

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL
LUWU PADA TEMA 5 PAHLAWANKU DI KELAS IV
MI AL-IKHLAS TANETE LAMPE'E
LUWU UTARA**

Skripsi

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



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL
LUWU PADA TEMA 5 PAHLAWANKU DI KELAS IV
MI AL-IKHLAS TANETE LAMPE'E
LUWU UTARA**

Skripsi

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



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh:

SULFA FATIMA
17. 0205. 0086

Pembimbing:

- 1. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd.**
- 2. Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2022**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sulfa Fatima

NIM : 17.0205.0086

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya 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 dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 13 Maret 2022

Yang membuat pernyataan,



Sulfa Fatima
17 0205 0086

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul ”*Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku di Kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe’e Luwu Utara*” yang ditulis oleh **Sulfa Fatima Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1702050086**, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang di Munaqasyahkan pada hari **Kamis, 9 Juni 2022**, dan telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 22 Juni 2022

TIM PENGUJI

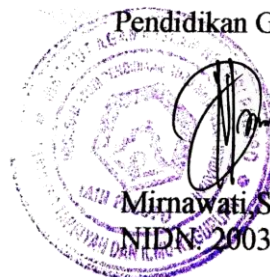
- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---------|
| 1. Mirnawati, S.Pd.,M.Pd. | Ketua Sidang | (.....) |
| 2. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. | Penguji I | (.....) |
| 3. Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd. | Penguji II | (.....) |
| 4. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. | Pembimbing I | (.....) |
| 5. Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui :

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

a.n. Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah

Dr. Nurdin K, M.Pd.
NIP. 19681231 199903 1 014



Mirnawati S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2003048501

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ
وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. (أَمَّا بَعْدُ)

Penulis mendedahkan puji syukur kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku di Kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe’e Luwu Utara”. Selawat 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 Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Syamsu Aras dan Ibunda Dinawati. M, kepada kakek tersayang alm. H. Jading dan nenek tersayang mama Nurma Temku yang telah mengasuh, mendidik, membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang yang tulus. Mengorbankan segalanya demi kebahagiaan dan kesuksesan penulis yang selalu memotivasi serta tak hentinya untuk mendoakan segala kebaikan kepada penulis dan teruntuk saudari kandung satu-satu penulis Ns. Sulfi Delfiana, S.Kep. dan kakak ipar penulis Andi Khaerul Samat, S.Kep. serta seluruh keluarga besar penulis yang selama ini telah membantu dan mendoakan. Semoga kita selalu

berada dalam lindungan-Nya dan bisa berkumpul kembali di dalam surganya Allah swt. aamiin.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak, walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan dengan penuh ketulusan hati serta keikhlasan penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Abdul Pirol, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, Bapak Dr. H. Muammar Arafat, S.H.,M.H., Wakil Rektor I, Bapak Dr. Ahmad Syarif Iskandar, S.E., M.M., Wakil Rektor II, Bapak Dr. Muhaemin, M.A., Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.
2. Bapak Dr. Nurdin K., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan I, Ibu Dr. Hj. Andi Ria Warda, M.Ag. Wakil Dekan II, dan Ibu Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I., Wakil Dekan III IAIN Palopo, Senantiasa Membina dan Mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang terbaik.
3. Ibu Mirnawati, S.Pd., M.Pd., selaku ketua prodi dan Bapak Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd., sebagai sekretaris prodi beserta staf prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah melayani dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Dr. Munir Yusuf, S.A., M.Pd., selaku penasehat akademik sekaligus pembimbing I dan Ibu Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku pembimbing II

penulis yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah dalam rangka penyelesaian skripsi ini.


5. Bapak Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku penguji I dan Bapak Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd. selaku penguji II, yang telah banyak memberikan arahan dan saran serta masukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd., Ibu Rosdiana, S.T., M.Kom., dan Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd., selaku tim validator instrumen yang telah membantu memvalidasi instrumen analisis kebutuhan pengembangan media komik penulis.
7. Ibu Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd., Ibu Hj. Salmilah, S.Kom., M.T., Ibu Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd. selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi produk media komik yang telah dikembangkan oleh penulis.
8. Bapak Madehang, S.Ag., M.Pd. kepala perpustakaan IAIN Palopo, beserta para staf yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur.
9. Ibu Masni Tut Wuri Handayani, S.Pd., kak Rafiqah Muslimah Amir, S.Pd. dan kak Ika selaku staf prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
10. Ibu Hj. Ratnawati, S.Pd.I, selaku kepala sekolah, Ibu Hasnawati, S.S., selaku wali kelas IV dan peserta didik kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara serta Bapak/Ibu Guru, staf pegawai, serta yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
11. Kepada teman-teman khususnya teman seperjuangan di PGMI C angkatan 2017 serta teman-teman KKN Desa Mario, kec. Baebunta tanpa terkecuali

yang tidak sempat penulis cantumkan namanya satu-persatu yang selalu memberikan semangat, bantuan dan saran dalam penyusunan skripsi ini. Semoga bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah swt. aamiin.

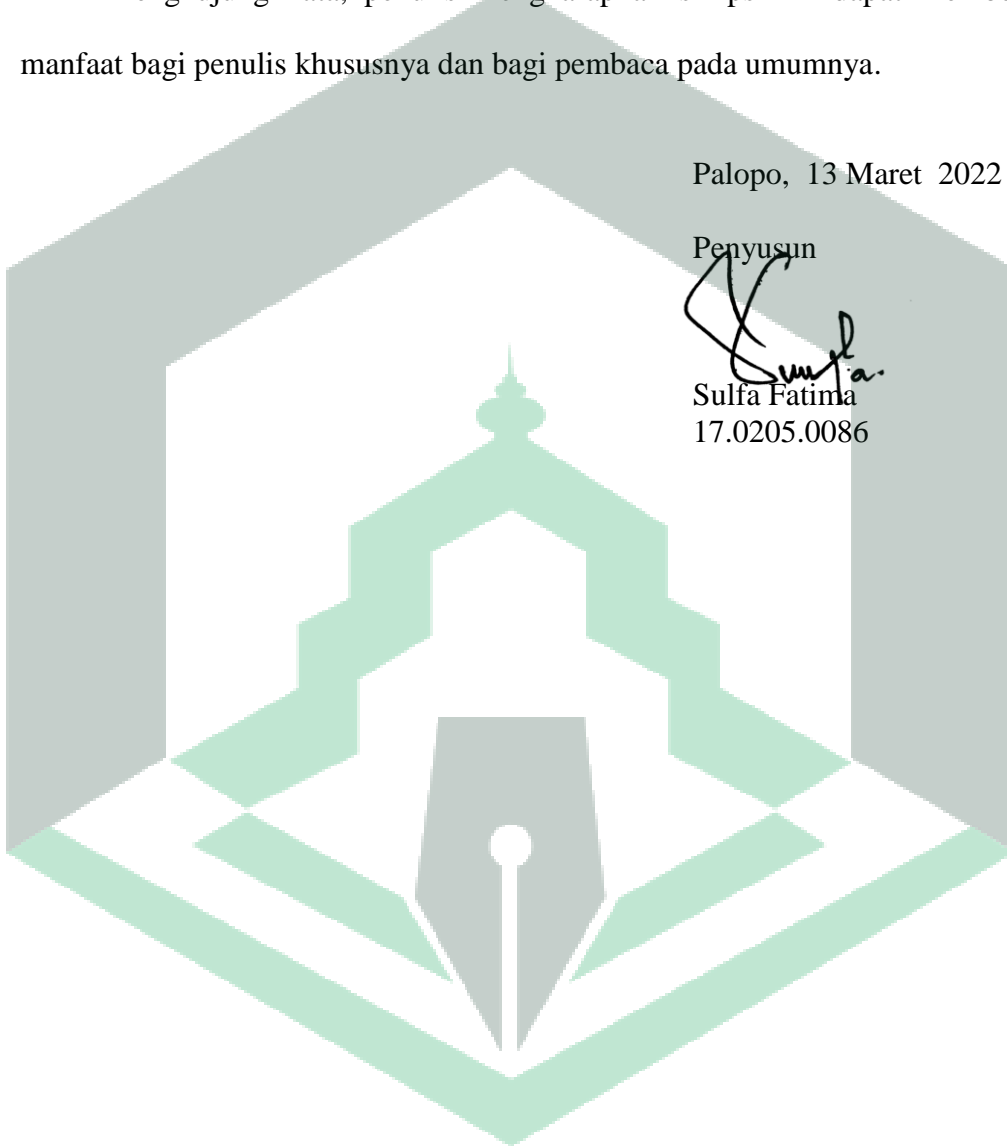
Penghujung kata, penulis mengharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Palopo, 13 Maret 2022

