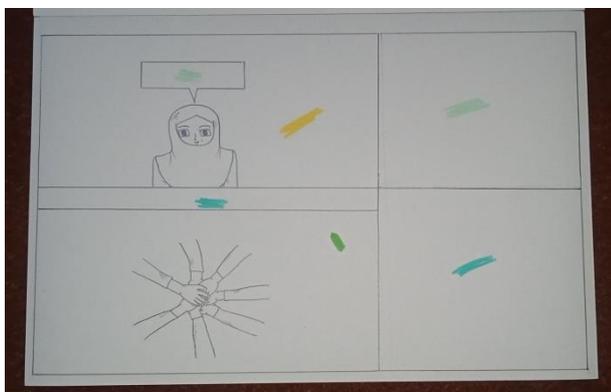
Tampilan	Keterangan
	<p>Menyusun alur cerita tentang menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun</p>



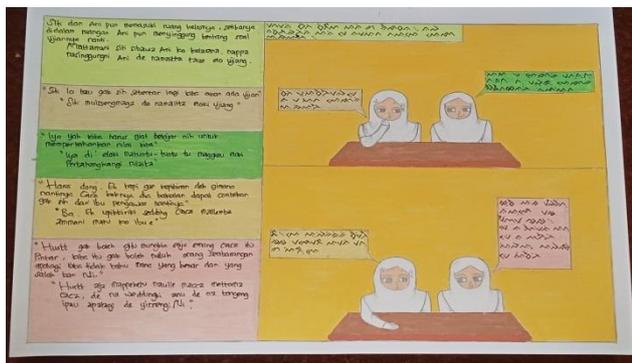
Mengubah alur cerita yang sebelumnya menggunakan bahasa indonesia di ubah ke bahasa bugis lalu ke dalam aksara lontara



Mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk menggambar media komik, yang terdiri dari *sketch book*, pensil stabilo 2B, penggaris, penghapus, rautan pensil, serta pewarna.



Gambar atau sketsa yang telah dibuat serta pemilihan warna yang berbeda-beda pada setiap halaman



Penyatuan warna pada gambar serta penentuan alur cerita di setiap gambar dengan menggunakan aksara lontara pada setiap balon kata lalu menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa bugis yang terletak di sisi kanan atau kiri

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap selanjutnya yakni tahap pengembangan (*Development*) yaitu pengembangan rancangan dan validasi oleh para ahli terhadap produk pengembangan komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Pada tahap pengembangan ini yakni tahap utama dalam menyusun dan membuat produk komik menjadi kesatuan yang utuh.

a. Pengembangan rancangan komik berciri kearifan lokal

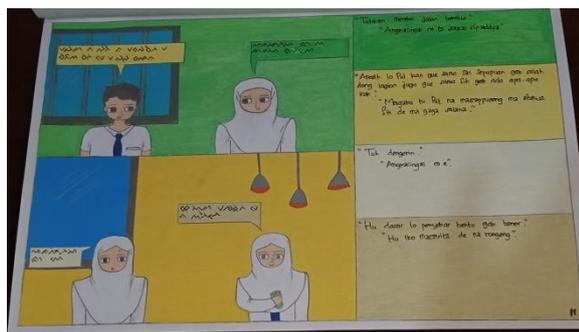
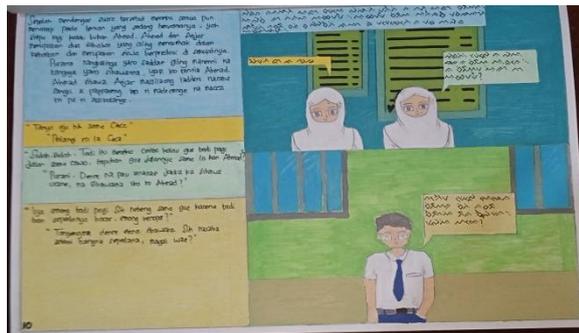
Hasil pengembangan media komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun yang telah dibuat dapat digunakan pada peserta didik sebagai salah satu bahan ajar, terkhusus peserta didik di kelas VII SMPN 3 Palopo. Adapun pembelajaran yang terdapat dalam media komik berciri kearifan lokal ini memiliki beberapa komponen yang dapat dilihat dan dipelajari. Untuk lebih jelas dapat dilihat berikut ini:

1) Tampilan komponen pada komik berciri kearifan lokal

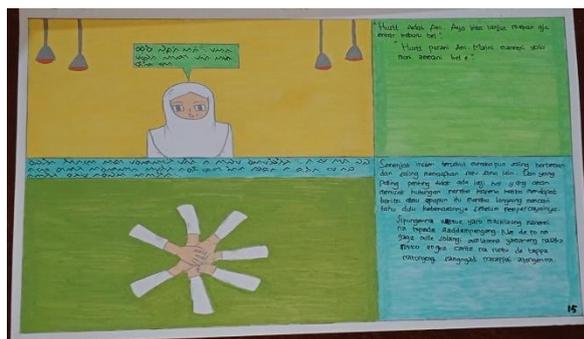
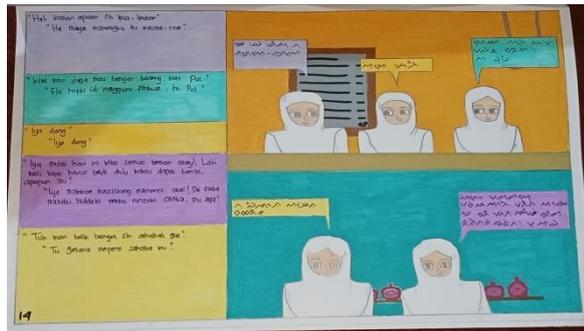
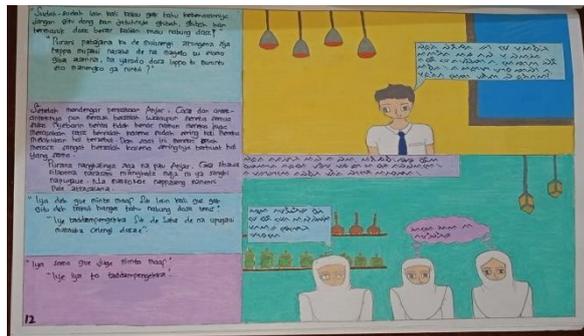
Terdapat beberapa komponen menyempurnaan produk dari hasil rancangan sebelumnya. Berikut komponen dari komik berciri kearifan lokal dapat dilihat pada tabel 4.2 :

Tabel 4.2 Komponen Komik Berciri Kearifan Lokal

Tampilan Komponen	Keterangan
	Halaman sampul depan
	Bagian isi cerita komik berciri kearifan lokal



Bagian isi cerita komik berciri kearifan lokal



Bagian isi cerita komik berciri kearifan lokal



Halaman belakang sampul

- a) Deskripsi komponen yang terdapat dalam komik berciri kearifan lokal
- (1) Halaman sampul depan menampilkan judul komik yakni Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun serta 23 huruf lontara yang masing-masing berada pada sisi atas, bawah, kiri, dan kanan sampul dan juga terdapat nama penyusun, serta terdapat logo IAIN Palopo pada bagian kanan atas dan bagian kiri bawah terdapat mata pelajaran serta jurusan penyusun.
 - (2) Bagian isi cerita, pada bagian isi cerita mencakup alur cerita tentang menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun yang memiliki beberapa peran karakter yang berbeda-beda dengan jumlah 12 karakter 9 perempuan dan 3 laki-laki. Dimana pada bagian isi memiliki masing-masing 3 *layout* dengan balon kata yang berbeda-beda dan menggunakan aksara lontara pada setiap balon kata, lalu *layout* di samping kiri maupun kanan terdapat bahasa Indonesia dan bahasa Bugis yang menerjemahkan dari balon kata yang beraksara lontara di setiap halaman. Kemudian pada bagian akhir cerita dijadikan sebagai rangkuman dari alur cerita tersebut.

(3) Halaman sampul belakang, pada bagian halaman akhir ini selaras dengan halaman sampul depan yang memiliki 23 huruf lontara serta logo IAIN Palopo pada bagian kiri atas, namun yang membedakan yakni menjelaskan untuk menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Kemudian bagian bawah terdapat tulisan Tidak Semua ‘KATANYA’ adalah ‘FAKTANYA’ yang memberikan singkatan makna dari materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun.

b. Validasi media komik berciri kearifan lokal

Salah satu kriteia yang dapat menentukan layak atau tidak layaknya suatu produk yang dikembangkan ialah berdasarkan hasil validasi dari beberapa ahli yang berpengalaman. Produk media komik berciri kearifan lokal divalidasi oleh tiga validator yakni validator materi, bahasa, dan media.

Adapun nama-nama validator pengembangan media komik berciri kearifan lokal yang dikembangkan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.3 Nama-nama Validator

No	Nama Validtor	Validasi Ahli	Jabatan
1	Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I.	Materi	Dosen IAIN Palopo
2	Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.	Bahasa	Dosen IAIN Palopo
3	Nur Fakhrunnisa, S.Pd., M.Pd.	Media	Dosen IAIN Palopo

Adapun hasil validasi dari ketiga pakar ahli tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

1) Analisis validasi ahli materi

Hasil analisis validasi ahli materi terhadap media pembelajaran komik berciri kearifan lokal dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Analisis Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	4
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
3	Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran	4
4	Materi mudah dipahami sesuai alur cerita yang disajikan	3
5	Sistematika penyajian materi	3
6	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran	4
7	Materi yang disajikan mampu mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari	3
Jumlah		25
Skor Maksimum		28
%		89
Kriteria		SV

Sumber: Data Olahan

Instrumen ahli materi ini memuat 7 item pertanyaan yang dianggap penting dalam penyajian materi. Berdasarkan hasil analisis data validasi materi di atas diperoleh persentase 89% dengan kategori Sangat Valid hal ini dapat dilihat dari semua item pertanyaan mendapatkan skor 4, kecuali pada tiga item yakni item nomor 4, 5, dan 7 mendapatkan skor 3.

2) Analisis validasi ahli bahasa

Hasil analisis validasi ahli bahasa terhadap media pembelajaran komik berciri kearifan lokal dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.5 Analisis Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4

2	Menggunakan struktur kalimat yang sederhana	4
3	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	4
4	Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	4
5	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata aksara lontara/bahasa bugis yang baik dan benar	3
6	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh peserta didik	4
7	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif	4
Jumlah		27
Skor Maksimum		28
%		96
Kriteria		SV

Sumber: Data Olahan

Instrumen ahli bahasa ini memuat 7 item pertanyaan yang dianggap penting dalam penyajian bahasa. Berdasarkan hasil analisis data validasi bahasa di atas diperoleh persentase 96% dengan kategori Sangat Valid hal ini dapat dilihat dari semua item pertanyaan mendapatkan skor 4, kecuali pada satu item yang menunjukkan skor 3 yakni item nomor 5.