Penyusun



Sulfa Fatima
17.0205.0086



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	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	Ṣ	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	Ḥ	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	KH	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	Ṣ	Es dengan titik di bawah
ض	Dad	Ḍ	De dengan titik di bawah
ط	Ṭ	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Ẓ	Ẓ	Zet dengan titik di bawah
ع	'Ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ga
ف	Fa	F	Fa
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'	'	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 monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	<i>fathah</i>	A	A
ِ	<i>Kasrah</i>	I	I
ُ	<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
آِ	<i>fathah dan yā`</i>	Ai	a dan i
آِو	<i>fathah dan wau</i>	I	i dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*
هُوَل : *hauला*

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آِ... آِ...	<i>fathah dan alif atau yā`</i>	Ā	a dan garis di atas
آِ	<i>kasrah dan yā`</i>	Ī	i dan garis di atas
آِو	<i>ḍammah dan wau</i>	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ : *māta*
رَمَى : *rāmā*
قِيلَ : *qīla*
يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā marbūtah* ada dua, yaitu *tā marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: <i>raudah al-atfāl</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnah al-fādilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ˆ), dalam transliterasinya ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syahddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbānā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-ḥaqq</i>
نُعَمُّ	: <i>nu'ima</i>
عَدُوُّ	: <i>'aduwwun</i>

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

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *al* (*alif lam ma’rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-)

Contoh:

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

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi 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 berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasikan 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. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'ayah al-Maṣlahah

9. *Lafz al-Jalālah* (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dinullah* بِاللَّهِ *billāh*

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

Contoh:

هُم 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 permulaan 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 dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāzī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah 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 Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)
Nar Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= subhanahuwataala
saw.	= shallallahu,,alaihiwassallam
as.	= alaihias,,alaihiwasallam
H	= Hijriah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
L	= Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
W	= Wafattahun
(QS.../.)	= (QS. AAshr/1-3)
HR.	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR AYAT	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
ABSTRAK	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	11
B. Landasan Teori	14
C. Kerangka Pikir.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	23
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	24
C. Subjek dan Objek Penelitian	25
D. Prosedur Pengembangan	26
1. Tahap Penelitian Pendahuluan	26
2. Tahap Pengembangan Produk Awal	27
3. Tahap Validasi Ahli	27
4. Pembuatan Produk Akhir	28
E. Sumber Data	28
F. Teknik Pengumpulan Data.....	29
G. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan Hasil Penelitian	51

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	57

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN**



DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 QS. Al Hujurat/49:13	4
---	---



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu	12
Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian	25
Tabel 3.2 Pedoman Observasi	26
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara	27
Tabel 3.4 Nama Validator Instrumen Analisis Kebutuhan	30
Tabel 3.5 Kategori Penilaian Kevalidan Suatu Produk	32
Tabel 4.1 Nama-nama Validator Media Komik	43
Tabel 4.2 Revisi Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu	44
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi/Isi	47
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa	48
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain Media	50
Tabel 4.6 Kompetensi Dasar dan Indikator	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	22
Gambar 3.1. Denah Lokasi MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e	24
Gambar 4.1 Sampul Awal Media Komik	38
Gambar 4.2 Kata pengantar dan daftar isi	38
Gambar 4.3 Pendahuluan	40
Gambar 4.4 Sampul kedua media komik	40
Gambar 4.5 Isi Media Komik	41
Gambar 4.6 Peta pikiran	41
Gambar 4.7 Daftar pustaka dan sampul belakang	42



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Wawancara Analisis kebutuhan untuk Guru
- Lampiran 2 Pertanyaan dan Hasil Pengisian Wawancara Analisis Kebutuhan
- Lampiran 3 Angket Analisis Kebutuhan Siswa
- Lampiran 4 Tes Pemahaman Siswa
- Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen Analisis Kebutuhan
- Lampiran 6 Lembar Validasi Produk untuk Ahli Materi Media Komik
- Lampiran 7 Lembar Validasi Produk untuk Ahli Bahasa Media Komik
- Lampiran 8 Lembar Validasi Produk untuk Ahli Desain Media Komik
- Lampiran 9 Hasil Rekapitan Turnitin Produk Media Komik
- Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 11 Surat Izin Penelitian dari PDMPTSP
- Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 13 Dokumentasi
- Lampiran 14 Riwayat Hidup

ABSTRAK

Sulfa Fatima, 2022. “*Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku di Kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe’e Luwu Utara*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Munir Yusuf dan Nursaeni.

Penelitian ini bertujuan: (1) untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe’e Luwu Utara, (2) mengetahui desain pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe’e Luwu Utara, (3) untuk mengetahui validasi pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe’e Luwu Utara.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di MI Al-Ikhlas Tanete Lampe’e Luwu Utara dan objek penelitian adalah peserta didik kelas IV MI yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket, dokumentasi, tes dan validasi. Penelitian ini mengembangkan media komik berbasis kearifan Lokal Luwu.

Untuk mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran pada siswa kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe’e dapat dilihat dari hasil wawancara guru dan angket siswa. Desain pengembangan media komik dilengkapi sampul depan media, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, KI, KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran, pengertian media komik, panduan penggunaan media pengenalan dan ilustrasi tokoh, sampul kedua media komik, isi media komik, peta pikiran, daftar pustaka dan sampul belakang media komik. Hasil validasi pengembangan media komik dari ahli materi memperoleh persentase 87,5% dengan kategori sangat valid, adapun hasil validasi dari ahli bahasa memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli desain media memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku yang dikembangkan peneliti memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori valid dan sangat valid.