3) Analisis validasi ahli media

Hasil analisis validasi ahli media terhadap media pembelajaran komik berciri kearifan lokal dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.6 Analisis Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kesesuaian materi dengan gambar yang disajikan	3
2	Kemenarikan pengemasan desain <i>cover</i> pada media pembelajaran komik berciri kearifan lokal	3
3	Komposisi warna pada tampilan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal	3

4	Kemenarikan visualisasi media pembelajaran komik berciri kearifan lokal	3
5	Kejelasan tulisan dan ukuran huruf dalam media pembelajaran komik berciri kearifan lokal	3
6	Kemenarikan gambar pada media pembelajaran komik berciri kearifan lokal	3
7	Kemenarikan tampilan isi dan penataan <i>layout</i> pada media pembelajaran komik berciri kearifan lokal	3
8	Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	3
9	Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi	3
10	Media dapat digunakan untuk belajar mandiri serta dalam situasi apapun	4
Jumlah		31
Skor Maksimum		40
%		77
Kriteria		V

Sumber: Data Olahan

Instrumen ahli media ini memuat 10 item pertanyaan yang dianggap penting dalam penyajian media komik berciri kearifan lokal. Berdasarkan hasil analisis data validasi media di atas diperoleh persentase 77% dengan kategori Valid hal ini dapat dilihat dari semua item pertanyaan mendapatkan skor 3, terkecuali pada satu item yang menunjukkan skor 4 yakni item nomor 10.

c. Revisi media komik berciri kearifan lokal

Beberapa saran dan masukan yang diberikan oleh beberapa validator saat validasi digunakan sebagai acuan dalam merevisi media komik berciri kearifan lokal. Kegiatan revisi dilakukan guna mengubah serta menyempurnakan media komik berciri kearifan lokal. Revisi dari media komik berciri kearifan lokal oleh validator dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.7 Revisi Media Komik Berceri Kearifan Lokal

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		<p>Penambahan nomor halaman di setiap halaman cerita mulai dari halaman 1-15</p>
		<p>Penambahan <i>background</i> atau lokasi pada <i>layout</i> mulai dari halaman 3, 4, 5, 7, dan 8</p>



Penambahan
background
atau lokasi
pada *layout*
mulai dari
halaman 9, 10,
11, 12, 13, 14,
dan 15

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini merupakan tahap lanjutan dari tahap pengembangan, dimana setelah produk direvisi maka peneliti melakukan uji coba guna menguji kepraktisan dari produk komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun melalui angket respon. Uji coba

ini dilakukan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik mengenai kepraktisan terhadap media komik berciri kearifan lokal. Sebelum angket respon diberikan kepada peserta didik terlebih dahulu diberikan kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk menilai kepraktisan dari media komik yang telah dibuat. Hal ini dilakukan agar dapat melihat kepraktisan dari sudut pandang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Setelah uji kepraktisan dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, selanjutnya peneliti menguji cobakan ke peserta didik kelas VII.I dengan jumlah 33 orang peserta didik. Kemudian, peneliti menunjukkan media komik berciri kearifan lokal pada peserta didik untuk menjelaskan materi yang ada di dalam komik tersebut serta menjelaskan bahwa komik berciri kearifan lokal yang peneliti buat menggunakan aksara lontara namun terdapat bahasa Indonesia dan bahasa Bugis di setiap halaman sesuai dengan balon kata yang terdapat pada setiap halaman. Setelah peserta didik mengetahui maksud dari komik berciri kearifan lokal maka peneliti membentuk 4 kelompok lalu membagikan masing-masing satu komik untuk dipahami dengan waktu yang disesuaikan karena keterbatasan biaya maka hanya menggunakan tiga salinan dari komik asli yang dibuat oleh peneliti. Selanjutnya, setelah waktu yang disesuaikan telah selesai maka peneliti memberikan angket respon kepada peserta didik untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran komik berciri kearifan lokal. Untuk melihat kepraktisan media komik berciri kearifan lokal dapat dilihat pada tabel hasil respon guru dan peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4.8 Data Hasil Angket Praktikalitas Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

No	Nama Guru	Aspek				
		Materi	Ketertarikan	Kreatif	Efisiensi	Interaktif
1	Arhami, S.Ag.	15	11	12	4	7
	Jumlah	15	11	12	4	7
	Skor Maksimum	16	12	12	4	8
	%	94	92	100	100	87
	Rata-rata	95 % (SP)				

Sumber: Data Olahan

Berdasarkan tabel di atas data hasil angket praktikalitas guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan pada persentase rata-rata 95% dengan kategori Sangat Praktis untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat pada bagian aspek kreatif dan aspek efisiensi mendapatkan skor 100%, sedangkan aspek materi mendapatkan skor 94%, aspek ketertarikan mendapatkan skor 92%, dan aspek interaktif mendapatkan skor 87%.

Tabel 4.9 Data Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik Kelas VII.I

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor Peserta Didik	Skor Maksimum	%	Kategori
1	Materi	437	528	83	SP
2	Ketertarikan	320	396	81	SP
3	Kreatif	317	396	80	P
4	Efisiensi	110	132	83	SP
5	Interaktif	219	264	83	SP
	Jumlah	1403	1716	82	SP

Sumber: Data Olahan

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata persentase uji kepraktisan pada hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun di kelas VII SMPN 3 Palopo adalah 82% dengan kategori Sangat Praktis.

Dimana pada aspek materi diperoleh dengan persentase 83% dengan kategori Sangat Praktis, aspek ketertarikan memperoleh persentase 81% dengan kategori Sangat Praktis, aspek kreatif memperoleh persentase 80% dengan kategori Praktis, aspek efisiensi memperoleh persentase 83% dengan kategori Sangat Praktis, dan aspek interaktif yang memperoleh persentase 83% dengan kategori Sangat Praktis.

Dapat diketahui bahwa media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun di kelas VII SMPN 3 Palopo yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi kriteria kepraktisan sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini merupakan tahapan terakhir dalam pengembangan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal yang dilakukan oleh peneliti yakni evaluasi formatif. Dimana peneliti melakukan beberapa tahapan yang dimulai dari tahap analisis kebutuhan melalui wawancara guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII dan untuk peserta didik dilakukan melalui pembagian angket kebutuhan peserta didik di kelas VII.I. Selanjutnya tahap perancangan, peneliti mulai merancang dan mendesain produk media pembelajaran komik berciri kearifan lokal serta menyusun instrumen. Kemudian pada tahap pengembangan, peneliti memperoleh data dari hasil analisis validasi yakni terdapat tiga validator ahli yang memberikan saran dan masukan sebagai acuan peneliti dalam merevisi produk media pembelajaran komik berciri kearifan lokal diantara validator bahasa, materi, dan media. Serta melakukan evaluasi sumatif yakni uji coba kepraktisan melalui angket terhadap media pembelajaran

komik berciri kearifan lokal terhadap guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan peserta didik kelas VII.I guna mendapatkan hasil yang diinginkan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan pemaparan yang terdapat dirumusan masalah, peneliti mendapat beberapa poin yang menjadi tujuan dari pengembangan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun di kelas VII SMPN 3 Palopo yakni sebagai berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pada tahap pertama dari penelitian yang peneliti lakukan adalah analisis kebutuhan. Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII guna mengidentifikasi hambatan terkait dengan penggunaan media atau bahan ajar dalam proses pembelajaran. Adapun hasil wawancara yang didapatkan, bahwa selama proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan buku cetak saja sebagai media bahan ajar. Kemudian terkait relevansi media dengan tema pembelajaran serta manfaat media komik dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, beliau menyatakan bahwa materi pembelajaran telah sesuai dengan media yang akan digunakan, serta media komik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik walaupun ada sebagian kecil yang masih menghiraukan pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung namun dengan adanya media komik ini yang memiliki gambar, warna, serta alur cerita yang menarik sesuai dengan materi menghindari ghibah

dan melaksanakan tabayun membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih efisien.

Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan peserta didik dengan membagikan angket. Adapun hasil analisis yang menunjukkan bahwa dari 33 peserta didik di kelas VII.I, sebanyak 94% menyukai media pembelajaran berupa media cetak seperti komik, 97% menyukai media yang terdapat contoh pembelajaran, serta 94% menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, berwarna, memiliki alur cerita yang lebih menarik. Komik sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang merupakan bagian dari media cetak, komik tidak hanya berisi tulisan saja namun terdapat pula gambar yang membuat peserta didik lebih tertarik dan menunjang pemahaman materi dalam proses pembelajaran.⁶⁰ Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki preferensi yang kuat terhadap media pembelajaran yang menarik serta lebih efisien dengan media cetak komik berciri kearifan lokal.

Peneliti juga melakukan analisis kurikulum yang digunakan di kelas VII SMPN 3 Palopo, dimana informasi yang diperoleh yakni kurikulum yang diterapkan ialah Kurikulum Merdeka. Adapun materi yang digunakan dalam penelitian ini yakni menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka, dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran agar peserta didik dapat menghayati akhlak tercela yang dilarang Allah Swt. berupa ghibah dan menghargai tabayun, peserta didik dapat mendeskripsikan pesan islam untuk harmonisasi sosial dengan menghindari

⁶⁰ Nur Ngazizah, Rosita Rahmawati, and Dwi Lestari Oktaviani, 'Development of Comic Media Based on Local Wisdom in Integrated Thematic Learning', *SCIENCE TECH: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 8.2 (2022), 147–54 <<https://doi.org/10.30738/st.vol8.no2.a13187>>.

ghibah dan menumbuhkan sikap tabayun dengan benar, peserta didik dapat menelaah perbedaan antara perilaku ghibah dengan kritik dan *review* produk di media sosial, serta peserta didik dapat menyusun *review* perilaku ghibah di beberapa *platform* media sosial dengan benar.

2. Hasil pengembangan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang produk komik berciri kearifan lokal berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Komik ini didesain dengan tampilan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas VII yang menggunakan gambar, warna serta alur cerita yang sesuai dengan materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Adapun desain yang mencakup dari media pembelajaran komik berciri kearifan lokal yakni halaman sampul depan, bagian isi cerita, serta halaman sampul belakang. Media pembelajaran komik berciri kearifan lokal ini dilengkapi dengan gambar yang menarik dengan jumlah 12 karakter yang berbeda-beda di setiap halaman, yang mana disesuaikan dengan preferensi pada saat tahap analisis kebutuhan peserta didik. Media ini menggunakan *sketch book* untuk menggambar setiap layout, bahasa balon kata, 12 karakter yang berbeda-beda, serta menuliskan alur cerita ke dalam aksara lontara di dalam balon kata dan bahasa Indonesia juga bahasa Bugis pada samping kanan maupun kiri di setiap halaman sebagai penerjemah dari aksara lontara.

Peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi yakni ahli bahasa, ahli materi, ahli media, serta angket respon guru dan peserta didik.

Instrumen ini divalidasi oleh para ahli sebelum digunakan dalam penelitian guna memastikan keabsahan dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

Produk komik berciri kearifan lokal yang telah dirancang divalidasi oleh beberapa ahli guna mengetahui kelayakan suatu produk. Validasi yang dilakukan dengan tiga pakar validator ahli yang masing-masing memiliki fokus yang berbeda. Ahli bahasa menilai kejelasan dan kebenaran penggunaan bahasa dalam komik berciri kearifan lokal, ahli materi menilai kesesuaian konten dengan kurikulum serta tujuan pembelajaran, serta ahli media yang menilai aspek teknis dan estetika dari media komik berciri kearifan lokal. Setelah proses validasi, data yang berupa skor penilaian masing-masing dari validator diolah serta dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan komik berciri kearifan lokal.

Hasil validasi menunjukkan bahwa pengembangan media komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun di kelas VII SMPN 3 Palopo memiliki tingkat validasi yang sangat tinggi.

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli materi yang dapat dilihat pada tabel 4.4 mendapatkan persentase skor 89%. Dari total 7 aspek yang dinilai, terdapat 3 aspek yang mendapatkan skor 3 dari skor tertinggi 4. Pertama, pada aspek nomor 4 mengenai materi mudah dipahami sesuai alur cerita yang disajikan, skor ini menunjukkan bahwa alur cerita yang disajikan sudah sesuai namun ada beberapa bagian yang perlu ditegaskan lagi dalam alur cerita yang disesuaikan dengan materi. Kedua, pada aspek nomor 5 mengenai sistematika penyajian materi, skor ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam bentuk alur cerita telah cukup terstruktur, namun ada beberapa bagian yang dapat disajikan

dengan lebih logis dan kohesif. Dan ketiga, pada aspek nomor 7 mengenai materi yang disajikan mampu mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, skor ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam bentuk alur cerita telah relevan namun masih terdapat beberapa bagian yang memungkinkan dapat lebih menonjolkan kehidupan sehari-hari sesuai dengan kenyataan yang terjadi.

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli bahasa yang dapat dilihat pada tabel 4.5 mendapatkan persentase skor 96%. Dari total 7 aspek yang dinilai, terdapat satu aspek yang mendapatkan skor 3 dari skor tertinggi 4, yakni pada aspek penyusunan kalimat sesuai dengan tata aksara lontara/bahasa bugis yang baik dan benar, skor ini menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kesalahan kecil atau inkonsistensi dalam penulisannya.

Adapun hasil analisis validasi ahli media yang dapat dilihat pada tabel 4.6 yang mendapatkan persentase skor 77%. Dari total 10 aspek yang dinilai hanya satu aspek yang mendapatkan skor tertinggi 4 dan sembilan aspek yang mendapatkan skor 3. Pertama, pada aspek nomor 1 mengenai kesesuaian materi dengan gambar yang disajikan, skor ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan pada setiap gambar perlu diperhatikan kembali. Kedua, pada aspek nomor 2 mengenai kemenarikan pengemasan desain *cover* pada media pembelajaran komik berciri kearifan lokal, skor ini menunjukkan bahwa desain pada media harus lebih menarik lagi. Ketiga, pada aspek nomor 3 mengenai komposisi warna pada tampilan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal, skor ini menunjukkan bahwa warna yang digunakan pada setiap gambar harus

disesuaikan agar tidak terdapat warna yang mencolok. Keempat, pada aspek nomor 4 mengenai kemenarikan visualisasi media pembelajaran komik berciri kearifan lokal, skor ini menunjukkan bahwa ketika melihat visual dari komik ini harus lebih menarik lagi karena ketika visualisasi yang menarik maka menarik pula pada pembaca untuk lebih memahami dari komik berciri kearifan lokal ini. Kelima, pada aspek nomor 5 mengenai kejelasan tulisan dan ukuran huruf dalam media pembelajaran komik berciri kearifan lokal, skor ini menunjukkan bahwa ukuran dan kejelasan huruf perlu ditingkatkan kembali guna kenyamanan pembaca. Keenam, pada aspek nomor 6 mengenai kemenarikan gambar pada media pembelajaran komik berciri kearifan lokal, dimana pada gambar dalam media perlu ditingkatkan lagi agar gambar yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Ketujuh, pada aspek nomor 7 mengenai kemenarikan tampilan isi dan penataan *layout* pada media pembelajaran komik berciri kearifan lokal, skor ini dikarenakan perbedaan penataan *layout* di setiap halaman harus disesuaikan. Kedelapan, pada aspek nomor 8 mengenai penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, skor ini menunjukkan media yang digunakan perlu ditingkatkan dalam proses pembelajaran guna mendapatkan tujuan pembelajaran. Dan kesembilan, pada aspek nomor 9 mengenai media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi, yang mana masih terdapat beberapa gambar dengan alur cerita yang disesuaikan dengan materi agar lebih dapat meningkatkan pemahaman pada penyampaian materi dalam bentuk alur cerita. Meskipun terdapat beberapa revisi kecil yang perlu dilakukan, komik berciri kearifan lokal ini dinilai valid dan layak digunakan. Beberapa saran

perbaikan yang diberikan ahli media meliputi penambahan nomor halaman serta memperhatikan daya tahan media.

Berdasarkan hasil dari validasi tersebut, dapat dikatakan bahwa komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun di kelas VII SMPN 3 Palopo dinyatakan Sangat Valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar. Tingkat validitas yang tinggi ini menunjukkan bahwa komik berciri kearifan lokal ini telah mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu menyediakan media pembelajaran yang efektif, efisien, serta menarik bagi peserta didik.

3. Hasil kepraktisan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

Praktikalitas bertujuan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun dengan melibatkan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan peserta didik kelas VII.I di SMPN 3 Palopo. Untuk mendapatkan nilai kepraktisan melalui lembar angket respon yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Adapun hasil respon mengenai kepraktisan dari guru menunjukkan skor persentase yakni aspek materi dengan persentase 94%, aspek ketertarikan dengan persentase 92%, aspek kreatif dengan persentase 100%, aspek efisiensi dengan persentase 100%, serta aspek interaktif dengan persentase 87%. Rata-rata persentase yang diperoleh yakni 95% dengan kategori Sangat Praktis. Hasil ini mengindikasikan bahwa guru menilai materi yang disajikan sudah sangat baik,

deengan ketertarikan, kreativitas, serta efisiensi yang telah mencapai nilai yang diinginkan. Namun, aspek interaktif mendapatkan skor lebih rendah yakni 87% yang menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran dianggap efektif serta efisien masih diperlukan peningkatan penyajian yang lebih interaktif lagi.

Kemudian, hasil angket respon dari 33 peserta didik di kelas VII.I menunjukkan skor persentase dari uji coba kepraktisan yakni aspek materi dengan persentase 83%, aspek ketertarikan dengan persentase 81%, aspek kreatif dengan persentase 80%, aspek efisiensi dengan persentase 83%, serta aspek interaktif dengan persentase 83%. Rata-rata yang diperoleh dari respon peserta didik yakni dengan persentase 82% dengan kategori Sangat Praktis. Hal ini menunjukkan pada aspek materi, efisiensi, serta interaktif mengindikasikan bahwa materi yang disajikan sudah cukup baik namun perlu diperbaiki atau disesuaikan lagi dengan alur cerita yang terdapat dalam komik, serta penyajiannya lebih efisien ketika komik yang digunakan berhasil mendorong partisipasi aktif peserta didik, dimana meningkatkan keterlibatan seluruh peserta didik. Dalam aspek ketertarikan, beberapa peserta didik yang kurang tertarik pada penyajian media. Sementara aspek kreatif mendapatkan skor persentase lebih rendah yakni 80% dikarenakan dalam tampilan media masih berbentuk media cetak namun gambar yang terdapat didalamnya menurut kebutuhan peserta didik telah sangat kreatif.

Komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun di kelas VII SMPN 3 Palopo yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan Sangat Praktis berdasarkan data dari angket respon guru dan peserta didik. Media pembelajaran komik berciri kearifan lokal ini dapat

digunakan dimana saja jika memiliki media tersebut karena didalamnya terdapat alur cerita yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Serta kepraktisan memudahkan peserta didik guna belajar secara mandiri.

Tahapan terakhir dalam penelitian yang melibatkan analisis data dari setiap tahapan pengembangan. Peneliti mengumpulkan data dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, angket kebutuhan peserta didik, uji validasi produk, serta uji kepraktisan produk. Hasil analisis menunjukkan bahwa komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun ini memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan buku cetak, dimana komik berciri kearifan lokal ini walaupun sama sebagai media cetak namun komik lebih efisien, efektif, dan lebih fokus pada kemandirian peserta didik dalam belajar serta materi yang disajikan lebih menarik karena dilengkapi dengan gambar, warna, serta alur cerita yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Namun keterbatasan utama dari komik berciri kearifan lokal ini ialah membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatan komik.

Berdasarkan hasil validitas dan kepraktisan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa produk komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI dengan materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun, valid dan layak diterapkan serta digunakan sebagai bahan ajar saat pembelajaran berlangsung. Komik berciri kearifan lokal ini juga efektif sebagai bahan belajar mandiri bagi peserta didik.