Kata Kunci: Kearifan Lokal, Luwu, Media Komik

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar mengajar mempunyai lima komponen penting yaitu tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran, kelima komponen ini saling mempengaruhi dan salah satu komponen penting dalam pendidikan yang dapat menunjang berlangsungnya proses pembelajaran dengan baik adalah media yang sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan dan secara lebih khusus. Pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat, grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹ Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, baik berbentuk auditif (hanya didengar saja) berbentuk visual (hanya dapat dilihat) dan baik berbentuk audiovisual (dapat dilihat dan juga dapat didengar).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangatlah penting terutama ditingkat sekolah dasar karena membantu siswa untuk memahami suatu konsep tertentu. Serupa dengan apa yang dikemukakan oleh Wiratmojo, P dan Sasonohardio dalam Iwan Falahudin yaitu penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan

¹Siti Muyaroah dan Mega Fajartia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* pada Mata Pelajaran Biologi Abstrak', 6.2301 (2017), 79–83.

proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.² Sebab media belajar diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar, karena dengan media peserta didik dapat termotivasi, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dan terlibat aktif baik secara fisik maupun secara psikis dalam proses belajar, dan menjadikan pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan lebih bermakna.

Pembelajaran tanpa menggunakan media, akan membuat komunikasi yang terjadi tidak akan berjalan maksimal dan proses pembelajaran yang berlangsung tidak optimal karena imajinasi yang dimiliki siswa berbeda dan tidak terarah tanpa adanya media yang bisa memudahkan siswa untuk memahami hal yang dijelaskan dengan merasakan dan melihat hal yang sama dalam penerimaan materi.³ Khususnya media komik yang merupakan media komunikasi visual yang unik karena menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, serta memudahkan dalam menyampaikan informasi secara populer dan mudah untuk dimengerti⁴ karena komik sudah sejak lama menjadi alat untuk menyampaikan pesan dalam masyarakat, materi pembelajaran yang dikemas dalam alur cerita yang jelas akan membuat materi tersebut bertahan lebih lama dalam ingatan peserta didik.⁵ Maka dari itu media komik sangat cocok dijadikan sebagai media

²Iwan Falahudin, 'Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran', *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 4, 2014, 104–17 <https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf>.

³Wahyu Nuning Budiarti dan Haryanto, 'Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV', *Jurnal Prima Edukasi*, 4 (2016), 233–42.

⁴Ary Nur Wahyuningsih, 'Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R', 1.1 (2012).

⁵Ambaryani dan Gamaliel Septian Airlanda, 'Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik', *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3.1 (2017), 19–28.

pembelajaran yang membahas tentang kearifan lokal karena didalam komik menggabungkan teks dan gambar yang mampu menarik minat peserta didik dan bisa membuat peserta didik lebih mudah mengerti dengan materi yang diajarkan bisa bertahan lama karena penyajiannya bergambar serta memberikan pengalaman belajar baru yang menyenangkan dalam pembelajaran kearifan lokal sangat penting untuk generasi selanjutnya.

Keanekaragaman kearifan lokal Indonesia yang didalamnya terkandung nilai-nilai etik dan moral, serta norma-norma yang sangat mengedepankan pelestarian fungsi lingkungan. Nilai-nilai tersebut menyatu dalam kehidupan masyarakat setempat dan menjadi pedoman dalam berperilaku serta berinteraksi dengan alam yang dapat memberi landasan yang kuat bagi pengelolaan lingkungan hidup, menjadikan hubungan antara manusia dengan alam menjadi lebih selaras dan harmonis.⁶ Kearifan lokal muncul dari dalam masyarakat sendiri, kemudian disebarluaskan secara non-formal dan dimiliki secara kolektif oleh masyarakat yang bersangkutan, namun perkembangan teknologi modern menyebabkan terjadinya perkembangan kebudayaan, hal ini dikarenakan kehidupan ini bersifat dinamis⁷ tapi kearifan lokal juga dikembangkan selama beberapa generasi dan tertanam di dalam cara hidup masyarakat yang bersangkutan sebagai sarana untuk mempertahankan hidup. Hingga terciptalah

⁶Adi Budiarto, 'The Traditions Of The Community Of Maleku Village In The District Of The East Luwu District , As A Source Of Materials To Teach Geography At Sma Negeri 4 East Luwu', 17.1 (2018), 45–54.

⁷Ferry Ferdianto dan Setiyani, 'Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika', *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2.1 (2018), 37 <<https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i1.781>>.

pendidikan berbasis kearifan lokal yang mengajarkan peserta didik untuk selalu lekat dengan situasi konkret yang mereka hadapi.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Agustus 2021 pukul 09.30 WITA di MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang peserta didik, siswa laki-laki sebanyak 9 orang dan siswi perempuan sebanyak 11 orang. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, beberapa peserta didik menyatakan masih banyak yang belum memahami materi tema 5 Pahlawanku, khususnya mengenai peninggalan kerajaan Hindu/Buddha dan Islam di lingkungan daerah setempat serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat karena yang diberikan oleh guru hanya berupa gambar dan menerangkan secara singkat yang ada di buku paket. Berdasarkan dari hasil observasi, untuk meminimalisir hal tersebut diperlukannya sebuah pengembangan media pembelajaran agar peserta didik termotivasi dalam belajar, terutama mengenai pengaruh dan peninggalan kerajaan Hindu/Buddha dan Islam yang ada di lingkungannya untuk lebih diketahui dan terjaga kelestariannya.⁸

Manusia lahir dan hidup dalam pluralitas ruang budaya, agar saling mengenal serta saling menghargai perbedaan masing-masing, hal ini termaktub juga dalam QS. Al Hujurat/49:13 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ

أَتْقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ - ١٣

⁸ Hasil Observasi di MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e (Senin, 10 Agustus 2021, 09.30)'

Terjemahnya:

“Wahai Manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha Teliti.”⁹

Berkaitan dari permasalahan yang ada, maka peneliti memilih komik untuk diangkat menjadi media pembelajaran berbasis kearifan lokal Luwu, agar siswa lebih mudah untuk mencerna atau memahami kearifan lokal yang ada di Luwu melalui media komik yang berisikan gambar berwarna dan dilengkapi balon teks yang didesain semenarik mungkin agar bisa membuat peserta didik tertarik dalam belajar serta memberikan pengalaman belajar yang baru untuk peserta didik. Selain itu juga komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.

Pengembangan media komik pada mata pelajaran tema 5 Pahlawanku merupakan salah satu upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, dengan berdasar pada adanya pengembangan media komik pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi persoalan yang sedang dihadapi, seperti monotonnya proses pembelajaran, model belajar yang masih berpusat pada guru, peserta didik yang masih pasif dalam pembelajaran, kurangnya variasi pembelajaran serta kejenuhan ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Luwu untuk meminimalisir kesulitan

⁹Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: Media Utama, 2011).

yang dialami peserta didik. Dengan demikian penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku di Kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe’e Luwu Utara”. Agar peserta didik lebih mudah memahami dan mengerti tentang materi yang diberikan dengan mengaitkan realita yang ada disekitarnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan yang hendak dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe’e Luwu Utara?
2. Bagaimana rancangan pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe’e Luwu Utara?
3. Bagaimana kevalidan pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe’e Luwu Utara?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan ini yaitu:

1. Untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara
2. Untuk merancang pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara
3. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara.

D. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan dari pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara.

Adapun manfaat yang dihasilkan peneliti dari hasil observasi baik manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis
 - a. Dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik terkhususnya pada materi mengenai sejarah kearifan lokal dengan menggunakan media komik.
 - b. Hasil observasi ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukkan

tentang media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

2. Manfaat praktis

Selain manfaat teoritis yang telah dikemukakan, hasil observasi ini juga memiliki manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti: hasil observasi ini bermanfaat sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan wawasan peneliti, serta mampu memperluas cakrawala di bidang pengembangan pembelajaran.
- b. Bagi siswa: yaitu dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar tema Pahlawanku di Luwu, menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dan lebih mudah menyerap materi pembelajaran tema 5 Pahlawanku di Luwu dengan lebih baik.
- c. Bagi guru: sebagai media alternatif yang diharapkan mampu mempermudah guru dalam mengajarkan, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, kreatif dan lebih hidup, serta membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif lagi.
- d. Bagi sekolah: sebagai masukan yang bermanfaat dalam usaha membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya dan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran tema Pahlawanku.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku.

Adapun beberapa spesifikasi produk yang diharapkan anatara lain:

1. Produk berbentuk bahan ajar cetak (Media Komik)
2. Media komik ini diperuntukkan untuk siswa kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara sebagai sumber belajar tambahan
3. Materi yang dipilih adalah tema 5 Pahlawanku sub tema 1 Pahlawanku Kebanggaanku, mata pelajaran IPS mengenai kerajaan Hindu/Buddha dan Islam di lingkungan daerah setempat serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat.
4. Dilengkapi dengan gambar berwarna yang disesuaikan dengan materi yang dipilih.
5. Media komik disusun dengan mengacu pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

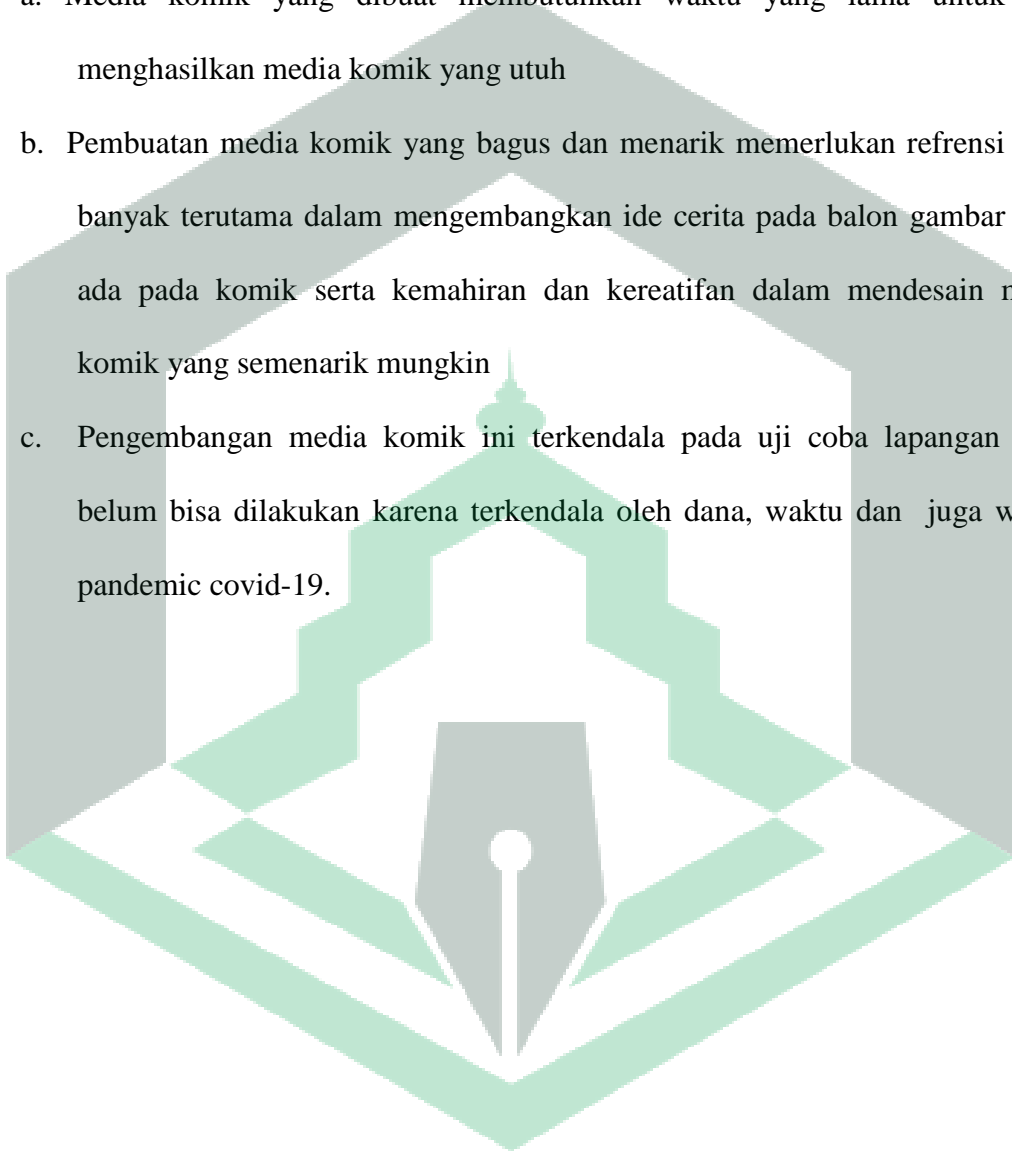
Terdapat beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu tema 5 pahlawanku diantaranya sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berupa komik berbasis kearifan lokal Luwu tema 5 pahlawanku di sekolah sangat baik untuk meningkatkan minat belajar siswa tentang kearifan lokal Luwu, karena didesain dengan gambar berwarna yang dilengkapi dengan teks yang ada pada balon cerita.
- b. Siswa akan mendapatkan pengalaman baru dari hasil belajarnya
- c. Adanya media pembelajaran yang baru berupa media komik akan mampu

membuat siswa semakin semangat untuk belajar tentang kearifan lokal di Luwu.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media komik yang dibuat membutuhkan waktu yang lama untuk bisa menghasilkan media komik yang utuh
- b. Pembuatan media komik yang bagus dan menarik memerlukan referensi yang banyak terutama dalam mengembangkan ide cerita pada balon gambar yang ada pada komik serta kemahiran dan kreativitas dalam mendesain media komik yang semenarik mungkin
- c. Pengembangan media komik ini terkendala pada uji coba lapangan yang belum bisa dilakukan karena terkendala oleh dana, waktu dan juga wabah pandemic covid-19.



BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan merupakan penelitian yang telah diteliti oleh peneliti terdahulu dan hasil penelitiannya memiliki kesamaan dengan judul penelitian ini. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan yaitu:

1. Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Ambaryani dan Gamaliel Septian Airlanda dengan judul penelitian *“Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perubahan Lingkungan Baik”*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran IPA, agar hasil belajar siswa kelas IV dapat meningkat dan bisa lulus dari nilai KKM serta siswa diharapkan agar tidak bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan dari penelitian tersebut yang didapatkan penelitian ini telah relevan terbukti dari angket yang telah diperoleh 90% dari respon siswa, 82% dengan kategori sangat baik dari respon guru dan hasil belajar kognitif mengalami peningkatan yaitu 81,08 yang sebelumnya hanya sebesar 60,54.¹
2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Budi Purwanto *“Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model ASSURE”* Penelitian ini memiliki tujuan, yaitu untuk pengembangan media video pembelajaran yang berpusat pada siswa SMK. Penelitian ini untuk

¹Ambaryani dan Airlanda. h.20.

mengefektifkan pembelajaran dan mengatasi kesulitan dalam mengingat rumus matematika.²

3. Penelitian yang dilakukan oleh Elis Mediawati dengan judul “*Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*”. Peneliti ini menggunakan media komik untuk dapat mengukur seberapa besar komik memberikan pengaruh pada pembelajaran akuntansi dengan hasil belajar mahasiswa serta dapat menarik minat mahasiswa agar tidak bosan dengan mata kuliah akuntansi, meningkatkan efisiensi pembelajaran mahasiswa dan pengajar juga dapat menyampaikan materi akuntansi dengan baik karena proses pembelajaran dapat terjalin dengan efektif.³

Adapun perbedaan dan persamaan peneliti terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

No	Penelitian Terdahulu yang Relevan	Persamaan	Perbedaan Penelitian	
			Penelitian Terdahulu	Penelitian Peneliti
	Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas	Hasil pengembangan	Pembelajaran IPA dengan fokus materi perubahan lingkungan	Pembelajaran IPS dengan fokus materi peninggalan

²Budi Purwanti, ‘Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure’, *Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3.1 (2015), 42–47 <<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jkpp/article/view/2194>>.

³Elis Mediawati, ‘Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa’, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12.1 (2011), 68–76 <http://jurnal.upi.edu/file/6-Elis_Mediawati1.pdf>.

No	Penelitian Terdahulu yang Relevan	Persamaan	Perbedaan Penelitian	
			Penelitian Terdahulu	Penelitian Peneliti
	dan Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perubahan Lingkungan Baik. Oleh Ambaryani dan Gamaliel Septian Airlanda	berupa media komik dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD serta Jenis penelitian yang digunakan adalah R & D.	baik.	kerajaan Hindu/Buddha dan Islam serta pengaruhnya bagi masyarakat.
2.	Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model <i>Assure</i> oleh Budi Purwanto	Mengembangkan media pembelajaran	Produk yang dikembangkan berupa media video pembelajaran matematika dengan model <i>Assure</i> dengan objek penelitian siswa SMKN	Produk yang dikembangkan berupa media komik dengan menggunakan model ADDIE dengan objek penelitian siswa kelas IV MI.
3.	Pembelajaran	Media komik	Subjek penelitian adalah mahasiswa dan	Subjek penelitiannya siswa

	Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik oleh Elis Mediawati		berfokus pada pembelajaran akuntansi	kelas IV MI Pembelajaran IPS dengan fokus
--	---	--	---	---

Berdasarkan dari hasil penelitian terdahulu yang ada diatas dapat disimpulkan bahwa telah banyak penelitian yang dilakukan terkait tentang pengembangan media komik meski objek, model dan tema yang diangkat berbeda tapi dari segi tujuan penelitiannya sama yaitu untuk menarik minat belajar siswa agar tidak cepat bosan pada saat proses belajar mengajar berlangsung mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif serta menambah pengalaman belajar baru untuk siswa.

B. Landasan Teori

1. Penelitian Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat sebuah produk tertentu dan melakukan uji coba keefektifan terhadap produk tersebut. Sukmadinata juga berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya dan dapat dipertanggungjawabkan.⁴ Sugiyono dalam M. Harviz juga berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah

⁴Sohibun dan Filza Yulina Ade, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive', *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2.2 (2017), 121 <<https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>>.

metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. metode pengembangan adalah sebuah pendekatan yang menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan sebuah produk yang sudah ada sebelumnya. Penelitian pengembangan juga dapat diartikan sebagai suatu penjabaran yang terstruktur mengenai langkah awal, proses hingga hasil akhir serta pemanfaatannya baik kelayakan dan efektivitasan sebuah penelitian.⁵ Proses penelitian pengembangan memerlukan waktu yang lama, untuk memperoleh hasil yang maksimal. Penelitian pengembangan bukan hanya menekankan pada proses namun pada hasil yang harus sesuai dengan yang diharapkan.

2. Media Komik

a. Pengertian Media Komik

Definisi media menurut Depdiknas istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah adalah penghubung atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.⁶ Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang dipadukan antara perangkat lunak (bahan belajar) dengan perangkat keras (alat belajar) untuk menyalurkan informasi ataupun sebagai sumber informasi.

Media belajar diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar. dengan media, peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun

⁵M. Harviz, ‘Research and Development; Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna’.

⁶Ali Muhson, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi’, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8.2 (2010) <<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>>.

psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.⁷ Media adalah alat yang mampu memberikan kemudahan kepada guru dalam mengajar serta dapat meningkatkan atensi siswa dalam belajar sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Daryanto dalam Retno Puspitorini bahwa komik menyediakan cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya sehingga sangat digemari oleh anak-anak ataupun orang dewasa.⁸

Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu guru dalam mengajar dan selaku media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa⁹ Baik didalam kelas maupun diluar kelas. Dan selain itu Maharsi dalam Henggang Bara Saputro memberikan pendapat bahwa komik mempunyai peranan yang besar untuk memberikan informasi yang mendidik, menghibur, sekaligus mempegaruhi seperti hakekat fungsi dari komunikasi.

Daryanto dalam Eni Fariyatul Fahyuni dkk memaparkan mengenai kelebihan komik sebagai media pembelajaran, yakni komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Dengan demikian, di samping meningkatkan minat baca siswa, media komik sangat efektif dalam mentransfer nilai-nilai karakter melalui

⁷Muhibuddin Fadhli, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3.1 (2015), 24–29 <<https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>>.

⁸Retno Puspitorini, 'Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif', *Cakrawala Pendidikan*, 33 (2014), 413–20 <<https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>>.

⁹Eni Fariyatul Fahyuni dan Imam Fauji, 'Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah', 1.1 (2017), 17–26 <<https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>>.

penokohan dalam cerita komik tersebut.¹⁰ Media komik mampu membuat pembaca terhibur dan melibatkan pembaca secara emosional sehingga pembaca ingin terus membaca.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa komik mempunyai potensi besar sebagai media pembelajaran. Perpaduan gambar dan teks dapat meningkatkan pemahaman siswa akan konsep yang dipelajari, sementara karakter tokoh dalam komik dapat digunakan sebagai teladan untuk menyampaikan pesan nilai-nilai karakter dan komik juga dapat berfungsi sebagai sarana pengantar untuk menumbuhkan minat baca sesuai dengan taraf berpikir siswa, yang akhirnya dapat pula meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang diajarkan.

b. Karakteristik atau ciri khas komik dilihat dari segi bahasa sebagai berikut.