Temuan dari penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang relevan, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Riani MP yang

mengembangkan media komik pada mata pelajaran seni budaya (pesta panen) berbasis kearifan lokal di SD untuk meningkatkan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan dibutuhkan bagi siswa dan guru karena sangat valid dan sangat efektif. Dengan skor dari validator ahli materi 76%, ahli media 75%, dan ahli bahasa 70%. Adapun skor yang diperoleh dari angket respon guru 92% serta respon dari peserta didik 93,75%.⁶¹

Penelitian lain yang dilakukan oleh Dani Ardiyanto dengan mengembangkan media *E-Comic* pembelajaran PAI untuk Siswa SMP. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *e-comic* yang dikembangkan layak digunakan karena hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media terdapat perbedaan dan peningkatan yang positif dan efektif. Adapun skor yang diperoleh dari masing-masing validator yang mana terdapat dua pakar ahli yakni ahli media memperoleh skor 80% dan 81%, ahli materi memperoleh skor 91% dan 86%, serta ahli bahasa memperoleh skor 89% dan 94%. Terdapat pula skor dari uji coba sebelum dan sesudah menggunakan media *e-comic* yakni sebelum menggunakan media memperoleh skor 62% dan setelah menggunakan media memperoleh skor 77,67%.⁶²

Terdapat pula penelitian terdahulu yang relevan yakni dari Muhammad Syarifudin yang mengembangkan media pembelajaran berbasis komik islami untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dalam materi energi

⁶¹ Rianti MP, 'Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Pesta Panen) Berbasis Kearifan Lokal SDN 112 Lemo Kabupaten Luwu Timur' (IAIN Palopo, 2023).

⁶² Dani Ardiyanto, 'Pengembangan Media E-Comic Pembelajaran PAI Untuk Siswa SMPN 3 Jatiagung' (UIN Raden Intan Lampung, 2021).

untuk siswa SD. Adapun hasil dari penelitian ini yang menunjukkan bahwa media pengembangan komik islami yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bermanfaat. Dengan skor yang didapatkan melalui konversi skor dimana ahli materi memperoleh skor 4,81, aspek kebahasaan memperoleh skor 4,66, dan aspek media memperoleh skor 4,66, yang mana secara keseluruhan memperoleh rata-rata 4,71 dengan kategori Sangat Valid. Sedangkan hasil uji kepraktisan mendapat skor rata-rata 4,59 dengan kategori Sangat Praktis yang dilakukan oleh tiga orang guru. Adapun hasil uji efektifitas diperoleh nilai signifikansi dari 3 sekolah yang diuji yakni SDN 020 Sekijang memperoleh nilai signifikansi 0,001, SDN 001 Sekijang memperoleh nilai signifikansi 0,000, dan SDN 015 Kota Garo memperoleh nilai signifikansi 0,009.⁶³

Kemudian, penelitian relevan oleh Puji Handayani dan Henny Dewi Koeswanti yang mengembangkan media komik untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan minat membaca siswa. Adapun skor yang diperoleh setelah melakukan uji pakar berupa media diperoleh rata-rata 3,75 dengan persentase 79 yang termasuk kategori Tinggi yang berarti layak untuk digunakan. Tekni analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif dan teknik *statistic* uji *Mann sWhitney*, dimana berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan menggunakan *Mann Whitney* menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau kurang dari

⁶³ Muhammad Syarifudin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Materi Energi Untuk Siswa Kelas IV SD Di Kecamatan Tapung Hilir' (UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2020).

0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan.⁶⁴

⁶⁴ Puji Handayani and Henny Dewi Koeswanti, 'Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar', *Basicedu*, 4.2 (2020), 400.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan peserta didik diperoleh hasil bahwa produk yang akan dikembangkan dibutuhkan di sekolah mengingat ketersediaan bahan ajar atau media yang digunakan masih terbatas. Pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa 94% peserta didik menyukai media pembelajaran berupa media cetak seperti komik. Oleh karena itu, peneliti menarik kesimpulan untuk mengembangkan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal.
2. Pengembangan komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun didesain dengan tampilan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas VII yang menggunakan gambar, warna serta alur cerita yang sesuai dengan materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Adapun kevalidan komik berciri kearifan lokal yakni validasi ahli materi diperoleh persentase dengan skor 89% dengan kategori Sangat Valid, ahli bahasa diperoleh persentase dengan skor 96% dengan kategori Sangat Valid, dan ahli media diperoleh persentase dengan skor 77% dengan kategori Valid. Sehingga media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun di kelas VII SMPN 3 Palopo Valid dan Layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Praktikalitas komik berciri kearifan lokal, dari hasil respon guru diperoleh rata-rata persentase 95% dengan kategori Sangat Praktis. Adapun hasil respon dari peserta didik diperoleh rata-rata persentase 82% dengan kategori Sangat Praktis. Maka komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun di kelas VII SMPN 3 Palopo Sangat Praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun dapat diimplikasikan sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan ajar pendukung yang membantu proses pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi serta mendorong peserta didik untuk belajar mandiri.
2. Dapat membantu proses pembelajaran lebih menyenangkan, serta dapat diterapkan pada tingkatan SD dan SMA tidak hanya di SMP saja.

C. Saran

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada tahap uji kevalidan dan kepraktisan. Oleh sebab itu, untuk peneliti selanjutnya agar bisa menambahkan hingga ketahap uji coba keefektifan guna mendapatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan komik berciri kearifan lokal.

2. Penelitian ini hanya memuat materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun, sehingga diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar mengembangkan media komik berciri kearifan lokal pada materi yang lainnya serta membuat yang lebih menarik dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- UU RI No. 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Yogyakarta: Bening, 2010)
- Akbar, Rahmat, 'Ini Cara Menghindari Ghibah! Karena Ghibah Dosa Besar', 2024
- Al-adawiyah, Maria Qibthi, and Nurdin Kaso, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal', *Jurnal Konsepsi*, 13 (2024).
- Ardiyanto, Dani, 'Pengembangan Media E-Comic Pembelajaran PAI Untuk Siswa SMPN 3 Jatiagung' (UIN Raden Intan Lampung, 2021)
- Arifin, Zainal, *Penelitian Pendidikan: Metode Dan Paradigma Baru* (Bandung: PT Rosdakarya, 2019)
- Aswaluddin, Haris Kulle, and Fauziah Zainuddin, 'Analisis Model Pembelajaran Kitab Klasik Di Pondok Pesantren Nurul Junaidiyah Lauwo', *At Tuots: Jurnal Pendidikan Islam*, 5 (2023) <https://doi.org/10.51468/jpi.v5i2.426>.
- Cahyadi, Dian, 'Perancangan Typeface Aksara Latin Berdasarkan Aksara Lontara Bugis-Makassar', *Indonesian Journal of Fundamental Sciences*, 2 (2016).
- Damayanty, Putry, 'Pengertian Dan Sebab Perilaku Ghibah, Berikut Cara Menghindarinya', 2023
- Eko Purnomo, and Novita Loka, 'Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Menghadapi Era Society 5.0', *Symfonia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3 (2023) <https://doi.org/10.53649/symfonia.v3i1.33>.
- Guntur, Mochamad, Arif Muchyidin, and Widodo Winarso, 'Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Matematika Bersuplemen Komik Terhadap Kemandirian Belajar Siswa', *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 6 (2017) <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1667>.
- Handayani, Puji, and Henny Dewi Koeswanti, 'Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar', *Basicedu*, 4 (2020).
- Hasriadi, St Marwiyah, Muhammad Ihsan, Arifuddin, Muh Yamin, Muh. Zuljalal Al-Hamdany, and others, 'Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara', *Madaniyah*, 4 (2023).
- Ilham, Dodi, Nurdin Kaso, Nurul Aswar, and Nurhasanah, 'Hubungan Kepemimpinan Kepala Sekolah Dan Kinerja Guru Dengan Karakter Siswa

- Berbasis Budaya Lokal', *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11 (2021).
- Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Jakarta Pusat: CV Al Mubarak, 2018)
- Republik Indonesia, *Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional)* (Jakarta: Sinar Grafika, 2013)
- Izzah, Silvi Nurul, 'Perspektif Al-Qur'an Dan Hadis Terhadap Maraknya Perilaku Ghibah Di Era Globalisasi', *OFS Preprints*, 2020 <https://doi.org/10.31219/osf.io/y4qvd>.
- Jauhar, Siti, Rukayah, and St. Asmah, 'PKM Pelatihan Penulisan Bahan Ajar IPS Bagi Guru-Guru SD Negeri 13 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2 (2019).
- Kaimuddin, 'Pembelajaran Kearifan Lokal', *PROSIDING Seminar Nasional FKIP Universitas Muslim Maros*, 1 (2019).
- Kaso, Nurdin, Nurul Aswar, Firman Firman, and Dodi Ilham, 'The Relationship between Principal Leadership and Teacher Performance with Student Characteristics Based on Local Culture in Senior High Schools', *Kontigensi: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 7 (2019) <https://doi.org/10.56457/jimk.v7i2.129>.
- Kaso, Nurdin, Subhan Subhan, Dodi Ilham, and Nurul Aswar, 'Penguatan Mitigasi Radikalisme Melalui Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Palopo', *Madaniya*, 2 (2021) <https://doi.org/10.53696/27214834.68>.
- Lelyani, Annisa Aura, and Erman, 'Kajian Unsur-Unsur Komik Dan Sains Dalam Buku Komik Edukasi Di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar', *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 9 (2021).
- Maydiantoro, Albet, 'Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)', *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1 (2021).
- MP, Rianti, 'Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Pesta Panen) Berbasis Kearifan Lokal SDN 112 Lemo Kabupaten Luwu Timur' (IAIN Palopo, 2023)
- Nahdiyah, Arifa, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV Di SD/MI' (UIN Raden Intan Lampung, 2021)
- Ngazizah, Nur, Rosita Rahmawati, and Dwi Lestari Oktaviani, 'Development of Comic Media Based on Local Wisdom in Integrated Thematic Learning', *SCIENCE TECH: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 8 (2022) <https://doi.org/10.30738/st.vol8.no2.a13187>.

- Nugroho, Rico Setyo, M. Dliya 'Ulami, and Agus Edy Laksono, 'Konsep Tabayyun Untuk Menyikapi Media Sosial Dalam Kajian Pendidikan Islam', *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 4 (2023).
- Nurul Mujtahidah, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, and Nurul Aswar, 'Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo', *Jurnal Konsepsi*, 12 (2023).
- Pannafino, James, and Irma Rochmawati, 'Sequential Art (Menggambar Komik)', *International Journal of the Book*, 6 (2009) <https://doi.org/10.18848/1447-9516/cgp/v06i02/36746>.
- Rahayu, Ni Wayan Sri, 'Bhatara Guru Dalam Tradisi Bugis Kuno (Perspektif Lontara I La Galigo)', *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 11 (2020) <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v11i2.373>.
- Ruswan, Acep, Primanita Sholihah Rosmana, Annisa Nafira, Hanie Khaerunnisa, Ighna Zahra Habibina, Keysha Kholillah Alqindy, and others, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar', *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia*, 8 (2024) <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13009>.
- Saleh, Adnan Achiruddin, 'Bimbingan Karir Anak Berbasis Kearifan Lokal Bugis', *KOMUNIDA: Media Komunikasi Dan Dakwah*, 9 (2019) <https://doi.org/10.35905/komunida.v9i2.1127>.
- Septy, Nurfadhillah, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, 1st edn (Jawa Barat: CV Jejak, 2021)
- Septy, Nurfadhillah, and 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2011, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, 1st edn (Jawa Barat: CV Jejak, 2021)
- Soedarso, Nick, 'Komik: Karya Sastra Bergambar', *Humaniora*, 6 (2015).
- Sugiono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)* (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung, 2013)
- Sukirman, Salam, Nurul Aswar, Firman, Mirnawati, and Rusdiansyah,

'Representation of Ideology in Local Wisdom Verbal Forms: The Discourse Analysis of Islamic Friday Sermon', *Jurnal Adabiyah*, 22 (2022) <https://doi.org/10.24252/jad.v22i2a4>.

Sulistiyorini, Endah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas V Sd Berbasis Budaya', *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1 (2021) <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i4.711>.

Syarifudin, Muhammad, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Materi Energi Untuk Siswa Kelas IV SD Di Kecamatan Tapung Hilir' (UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2020)

Takbir, A. Muhammad, 'Kemampuan Membaca Nyaring Teks Pau-Pau Aksara Lontara Bugis Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Lilirilau Kabupaten Soppeng' (Universitas Negeri Makassar, 2016)

Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel, and Ketut Pudjawan, *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014)

Wirawan, Zoze, 'Kearifan Lokal Sebagai Solusi Peningkatan Spirit Kerjasama Peserta Didik', *Jurnal Madako Education*, 8 (2022).

Zainuddin, Fauziah, 'De-Radikalisasi Agama Dan Pendidikan Kearifan Lokal Pada Mahasiswa Universitas Andi Djemma Di Kota Palopo', *PALITA: Journal of Social - Religion Research*, 1 (2016) <https://doi.org/10.24256/pal.v1i1.18>.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1 Hasil Wawancara

**INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA
PEMBELAJARAN KOMIK BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA MATA
PELAJARAN PAI DI KELAS VII SMPN 3 PALOPO**

(Untuk Guru PAI Kelas VII di SMPN 3 Palopo)

Nama Responden : ARHAMI . S . AG
Jabatan : GURU
NIP : 197208182007012109

Pengantar :

Bapak/ibu guru Pendidikan Agama Islam kelas VII SMPN 3 Palopo yang saya hormati, saya memohon kesediaannya untuk mengisi kuisisioner berikut. Saran dan jawaban yang bapak berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan media komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun di kelas VII. Atas bantuan dan waktu yang telah diluangkan saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk pengisian:

1. Dimohon agar bapak/ibu memberikan jawaban mengenai pertanyaan yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Bapak/ibu dimohon memberikan jawaban yang sesuai dengan kenyataan dengan cara menuliskannya pada ruang kosong dibawah pertanyaan.
3. Catatlah saran dan komentar bapak/ibu apabila menurut bapak/ibu terdapat permasalahan lain terkait dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Daftar pertanyaan yang harus dijawab dan diisi oleh pendidik (guru):

1. Bagaimana aktivitas pembelajaran berlangsung pada peserta didik?

Jawaban : Ketika pembelajaran berlangsung alhamdulillah minat siswa itu ada yang senang saat belajar ada juga yang kurang minat. Tapi, kalau kita panggil terus bujuk pasti siswa itu mau belajar, dan ini masi

awal-awal itu agak sulit untuk membujuk siswa karena karakter yang berbeda-beda.

2. Apakah kegiatan pembelajaran di dukung oleh media pembelajaran?

Jawaban : Iya, menggunakan buku cetak

3. Dalam kegiatan pembelajaran PAI apakah memanfaatkan atau menggunakan media?

Jawaban : Tidak pernah hanya menggunakan buku cetak

4. Media apa saja yang digunakan dalam mengajar?

Jawaban : Buku cetak

5. Apakah media pembelajaran mempengaruhi minat belajar peserta didik?

Jawaban : Minat belajar siswa itu kalau kita lihat mengikuti media yang kreatif serta variasi mengajar guru, jadi kalau medianya menarik pasti minat belajar siswa itu bagus.

6. Apakah relevansi media dengan tema pembelajaran?

Jawaban : Sudah sesuai dengan materi pembelajaran dengan media yang digunakan, karena sebelum memberikan bahan ajar guru pasti tahu materi apa yang akan di ajarkan.

7. Kendala apa saja dalam penggunaan media pembelajaran?

Jawaban : Pada saat pembelajaran berlangsung yang sering jadi kendala itu minat belajar siswa karena kadang siswanya kurang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi yang hanya menggunakan buku cetak.

8. Apa manfaat media komik dalam meningkatkan minat belajar peserta didik?

Jawaban : Siswa dapat mengasah ingatannya pada kehidupan sehari-hari karena biasanya komik disandingkan dengan kehidupan sehari-hari, jadi mungkin minat belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan komik karena ada gambar serta cerita yang menarik.

9. Bagaimana kendala dalam penerapan media pembelajaran?

Jawaban : Mungkin dengan adanya media komik ini membutuhkan biaya.

Palopo,

Responden



ARHAMi . S . Ag

NIP. 19726818 200701 2 109

Lampiran 2 Analisis Kurikulum

No	Domain/ Elemen	Alur Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila
1	Akhlak	<ol style="list-style-type: none"> Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata 	<p>1.8 Menghayati akhlak tercela yang dilarang Allah Swt. berupa gibah dan menghargai tabayun</p> <p>2.8 Mendeskripsikan pesan islam untuk harmonisasi sosial dengan menghindari gibah dan menumbuhkan sikap tabayun dengan benar</p>	<p>1.8.1 Peserta didik dapat menghayati akhlak tercela yang dilarang Allah Swt. berupa gibah dan menghargai tabayun</p> <p>2.8.1 Peserta didik dapat mendeskripsikan pesan islam untuk harmonisasi sosial dengan menghindari gibah dan menumbuhkan sikap tabayun dengan benar</p>	Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
			<p>3.8 Menelaah perbedaan antara perilaku gibah dengan kritik dan review produk di media sosial</p>	<p>3.8.1 Peserta didik dapat menelaah perbedaan antara perilaku gibah dengan kritik dan review produk di media sosial</p>	

		4. Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	4.8 Menyusun <i>review</i> perilaku gubah di beberapa <i>flatform</i> media sosial dengan benar	4.8.1 Peserta didik dapat menyusun <i>review</i> perilaku gubah di beberapa <i>flatform</i> media sosial dengan benar

Lampiran 3 Lembar Validasi Instrumen

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS
KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERCIRI KEARIFAN
LOKAL PADA MATA PELAJARAN PAI DI KELAS VII SMPN 3
PALOPO**

Nama Validator : Erwahid Efendi, P.Pd, MPd.
Instansi : IAIN PALOPO
Jabatan : DOSEN

Petunjuk :

Penyusunan skripsi dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berciri Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Palopo", peneliti menggunakan instrumen wawancara guru analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI yang akan dikembangkan. Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom komentar dan saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : Tidak Valid
- 2 : Kurang Valid
- 3 : Cukup Valid
- 4 : Valid

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas				✓
2	Aspek pertanyaan lembar instrumen dinyatakan dengan jelas			✓	
3	Lembar instrumen menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	
4	Lembar instrumen menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓
5	Secara keseluruhan informasi yang diperoleh telah memadai dan sesuai terkait kebutuhan bahan ajar berupa media pembelajaran yang akan dikembangkan				✓

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar

3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar/saran:

Palopo,
Validator



NIP. 19031231 2023 21 1055

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PESERTA DIDIK ANALISIS
KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERCIRI KEARIFAN
LOKAL PADA MATA PELAJARAN PAI DI KELAS VII SMPN 3
PALOPO**

Nama Validator : Dr. Hj. Salmiah, S.Kom., M.T
Instansi : IAIN PALOPO
Jabatan : DOSEN

Petunjuk:

Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berciri Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Palopo”, peneliti menggunakan instrument angket peserta didik analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI yang akan dikembangkan. Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penelitian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

4. Saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom komentar dan saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1. : Tidak Valid
- 2. : Kurang Valid
- 3. : Cukup Valid
- 4. : Valid

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas			✓	
2	Aspek pertanyaan lembar instrumen dinyatakan dengan jelas			✓	
3	Lembar instrumen menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	
4	Lembar instrumen menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	
5	Secara keseluruhan informasi yang diperoleh sudah telah memadai dan sesuai terkait kebutuhan bahan ajar berupa media pembelajaran yang akan dikembangkan			✓	

Petunjuk Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran:

- Besi ingan redaksi pertanggung di presisi
- Uraian pertanggung di sesuaikan.

Palopo,

Validator


Sulaiman.

NIP.

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN KURIKULUM ANALISIS
KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERCIRI KEARIFAN
LOKAL PADA MATA PELAJARAN PAI DI KELAS VII SMPN 3
PALOPO**

Nama Validator : Erwatul Efendi, S.Pd., M.Pd.
Instansi : IAIN PALOPO
Jabatan : DOSEN

Petunjuk :

Penyusunan skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berciri Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Palopo”, peneliti menggunakan instrumen angket kurikulum analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI yang akan dikembangkan. Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom komentar dan saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : Tidak Valid
- 2 : Kurang Valid
- 3 : Cukup Valid
- 4 : Valid

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas				✓
2	Aspek pertanyaan lembar instrumen dinyatakan dengan jelas			✓	
3	Lembar instrumen menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
4	Lembar instrumen menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓
5	Secara keseluruhan informasi yang diperoleh sudah telah memadai dan sesuai terkait kebutuhan bahan ajar berupa media pembelajaran yang akan dikembangkan				✓

Penilaian Umum:

- 1. Belum dapat digunakan
- 2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar/saran:

Palopo,
Validator



NIP. 19031231 2023 211055

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA
MATA PELAJARAN PAI DI KELAS VII SMPN 3 PALOPO**

Nama Validator : Mawardi, SAg., M.Pd.
Instansi : IAIN PALOPO
Jabatan : DOSEN

Petunjuk:

Penyusunan skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berciri Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Palopo”, peneliti menggunakan instrument lembar angket validasi terhadap media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI yang akan dikembangkan. Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom komentar dan saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1. : Tidak Valid
- 2. : Kurang Valid
- 3. : Cukup Valid
- 4. : Valid

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk penggunaan lembar validasi dinyatakan dengan jelas.				✓
2.	Aspek penilaian lembar validasi dinyatakan dengan jelas.				✓
3.	Kesesuaian butir pernyataan dengan aspek yang diharapkan.				✓
4.	Lembar validasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
5.	Lembar validasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.			✓	

Penilaian Umum:

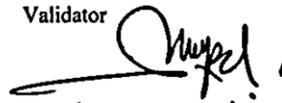
- 1. Belum dapat digunakan
- 2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3. Dapat digunakan dengan revisi kecil ✓

4. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran:

lembar Validasi ini dapat digunakan
pada pengembangan Media Pembelajaran
Komik Berisi Kearifan Lokal.