- 1) Komik sebagai petunjuk penggunaan media pembelajaran komik disampaikan dengan jelas kepada pembaca.
- 2) Istilah-istilah yang digunakan dalam komik harus tepat dan jelas.
- 3) Pada komik penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur materi.
- 4) Teks dialog yang digunakan dalam pembuatan komik dapat menyampaikan materi dengan tepat.
- 5) Komik pada kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian.
- 6) Huruf dan gambar harus konsisten.

¹⁰Henggang Bara Saputro, 'Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD', 3.3, 61–72.

c. Penyusunan dan pengerjaan pembuatan media komik, sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan referensi
- 2) Merangkum referensi
- 3) Menulis naskah
- 4) Memastikan pengaturan panel
- 5) Menentukan tokoh utama
- 6) Membuat frame
- 7) Membuat sketsa gambar
- 8) Menentukan jenis font pada komik
- 9) Menambahkan dialog dan gelembung pembicaraan (balon teks)
- 10) Mewarnai komik¹¹

3. Kearifan Lokal Luwu

Definisi kearifan lokal Luwu, kearifan lokal terdiri dari dua suku kata, yaitu (*wisdom*) dan lokal (*local*). Kearifan lokal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai setempat atau daerah setempat dan menurut Sumarmi dan Amiruddin berpendapat bahwa kearifan lokal adalah pengetahuan lokal yang digunakan oleh masyarakat lokal untuk bisa bertahan hidup di dalam suatu lingkungan yang menyatu dengan sistem keyakinan, norma, hukum, budaya kemudian diekspresikan ke dalam budaya tradisi ataupun pada mitos yang dianut dengan waktu yang cukup lama.¹² Murdiono dalam Unga Utari juga berpendapat

¹¹Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4 (2017), 34–46 <<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1804>>.

¹²Unga Utari, I Nyoman Sudana degeng, and Sa Akbar, 'di Sekolah Dasar dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)', 39–44.

bahwa kearifan lokal adalah sikap, pandangan, dan kemampuan suatu komunitas di dalam mengelola lingkungan rohani dan jasmaninya, yang memberikan kepada komunitas itu daya tahan dan tumbuh di dalam wilayah dimana komunitas itu berbeda. Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai persoalan mengenai pemenuhan kebutuhan mereka.¹³ Kearifan lokal juga menjadi sebuah kekuatan khusus dalam mempertahankan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya serta kearifan lokal juga digunakan oleh masyarakat untuk bisa mempertahankan hidup didalam suatu lingkungan.

Sejarah *Luhu* hanya dikenal menurut sumber lisan dari mulut ke mulut, dari kaum ke kaum, *Luhu* dahulu dinamai *wara* tempat kelahiran dari peradaban Bugis pada abad 10 sampai abad 14 dan menjadi kerajaan terkuat di Sulawesi. Syair-syair La Galigo banyak menyebutkan keadaan *Luhu* pada masa itu, dan mempunyai kekuasaan atas semua kerajaan-kerajaan yang ada di Sulawesi.

Luwu atau biasa disebut sebagai Lu' atau *Luhu* merupakan wilayah yang sangat berpengaruh dan merupakan kerajaan tertua, khususnya di Sulawesi Selatan. Ada beberapa pendapat menjelaskan tentang makna kata Luwu, Lu' atau *Luhu* diantaranya yakni Luwu berarti "bumi" atau "wilayah" atau Luwu berarti "riulo" (berasal dari bahasa Bugis Kuno) yang berarti "diulur" lalu dihamparkan dan ditaburi dengan kekayaan alam yang melimpah, dan menjadi salah satu daerah

¹³Ujang Syarif Hidayat, Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Sunda, (Sukabumi: Budhi Mulia, 2019), hlm. 176.

atau kerajaan pusaka (ongko).¹⁴ Luwu yang dahulu dinamai *wara* menjadi kerajaan terkuat yang ada di Sulawesi, semua itu terbukti dari syair-syair La Galigo yang didalamnya banyak membahas mengenai keadaan Luwu pada masa itu serta memiliki kekuasaan atas semua kerajaan-kerajaan yang ada di Sulawesi. Selain itu, Luwu juga mempunyai arti bumi atau wilayah memiliki kekayaan yang melimpah dan juga menjadi salah satu kerajaan atau daerah yang pusaka.

4. Pembelajaran tema 5 Pahlawanku

Tema 5 Pahlawanku terdapat di kelas IV MI, sub tema 2 Pahlawanku Kebanggaanku yang menaungi tujuh mata pelajaran diantaranya Bahasa Indonesia, IPA (Ilmu Pengetahuan Alama), IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), Matematika, PPKn (Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan), PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan, dan SBdP (Seni Budaya dan Prakarya).¹⁵ Materi yang ingin dikembangkan oleh peneliti berupa materi yang berfokus pada mata pelajaran IPS.

Media komik yang berisi tentang pelajaran IPS yang berfokus pada peninggalan kerajaan pada masa Hindu/Buddha dan Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat diwilayah Luwu. maka dengan dasar tersebut peneliti hendak mengembangkan sebuah media pembelajaran alternative yang berbasis kearifan lokal Luwu untuk menunjang pembelajaran yang akan dicapai serta bisa terlaksana dengan optimal.

¹⁴Idwar Anwar, *Sejarah Luwu Mengenai Catatan Ringkas Sejarah Luwu Sebelum Merdeka*, (Palopo: Pustaka Sawerigading, 2012), hlm. 5.

¹⁵Lili, Nurlaili dan Dhia Saptoroni, *Pahlawanku Buku teks Tematik Terpadu*, Fatmi, (Jakarta: Yudhistira, 2017) .