Palopo,
Validator



Mawardi

NIP. 19680802199703601

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA
MATA PELAJARAN PAI DI KELAS VII SMPN 3 PALOPO**

Nama Validator : Dr. MAKMUR, S.Pd., M.Pd
Instansi : IAIN PALOPO
Jabatan : Dosen

Petunjuk:

Penyusunan skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berciri Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Palopo”, peneliti menggunakan instrument lembar angket validasi terhadap media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI yang akan dikembangkan. Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom komentar dan saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1. : Tidak Valid
- 2. : Kurang Valid
- 3. : Cukup Valid
- 4. : Valid

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk penggunaan lembar validasi dinyatakan dengan jelas.				✓
2.	Aspek penilaian lembar validasi dinyatakan dengan jelas.				✓
3.	Kesesuaian butir pernyataan dengan aspek yang diharapkan.				✓
4.	Lembar validasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
5.	Lembar validasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.				✓

Penilaian Umum:

- 1. Belum dapat digunakan
- 2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3. Dapat digunakan dengan revisi kecil

4. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran:

Palopo, 01 Oktober 2024

Validator



Dr. M. M. M. S. P. I. M. P. I.

NIP. 18040152019 03 1006

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA
MATA PELAJARAN PAI DI KELAS VII SMPN 3 PALOPO**

Nama Validator : NUR FAKHRUNNISA, SPd., MPd.
Instansi : IAH PALOPO
Jabatan : ASISTEN AHLI

Petunjuk:

Penyusunan skripsi dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berciri Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Palopo", peneliti menggunakan instrument lembar angket validasi terhadap media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI yang akan dikembangkan. Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom komentar dan saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. : Tidak Valid
2. : Kurang Valid
3. : Cukup Valid
4. : Valid

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk penggunaan lembar validasi dinyatakan dengan jelas.				✓
2.	Aspek penilaian lembar validasi dinyatakan dengan jelas.			✓	
3.	Kesesuaian butir pernyataan dengan aspek yang diharapkan.				✓
4.	Lembar validasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓	
5.	Lembar validasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- ③ 3. Dapat digunakan dengan revisi kecil

4. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran:

1. Penggunaan keterangan skala penilaian disesuaikan kembali pada instrumen validasi ahli media, bahasa & materi
2. Aspek yang dinilai pada poin II disederhanakan kalimatnya. (validasi media)

Palopo,
Validator



NIP.

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PRAKTIKALITAS MEDIA
PEMBELAJARAN KOMIK BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA MATA
PELAJARAN PAI DI KELAS VII SMPN 3 PALOPO**

Nama Validator : NUR FAKRUNNISA, S.Pd, M.Pd.
Instansi : (AIN PALOPO)
Jabatan : ASISTEN AHLI

Petunjuk :

Penyusunan skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berciri Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Palopo”, peneliti menggunakan instrumen angket praktikalitas terhadap media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI yang akan dikembangkan. Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom komentar dan saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : Tidak Valid
- 2 : Kurang Valid
- 3 : Cukup Valid
- 4 : Valid

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Petunjuk penggunaan lembar validasi dinyatakan dengan jelas.				✓
2	Aspek penilaian lembar validasi dinyatakan dengan jelas.				✓
3	Kesesuaian butir pernyataan dengan aspek yang diharapkan.			✓	
4	Lembar validasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓	
5	Lembar validasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar/saran:

1. Kalimat media /media pembelajaran diganti dengan
komite berdiskusi kearifan lokal.

Palopo,
Validator



NIP.

Lampiran 4 Lembar Validasi Bahasa

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN KOMIK BERCIRI KEARIFAN LOKAL**

Nama Validator : Mawardi, S.Ag., M.Pd.
Instansi : IAIN Palopo
Jabatan : Dosen

Petunjuk:

Penyusunan skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berciri Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Palopo”, peneliti menggunakan instrumen angket validasi terhadap media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI yang akan dikembangkan. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada angka yang terdapat pada kolom penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom komentar dan saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Tidak Valid
2. Kurang Valid
3. Cukup Valid
4. Valid

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓
2.	Menggunakan struktur kalimat yang sederhana.				✓
3.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar.				✓
4.	Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca sesuai dengan pedoman umum ejaan bahasa Indonesia (PUEBI).				✓
5.	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata aksara lontara/bahasa bugis yang baik dan benar			✓	
6.	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh peserta didik.				✓
7.	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif				✓

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil ✓
4. Dapat digunakan tanpa revisi.

Komentar dan Saran:

Jambar Validasi ini dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal.

Palopo,

Validator



Mawardi

NIP. 196808021997031001

Lampiran 5 Lembar Validasi Materi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN KOMIK BERCIRI KEARIFAN LOKAL**

Nama Validator : DR. MAHMUD, S.Pd., M.Pd
Instansi : IAIN Palopo
Jabatan : Dosen

Petunjuk:

Penyusunan skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berciri Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Palopo”, peneliti menggunakan instrumen angket validasi terhadap media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI yang akan dikembangkan. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada angka yang terdapat pada kolom penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom komentar dan saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Tidak Valid
2. Kurang Valid
3. Cukup Valid
4. Valid

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran				✓
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
3.	Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran				✓
4.	Materi mudah dipahami sesuai alur cerita yang disajikan			✓	
5.	Sistematika penyajian materi			✓	
6.	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran				✓
7.	Materi yang disajikan mampu mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari			✓	

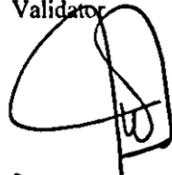
Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ④ Dapat digunakan tanpa revisi.

Komentar dan Saran:

Palopo, 01 Oktober 2024

Validator



Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 198701152016031006

Lampiran 6 Lembar Validasi Media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN KOMIK BERCIRI KEARIFAN LOKAL**

Nama Validator : NUR FAHRUNNISA, S.Pd., M.Pd.
Instansi : IAIN PALOPO
Jabatan : ASISTEN AHLI

Petunjuk:

Penyusunan skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berciri Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Palopo”, peneliti menggunakan instrumen angket validasi terhadap media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI yang akan dikembangkan. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada angka yang terdapat pada kolom penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom komentar dan saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Tidak Valid
2. Kurang Valid
3. Cukup Valid
4. Valid

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan gambar yang disajikan.			✓	
2.	Kemenarikan pengemasan desain <i>cover</i> pada media pembelajaran komik berciri kearifan lokal.			✓	
3.	Komposisi warna pada tampilan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal.			✓	
4.	Kemenarikan visualisasi media pembelajaran komik berciri kearifan lokal.			✓	
5.	Kejelasan tulisan dan ukuran huruf dalam media pembelajaran komik berciri kearifan lokal.			✓	
6.	Kemenarikan gambar pada media pembelajaran komik berciri kearifan lokal.			✓	
7.	Kemenarikan tampilan isi dan penataan <i>layout</i> pada media pembelajaran komik berciri kearifan lokal.			✓	
8.	Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik			✓	
9.	Media yang digunakan dapat membantu pemahaman			✓	

	materi.				
10.	Media dapat digunakan untuk belajar mandiri serta dalam situasi apapun.				✓

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- ③ 3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

- | |
|--|
| <p>1. Berikan halaman
2. Perhatikan daya tahan media</p> |
|--|

Palopo,

Validator


MUK FAHKUNHISA
 NIP. 199304092020122019

Lampiran 7 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN KOMIK BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA MATA
PELAJARAN PAI DI KELAS VII SMPN 3 PALOPO**

(Untuk Peserta Didik) :

Responden.

Nama : M. ASHA PRANAMA PUTRA

Kelas : VII D

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas VII yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan media komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan banyak terima kasih.

Petunjuk Pengisian.

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia (Ya/Tidak).

No.	Indikator	Indikator Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.	✓	

2.	Guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti video, gambar, buku teks, dll.	✓	
3.	Saya sulit memahami materi PAI yang diberikan guru.		✓
4.	Saya menyukai media pembelajaran berupa media cetak seperti komik.	✓	
5.	Saya menyukai media yang terdapat contoh pembelajaran.	✓	
6.	Saya menyukai belajar materi PAI jika menggunakan media pembelajaran.	✓	
7.	Jika menggunakan media pembelajaran saya lebih semangat untuk belajar.	✓	
8.	Saya menyukai media pembelajaran yang di lengkapi dengan gambar, berwarna, memiliki alur cerita yang lebih menarik.	✓	

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN KOMIK BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA MATA
PELAJARAN PAI DI KELAS VII SMPN 3 PALOPO**

(Untuk Peserta Didik) :

Responden.

Nama : Muh. Syafiq

Kelas : VII.1

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas VII yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan media komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan banyak terima kasih.

Petunjuk Pengisian.

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia (Ya/Tidak).

No.	Indikator	Indikator Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.	✓	

2.	Guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti video, gambar, buku teks, dll.	✓	
3.	Saya sulit memahami materi PAI yang diberikan guru.		✓
4.	Saya menyukai media pembelajaran berupa media cetak seperti komik.	✓	
5.	Saya menyukai media yang terdapat contoh pembelajaran.	✓	
6.	Saya menyukai belajar materi PAI jika menggunakan media pembelajaran.	✓	
7.	Jika menggunakan media pembelajaran saya lebih semangat untuk belajar.	✓	
8.	Saya menyukai media pembelajaran yang di lengkapi dengan gambar, berwarna, memiliki alur cerita yang lebih menarik.	✓	

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN KOMIK BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA MATA
PELAJARAN PAI DI KELAS VII SMPN 3 PALOPO**

(Untuk Peserta Didik)

Responden.

Nama : *Muhammad Rafiq Syahronan*

Kelas : *VII.1.9*

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas VII yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan media komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan banyak terima kasih.

Petunjuk Pengisian.

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia (Ya/Tidak).

No.	Indikator	Indikator Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.	✓	

2.	Guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti video, gambar, buku teks, dll.	✓	
3.	Saya sulit memahami materi PAI yang diberikan guru.		✓
4.	Saya menyukai media pembelajaran berupa media cetak seperti komik.	✓	
5.	Saya menyukai media yang terdapat contoh pembelajaran.	✓	
6.	Saya menyukai belajar materi PAI jika menggunakan media pembelajaran.	✓	
7.	Jika menggunakan media pembelajaran saya lebih semangat untuk belajar.	✓	
8.	Saya menyukai media pembelajaran yang di lengkapi dengan gambar, berwarna, memiliki alur cerita yang lebih menarik.	✓	

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN KOMIK BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA MATA
PELAJARAN PAI DI KELAS VII SMPN 3 PALOPO**

(Untuk Peserta Didik)

Responden.

Nama : Salsabila alqairah qolbi

Kelas : VIII

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas VII yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan media komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan banyak terima kasih.

Petunjuk Pengisian.

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia (Ya/Tidak).

No.	Indikator	Indikator Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.	✓	

2.	Guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti video, gambar, buku teks, dll.	✓	
3.	Saya sulit memahami materi PAI yang diberikan guru.		✓
4.	Saya menyukai media pembelajaran berupa media cetak seperti komik.	✓	
5.	Saya menyukai media yang terdapat contoh pembelajaran.	✓	
6.	Saya menyukai belajar materi PAI jika menggunakan media pembelajaran.	✓	
7.	Jika menggunakan media pembelajaran saya lebih semangat untuk belajar.	✓	
8.	Saya menyukai media pembelajaran yang di lengkapi dengan gambar, berwarna, memiliki alur cerita yang lebih menarik.	✓	

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN KOMIK BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA MATA
PELAJARAN PAI DI KELAS VII SMPN 3 PALOPO**

(Untuk Peserta Didik) :

Responden.

Nama : YUVA ANINDIA

Kelas : VII.A

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas VII yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan media komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan banyak terima kasih.

Petunjuk Pengisian.

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia (Ya/Tidak).

No.	Indikator	Indikator Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.	✓	

2.	Guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti video, gambar, buku teks, dll.	✓	
3.	Saya sulit memahami materi PAI yang diberikan guru.	✓	
4.	Saya menyukai media pembelajaran berupa media cetak seperti komik.	✓	
5.	Saya menyukai media yang terdapat contoh pembelajaran.	✓	
6.	Saya menyukai belajar materi PAI jika menggunakan media pembelajaran.	✓	
7.	Jika menggunakan media pembelajaran saya lebih semangat untuk belajar.	✓	
8.	Saya menyukai media pembelajaran yang di lengkapi dengan gambar, berwarna, memiliki alur cerita yang lebih menarik.	✓	

Hasil Tabulasi Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Rekapitulasi Data Angket Peserta Didik

No	Nama	Indikator Penilaian															
		1		2		3		4		5		6		7		8	
		YA	TIDAK	YA	TIDAK	YA	TIDAK	YA	TIDAK	YA	TIDAK	YA	TIDAK	YA	TIDAK	YA	TIDAK
1	Abdullah M. Fakhry	1		1		1		1		1		1		1		1	
2	Afika	1		1			1	1		1		1		1		1	
3	Ahmad Fadil Al Gazhali	1		1			1	1			1		1		1		1
4	Al Akbar Putra Irawan	1		1			1	1		1		1		1		1	
5	Aura Nafisa A.	1		1			1	1		1		1		1		1	
6	Daffa Naufal Putra	1		1			1	1		1		1		1		1	
7	Dede Arfatin Aqzari	1		1		1		1		1		1		1		1	
8	Dimas Arya Kusuma	1			1		1	1		1		1		1		1	
9	Dwi Cantika Permalasari	1		1			1	1		1		1		1		1	
10	Fadel Athaillah M.	1		1		1		1		1		1		1		1	
11	Fadly Athaillah	1		1		1		1		1		1		1		1	
12	Gavrila Azzahra Y.	1		1			1	1		1		1		1		1	
13	Ghesya	1		1			1	1		1		1			1	1	
14	Karunia Zainal	1		1			1	1		1		1		1		1	
15	M. Abhi Pratama Putra	1		1			1	1		1		1		1		1	
16	Moch Zyuhqron Afrian	1			1	1		1		1			1	1		1	
17	Muh. Fahmiansyah S.	1		1		1		1		1		1		1		1	
18	Muh. Marvel Putra	1		1			1	1		1		1		1		1	
19	Muh. Nuralfiansyah O.	1		1			1	1		1		1		1		1	
20	Muh. Ranggawa	1		1			1	1		1		1		1		1	
21	Muh. Rayyan Zikri A.	1		1			1	1		1			1	1		1	
22	Muh. Rezky Maulana	1		1			1	1		1		1			1	1	
23	Muh. Saekar Rudi Saleda	1		1			1	1		1		1		1		1	
24	Muh. Syafaat S.	1		1			1	1		1		1		1		1	
25	Muh. Zaky Athaya	1		1			1	1		1		1		1		1	
26	Naura Anindita	1		1		1		1		1		1		1		1	
27	Noor Faiqa Dayana	1		1			1	1		1		1		1		1	
28	Nugi	1			1	1			1	1			1	1			1
29	Rezky Azizah Syamsul	1		1			1	1		1		1		1		1	
30	Salsabila Alqairah Putri	1		1			1	1		1		1		1		1	
31	Suchy Ramadhani	1		1			1	1		1		1		1		1	
32	Ulfi Okta Ningrum	1		1			1	1		1		1		1		1	
33	Vitra Ramadhan	1			1	1			1	1			1	1			1
TOTAL		33	0	29	4	9	24	31	2	32	1	29	4	31	2	31	2
%		100	0	88	12	27	73	94	6	97	3	88	12	94	6	94	6

Lampiran 8 Angket Praktikalitas Guru

**ANGKET PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN PAI DI
KELAS VII SMPN 3 PALOPO**

(Angket untuk Guru PAI kelas VII SMPN 3 Palopo)

Identitas:

Nama Guru : ARHAMI . S . Ag

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Palopo. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban yaitu:

1	TS	Tidak Setuju
2	KS	Kurang Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		TS	KS	S	SS
	Materi				
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
2	Penggambaran materi sesuai alur cerita yang disajikan mudah dipahami				✓
3	Contoh yang diberikan berkaitan dengan				

	kehidupan sehari-hari				✓
4	Materi pada komik berciri kearifan lokal menuntut peserta didik untuk memahami makna menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun			✓	
Ketertarikan					
5	Tampilan komik berciri kearifan lokal menarik				✓
6	Komik berciri kearifan lokal membuat peserta didik semangat belajar pendidikan agama Islam			✓	
7	Dengan adanya komik berciri kearifan lokal belajar menjadi tidak membosankan				✓
Kreatif					
8	Komik berciri kearifan lokal menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik				✓
9	Komik berciri kearifan lokal membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran				✓
10	Komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI belum pernah ada sebelumnya				✓
Efisiensi					
11	Komik berciri kearifan lokal mempermudah peserta didik memperoleh materi terkait menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun				✓
Interaktif					
12	Komik berciri kearifan lokal mudah digunakan			✓	
13	Komik berciri kearifan lokal memudahkan peserta didik untuk belajar mandiri				✓

Lampiran 9 Angket Praktikalitas Peserta Didik

**ANGKET PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN PAI DI
KELAS VII SMPN 3 PALOPO**

(Angket untuk Peserta Didik kelas VII SMPN 3 Palopo)

Identitas:

Nama Siswa : Suchy Ramadhani
Kelas : VII.1

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Palopo. Berilah tanda cck (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban yaitu:

1	TS	Tidak Setuju
2	KS	Kurang Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		TS	KS	S	SS
	Materi				
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
2	Penggambaran materi sesuai alur cerita yang disajikan mudah dipahami			✓	
3	Contoh yang diberikan berkaitan dengan				

	kehidupan sehari-hari			✓	
4	Materi pada komik berciri kearifan lokal menuntut peserta didik untuk memahami makna menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun			✓	
	Ketertarikan				
5	Tampilan komik berciri kearifan lokal menarik			✓	
6	Komik berciri kearifan lokal membuat peserta didik semangat belajar pendidikan agama Islam			✓	
7	Dengan adanya komik berciri kearifan lokal belajar menjadi tidak membosankan			✓	
	Kreatif				
8	Komik berciri kearifan lokal menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik			✓	
9	Komik berciri kearifan lokal membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran			✓	
10	Komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI belum pernah ada sebelumnya			✓	
	Efisiensi				
11	Komik berciri kearifan lokal mempermudah peserta didik memperoleh materi terkait menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun			✓	
	Interaktif				
12	Komik berciri kearifan lokal mudah digunakan			✓	
13	Komik berciri kearifan lokal memudahkan peserta didik untuk belajar mandiri			✓	

**ANGKET PRAKTICALITAS MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN PAI DI
KELAS VII SMPN 3 PALOPO**

(Angket untuk Peserta Didik kelas VII SMPN 3 Palopo)

Identitas:

Nama Siswa : Muhammad Zaky Athaya.....

Kelas : 7i.....

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Palopo. Berilah tanda cck (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban yaitu:

1	TS	Tidak Setuju
2	KS	Kurang Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		TS	KS	S	SS
	Materi				
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				√
2	Penggambaran materi sesuai alur cerita yang disajikan mudah dipahami			√	
3	Contoh yang diberikan berkaitan dengan				

	kehidupan sehari-hari			✓	
4	Materi pada komik berciri kearifan lokal menuntut peserta didik untuk memahami makna menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun			✓	
	Ketertarikan				
5	Tampilan komik berciri kearifan lokal menarik			✓	
6	Komik berciri kearifan lokal membuat peserta didik semangat belajar pendidikan agama Islam				✓
7	Dengan adanya komik berciri kearifan lokal belajar menjadi tidak membosankan			✓	
	Kreatif				
8	Komik berciri kearifan lokal menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik			✓	
9	Komik berciri kearifan lokal membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran				✓
10	Komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI belum pernah ada sebelumnya			✓	
	Efisiensi				
11	Komik berciri kearifan lokal mempermudah peserta didik memperoleh materi terkait menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun				✓
	Interaktif				
12	Komik berciri kearifan lokal mudah digunakan			✓	
13	Komik berciri kearifan lokal memudahkan peserta didik untuk belajar mandiri				✓

**ANGKET PRAKTICALITAS MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN PAI DI
KELAS VII SMPN 3 PALOPO**

(Angket untuk Peserta Didik kelas VII SMPN 3 Palopo)

Identitas:

Nama Siswa : DEDE ERFATIN A.

Kelas : VII (ii)

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Palopo. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban yaitu:

1	TS	Tidak Setuju
2	KS	Kurang Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		TS	KS	S	SS
	Materi				
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
2	Penggambaran materi sesuai alur cerita yang disajikan mudah dipahami			✓	
3	Contoh yang diberikan berkaitan dengan			✓	

	kehidupan sehari-hari				
4	Materi pada komik berciri kearifan lokal menuntut peserta didik untuk memahami makna menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun			✓	
	Ketertarikan				
5	Tampilan komik berciri kearifan lokal menarik			✓	
6	Komik berciri kearifan lokal membuat peserta didik semangat belajar pendidikan agama Islam				✓
7	Dengan adanya komik berciri kearifan lokal belajar menjadi tidak membosankan			✓	
	Kreatif				
8	Komik berciri kearifan lokal menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik			✓	
9	Komik berciri kearifan lokal membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran			✓	
10	Komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI belum pernah ada sebelumnya			✓	
	Efisiensi				
11	Komik berciri kearifan lokal mempermudah peserta didik memperoleh materi terkait menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun			✓	
	Interaktif				
12	Komik berciri kearifan lokal mudah digunakan			✓	
13	Komik berciri kearifan lokal memudahkan peserta didik untuk belajar mandiri			✓	

**ANGKET PRAKTICALITAS MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN PAI DI
KELAS VII SMPN 3 PALOPO**

(Angket untuk Peserta Didik kelas VII SMPN 3 Palopo)

Identitas:

Nama Siswa : *wah, Rangga*
Kelas : *7/vii*

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Palopo. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban yaitu:

1	TS	Tidak Setuju
2	KS	Kurang Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		TS	KS	S	SS
	Materi				
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			√	
2	Penggambaran materi sesuai alur cerita yang disajikan mudah dipahami				√
3	Contoh yang diberikan berkaitan dengan				√

	kehidupan sehari-hari				
4	Materi pada komik berciri kearifan lokal menuntut peserta didik untuk memahami makna menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun				✓
Keterarikan					
5	Tampilan komik berciri kearifan lokal menarik			✓	
6	Komik berciri kearifan lokal membuat peserta didik semangat belajar pendidikan agama Islam			✓	
7	Dengan adanya komik berciri kearifan lokal belajar menjadi tidak membosankan			✓	
Kreatif					
8	Komik berciri kearifan lokal menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik			✓	
9	Komik berciri kearifan lokal membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran				✓
10	Komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI belum pernah ada sebelumnya			✓	
Efisiensi					
11	Komik berciri kearifan lokal mempermudah peserta didik memperoleh materi terkait menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun			✓	
Interaktif					
12	Komik berciri kearifan lokal mudah digunakan		✓		
13	Komik berciri kearifan lokal memudahkan peserta didik untuk belajar mandiri			✓	

**ANGKET PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN PAI DI
KELAS VII SMPN 3 PALOPO**

(Angket untuk Peserta Didik kelas VII SMPN 3 Palopo)

Identitas:

Nama Siswa : vika Rahadhan.....

Kelas : vii 1.....

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Palopo. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban yaitu:

1	TS	Tidak Setuju
2	KS	Kurang Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		TS	KS	S	SS
	Materi				
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			√	
2	Penggambaran materi sesuai alur cerita yang disajikan mudah dipahami				√
3	Contoh yang diberikan berkaitan dengan				√

	kehidupan sehari-hari				
4	Materi pada komik berciri kearifan lokal menuntut peserta didik untuk memahami makna menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun			✓	
Ketertarikan					
5	Tampilan komik berciri kearifan lokal menarik			✓	
6	Komik berciri kearifan lokal membuat peserta didik semangat belajar pendidikan agama Islam			✓	
7	Dengan adanya komik berciri kearifan lokal belajar menjadi tidak membosankan				✓
Kreatif					
8	Komik berciri kearifan lokal menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik				✓
9	Komik berciri kearifan lokal membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran				✓
10	Komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI belum pernah ada sebelumnya				✓
Efisiensi					
11	Komik berciri kearifan lokal mempermudah peserta didik memperoleh materi terkait menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun			✓	
Interaktif					
12	Komik berciri kearifan lokal mudah digunakan			✓	
13	Komik berciri kearifan lokal memudahkan peserta didik untuk belajar mandiri				✓

Hasil Tabulasi Praktikalitas Peserta Didik

No	Nama	Aspek Penilaian												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	Abdullah M. Fakhry	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4
2	Afika	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	Ahmad Fadil Al Gazhali	3	3	2	4	2	3	3	3	4	2	3	2	4
4	Al Akbar Putra Irawan	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3
5	Aura Nafisa A.	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3
6	Daffa Naufal Putra	4	3	1	4	3	4	4	4	3	1	4	1	4
7	Dede Arfatin Aqzari	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
8	Dimas Arya Kusuma	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3
9	Dwi Cantika Permalasari	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4
10	Fadel Athaillah M.	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4
11	Fadly Athaillah	4	2	1	4	2	2	3	4	2	3	4	4	4
12	Gavrila Azzahra Y.	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3
13	Ghesya	3	3	4	4	3	4	4	3	4	2	1	3	4
14	Karunia Zainal	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4
15	M. Abhi Pratama Putra	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4
16	Moch Zyuhqron Afrian	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	Muh. Fahmiansyah S.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	Muh. Marvel Putra	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4
19	Muh. Nuralfiansyah O.	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
20	Muh. Ranggawa	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3
21	Muh. Rayyan Zikri A.	4	2	2	3	4	4	4	2	3	4	3	4	3
22	Muh. Rezky Maulana	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
23	Muh. Saekar Rudi Saleda	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4
24	Muh. Syafaat S.	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3
25	Muh. Zaky Athaya	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4
26	Naura Anindita	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4
27	Noor Faiqa Dayana	4	3	2	4	3	4	3	3	2	3	4	4	4
28	Nugi	4	3	4	4	3	4	1	3	4	2	4	4	3
29	Rezky Azizah Syamsul	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3
30	Salsabila Alqairah Putri	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	2	3
31	Suchy Ramadhani	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
32	Ulfi Okta Ningrum	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
33	Vitra Ramadhan	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4
JUMLAH		117	101	102	117	103	110	107	107	109	101	110	104	115
SKOR MAKSIMUM		132	132	132	132	132	132	132	132	132	132	132	132	132
%		89	76	77	89	78	83	81	81	83	76	83	79	87
RATA-RATA		82												

Lampiran 10 Persuratan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bera 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id <https://ftik-iainpalopo.ac.id>

Nomor : B-2034 /In.19/FTIK/HM.01/09/2024 Palopo, 30 September 2024
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kota Palopo
di Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Haerana
NIM : 2002010007
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : IX (Sembilan)
Tahun Akademik : 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
"Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berciri Kearifan Lokal Pada Mata
Pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Palopo". Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu
berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof.-Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 198705162000031002



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos 81321
Telp/Fax : (0471) 326048, Email : dpmpstpp@palopokota.go.id, Website : <http://dpmpstpp.palopokota.go.id>

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/2024.1015/IP/DPMPSTP

DASAR HUKUM :

- 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
- 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja.
- 3 Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
- 4 Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo.
- 5 Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : HAERANA
Jenis Kelamin : P
Alamat : Jl. Pramuka, Kec. Belopa Utara, Kab. Luwu
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM : 2002010007

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA MATA
PELAJARAN PAI DI KELAS VII SMPN 3 PALOPO**

Lokasi Penelitian : SMP Negeri 3 Palopo
Lamanya Penelitian : 2 Oktober 2024 s.d. 2 Januari 2025

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 2 Oktober 2024



Ditandatangani secara elektronik oleh
Kepala DPMPSTP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan Kepada Yth.

- 1 Wali Kota Palopo
- 2 Dandim 1403 SWG
- 3 Kapolres Palopo
- 4 Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel
- 5 Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
- 6 Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
- 7 instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian

Dokumen ini dilandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)





PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 3 PALOPO



SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI
Nomor : 400.3.5/342/ SMPN3

Yang bertanda tangan di bawah ini :

- a. Nama : Drs. H. BASRI M., M.Pd
b. Jabatan : Kepala SMP Negeri 3 Palopo

dengan ini menerangkan bahwa :

- a. Nama : HAERANA
b. Jenis Kelamin : Perempuan
c. NIM : 2002010007
d. Alamat : Jl. Pramuka Kec. Belopa Kab. Luwu

Telah melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Palopo dari tanggal 2 Oktober 2024 s/d 29 November 2024 dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul " PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERCIRI KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN PAI DI KELAS VII DI SMPN 3 PALOPO "

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 29 November 2024
Kepala Sekolah


Drs. H. BASRI M., M.Pd.
Pangkat: Pembina Utama Muda
NIP. 196712311995121017

Alamat : Jalan Anhi Kambo Telp. (0471) 22371 Palopo

Lampiran 11 Dokumentasi



Wawancara Guru PAI Kelas VII



Pengisian Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik



Pengenalan Bahan Ajar Komik



Proses Pembelajaran Menggunakan Komik



Pembagian Angket Respon Peserta Didik



Pengisian Angket Respon Peserta Didik



Pengisian Angket Respon Guru PAI Kelas VII



Foto Bersama Peserta Didik Kelas VII.I

RIWAYAT HIDUP



Haerana, lahir pada tanggal 19 Maret 2003 di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara oleh pasangan ayahanda M. Ali dan Ibunda Hj. Sitti Aminah. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jl. Pramuka, Desa Lamunre Tengah, Kec. Belopa Utara, Kab. Luwu. Pendidikan Dasar peneliti diselesaikan pada tahun 2014 di SDN 23 Labucae, kemudian ditahun yang sama peneliti menempuh pendidikan di MTsN Luwu hingga tahun 2017, melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 2 Luwu dan aktif di beberapa organisasi peneliti menjabat sebagai sekretaris Palang Merah Remaja (PMR) dan ketua sektor Patroli Keamanan Sekolah (PKS) serta sekretaris umum Patroli Keamanan Sekolah (PKS) Polres Luwu. Setelah peneliti lulus di tahun 2020, peneliti melanjutkan pendidikan dibidang studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam (IAIN) Palopo. dan aktif dalam berbagai Unit Kegiatan Kampus diantaranya: HMPS PAI serta menjabat sebagai ketua KSR PMI Unit IAIN Palopo periode 2023. Dan pada tahun 2023 peneliti menikah dengan pemuda yang ditakdirkan oleh Allah swt. yang bernama Muh. Imran serta dikaruniai seorang pangeran kecil bernama Adam Ashraf Zuhair.