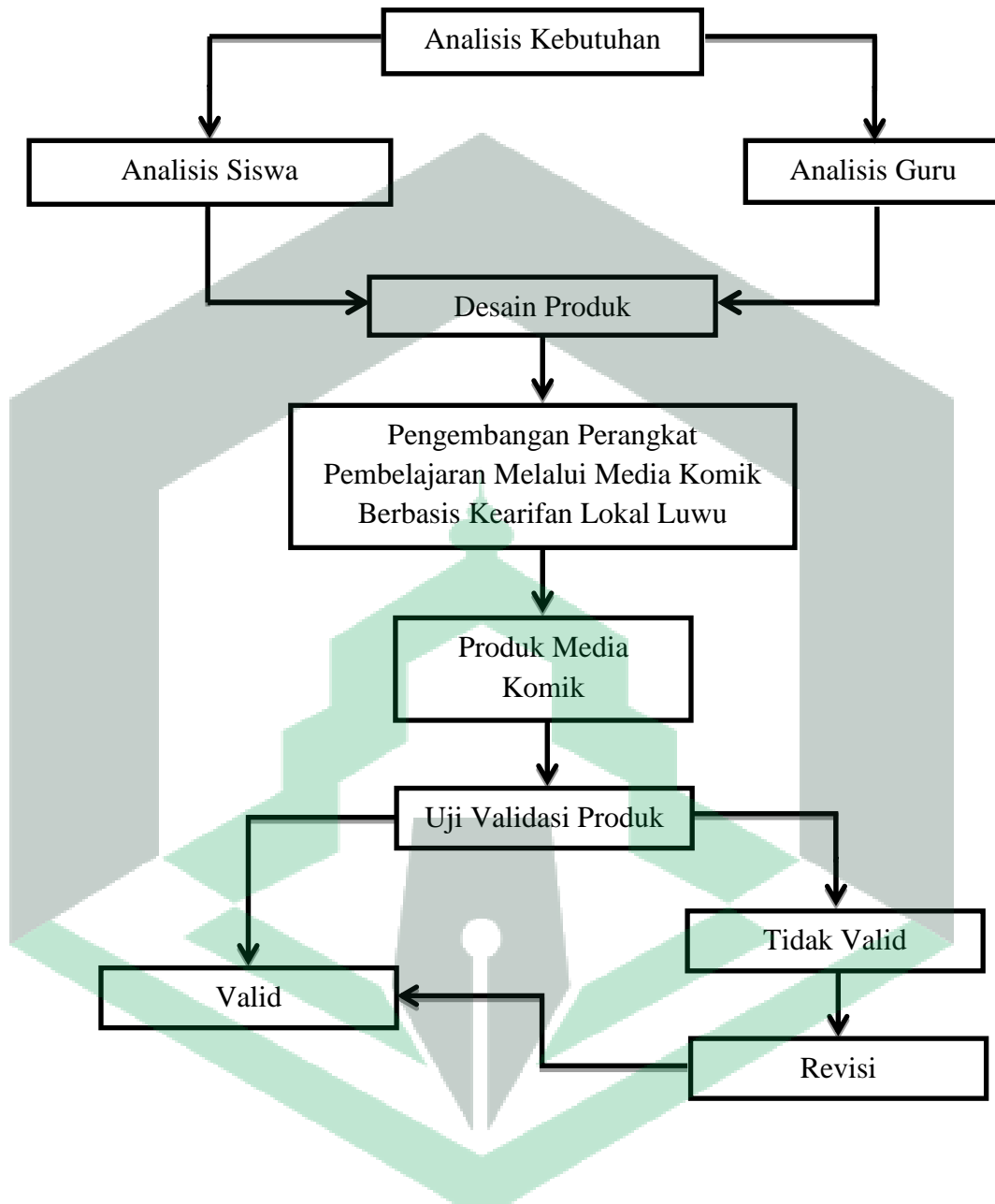
C. Kerangka Pikir

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan observasi dan juga wawancara di MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara untuk mendapatkan data terkait proses pembelajaran pada siswa kelas IV, dari hasil tersebut diperoleh sebuah fakta bahwa siswa kekurangan media pembelajaran, dan lebih dominan menggunakan buku paket dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga peneliti memberikan solusi berupa media komik berbasis kearifan lokal Luwu dengan tema 5 pahlawanku.

Kemudian peneliti mulai mencari materi baik pada jurnal maupun pada buku yang ada di perpustakaan sesuai dengan tema 5 Pahlawanku pada kelas IV yang berbasis kearifan lokal Luwu. Setelah materi didapatkan peneliti mulai untuk merangkum dan menyusun isi materi kemudian melakukan pendesainan komik serta menyusun panduan media komik.

Validasi ahli media dan materi digunakan untuk menentukan kelayakan pengembangan produk. Uji verifikasi dilakukan sebelum uji coba produk, tujuannya adalah untuk memahami penerapan media yang dikembangkan (terlepas dari apakah dapat diterapkan). Dalam kegiatan uji validasi, peneliti menggunakan angket verifikasi dari ahli materi dan ahli media.

Melakukan uji coba produk berkaitan dengan respon pengguna yaitu siswa kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara, setelah media divalidasi oleh para ahli kemudian dilakukan uji coba. Pada uji coba respon pengguna peneliti menggunakan angket respon pengguna, bertujuan mengetahui tanggapan pengguna/siswa setelah menggunakan media komik untuk mengetahui tingkat kelayakan dari sebuah media komik yang telah dikembangkan.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah R & D (*Research and Development*), jenis penelitian yang dilakukan dengan memadukan produk yang sudah ada dengan produk yang lain, baik dari segi kelayakan ataupun keefektivitas. Media komik merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses belajar mengajar untuk menunjang pembelajaran agar berjalan dengan efisien. Media komik yang sudah ada akan dikembangkan dengan cara memadukan antara gambar dengan materi yang akan dirangkum dan didesain dengan semenarik mungkin untuk menarik minat belajar siswa, serta siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang baru. Media komik ini didalamnya berkaitan dengan kearifan lokal Luwu baik gambar ataupun materi.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry, model ADDIE ini merupakan singkatan dari lima tahap pengembangan, yaitu *Analysis* (Analisis) yang merupakan pengamatan yang dilakukan untuk dikaji ulang, *Design* (Desain) adalah merancang media yang akan dikembangkan, *Development* (Pengembangan) adalah mengembangkan sebuah produk yang sebelumnya sudah ada menjadi lebih efektif lagi kegunaannya, *Implementation* (Implementasi)

adalah pengaplikasian suatu produk yang telah dibuat, dan *Evaluation* (Evaluasi) yaitu menguji kelayakan produk yang telah dikembangkan.¹

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan *mix methods*, pendekatan ini adalah penelitian gabungan antara kualitatif dengan kuantitatif dikarenakan dalam penelitian ini menggunakan jenis R & D atau penelitian pengembangan. Pada penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan pada proses analisis kebutuhan, sedangkan pada pendekatan kuantitatif digunakan dalam melakukan uji validasi serta keefektifitas.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Al-Ikhlash Tanete Lampe'e Luwu Utara yang berlokasi Jl. Malangke, Dusun Kambisa, Desa Baku-Baku, Kec. Malangke Barat, Kab. Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan.



Gambar 3.1. Denah Lokasi MI Al-Ikhlash Tanete Lampe'e

¹I Made Tegeh dan I Made Kirna, 'Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model', *Jurnal Ika*, 11.1 (2013), 16 <<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/ika/articel/view>>.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022, waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini kurang lebih 4 bulan. Adapun penjelasan mengenai kegiatan penelitian ini, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian

No.	Uraian	Bulan															
		Agustus				November				Desember				Januari			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Analisis Kebutuhan																
2	Perancangan Produk																
3	Pengembangan Produk																
4	Validasi Ahli																

C. *Subjek dan Objek Penelitian*

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara yang berjumlah 20 siswa dengan usia rata-rata 9-10 tahun. Adapun objek penelitian adalah media komik berbasis kearifan lokal Luwu tema 5 Pahlawanku, subtema 2 pahlawanku kebanggaanku, mata pelajaran IPS mengenai peninggalan kerajaan Hindu/Buddha dan Islam di lingkungan daerah setempat serta peninggalan dan pengaruhnya pada kehidupan masyarakat.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan oleh peneliti pada penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE yang telah dikembangkan oleh Dick and Carry dengan 5 tahap penelitian, tetapi peneliti hanya melakukan 3 tahap. Adapun tahap penelitian dari model pengembangan Dick and Carry yang diterapkan oleh peneliti yaitu:

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah melakukan analisis kebutuhan pada peserta didik kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara memberikan angket atau kuesioner kepada peserta didik untuk mendapatkan informasi secara langsung pada subjek yang ingin diteliti dan pertanyaan wawancara kepada guru kelas serta observasi didalam kelas sebagai tahap awal dalam memulai penelitian. Berikut uraian hal yang diamati dalam proses observasi pada tabel di bawah:

Tabel 3.2 Tabel Pedoman Observasi

No.	Hal yang diamati	Catatan Hasil Observasi
1.	Media pembelajaran yang digunakan	
2.	Keterampilan mengajar guru	
3.	Keterampilan bertanya siswa	
4.	Interaksi guru dan siswa	
5.	Pemahaman materi	
6.	Karakteristik siswa	
7.	Kurikulum yang berlaku	

Tabel 3.3 Pedoman Wawancara

No.	Hal yang ditanyakan
1.	Kegiatan pembelajaran
2.	Respon siswa dalam menerima materi pembelajaran
3.	Jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran
4.	Penggunaan media pembelajaran

2. Tahap Pengembangan Produk Awal

Setelah tahap pertama, tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan produk awal yang dalam hal ini model pengembangan ADDIE tahap yang dilakukan peneliti yaitu tahap perancangan atau *design*. Dalam tahap ini, peneliti akan merancang media pembelajaran sebagai berikut:

- a. KI, KD, dan tujuan pembelajaran sebagai dasar dalam pengembangan media komik.
- b. Mengumpulkan referensi berupa buku dan artikel yang berkaitan dengan materi media komik yang akan dikembangkan.
- c. Spesifikasi media komik.
- d. Menyusun instrumen penilaian media komik yang meliputi lembar validasi.

3. Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi ahli, pada tahap ini dilakukan validasi media komik oleh 3 validator yang terdiri dari validator materi, bahasa, dan desain media komik. Validasi dilakukan bertujuan untuk memperoleh penilaian berupa kritikan dan saran guna untuk mengetahui kelayakan produk media komik yang dikembangkan apakah valid atau tidak valid untuk digunakan. Jika pada tahap ini masih terdapat

kekurangan pada media yang dikembangkan maka peneliti akan melakukan perbaikan.

4. Pembuatan Produk Akhir

Tahapan pembuatan produk akhir ini berupa penyempurnaan dan pembuatan produk ulang yang telah melalui tahapan validasi ahli dan revisi dari 3 validator diantaranya validator materi, validator bahasa dan validator desain media komik, sehingga akan diperoleh sebuah media pembelajaran yang valid untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran di kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lanpe'e Luwu Utara.

E. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu data primer dan data sekunder. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Data primer adalah data yang didapatkan melalui observasi untuk mengetahui kondisi objektif siswa dilingkungan sekolah. Adapun data primer yang didapatkan peneliti dari penelitian ini yaitu berupa observasi, wawancara guru kelas dan angket/kuesioner siswa.
2. Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui penelitian dari sumber yang sudah ada yaitu dari studi pustaka yang berupa buku-buku referensi yang ada di perpustakaan ataupun melalui online. Adapun data yang didapatkan peneliti yaitu jurnal-jurnal online dan buku.

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlash Tanete Lampe'e Luwu Utara, yaitu sebagai berikut.

1. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data dengan cara mengamati dan menelaah proses pembelajaran di lapangan secara langsung.

2. Wawancara Guru

Wawancara guru dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang ingin diteliti dengan cara bertanya langsung kepada narasumber yaitu guru kelas IV MI mengenai cara guru mengajarkan materi, media pembelajaran yang digunakan guru serta sejauh mana pemahaman peserta didik dalam memahami pembelajaran.

3. Angket Siswa

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan kepada siswa untuk mendapatkan data dan informasi tentang masalah dasar yang dihadapi, karakteristik belajar siswa dan kebutuhan pembelajaran pada siswa kemudian akan diolah menjadi data kuantitatif.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan dokumen-dokumen pendukung dalam penelitian untuk menguatkan data berupa foto saat observasi, daftar pertanyaan wawancara dan lain sebagainya.

5. Tes

Tes dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai analisis tujuan yang dilakukan dengan cara menganalisis hasil pemahaman siswa terhadap materi tema 5 Pahlawanku, sub tema 2 Pahlawanku Kebanggaanku mata pelajaran IPS mengenai peninggalan kerajaan Hindu/Buddha dan Islam di lingkungan daerah setempat serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat.

6. Validasi Ahli

Validasi ahli bertujuan untuk memperoleh data tentang kualitas produk media komik yang dikembangkan melalui lembar validasi instrumen analisis kebutuhan.

Adapun nama-nama validator instrumen analisis kebutuhan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Nama validator instrumen analisis kebutuhan

No.	Nama	Ahli
1.	Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd.	Materi
2.	Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd.	Bahasa
3.	Rosdiana, S.T., M.Kom.	Desain Media

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis dengan dua teknik analisis statistik, yaitu:

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data dari hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain media komik. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket siswa dan hasil wawancara guru kelas IV MI Al-Ikhlash Tanete Lampe'e. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk pengembangan media komik.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik ini digunakan untuk mengelola data yang diperoleh melalui lembar validasi dari ketiga validator produk media komik dan menggunakan teknik analisis data validitas. Teknik analisis data validitas yaitu dari tabulasi oleh tiga validator yang berkompeten mengenai kesesuaian materi, bahasa dan desain media dalam produk yang dikembangkan.

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan instrumen adalah setiap validator diberikan lembar validasi instrumen dan kemudian diisi dengan memberikan tanda centang (√) pada skala likert 1-4 seperti pada table berikut.

Skor 1 : Tidak valid (Terlarang digunakan)

Skor 2 : Kurang valid (Tidak dapat digunakan)

Skor 3 : Cukup valid (Dapat digunakan dengan revisi kecil)

Skor 4 : Valid (Dapat digunakan tanpa revisi)

Selanjutnya berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator ahli materi, bahasa dan desain media komik tersebut dapat dicari persentasenya dengan rumus.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor Maksimum²

Berdasarkan dari hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut ini.

Tabel 3.5 Kategori Penilaian Kevalidan Suatu Produk³

Nilai	Kriteria
0,81– 1,00	Sangat Valid
0,61 - 0,80	Valid
0,41 - 0,60	Cukup Valid
0,21 - 0,40	Kurang Valid
0,00 - 0,20	Tidak Valid

²Herwati, 'Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi', *Lentera Pendidikan LPPM UM Metro*, 1.1 (2016), 28–36 <<https://ojs.ummetro.ac.id>>.

³Rahmat dan Dedy Irfan, 'Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar di SMK', *Vokasiona; Teknik Elektronika dan Informatika*, 7.1 (2019), 48–53 <<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i1.103642>>.

Dengan ketentuan:

- 1) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria pertama (0,00 - 0,20) maka media komik tersebut memiliki kualifikasi tidak valid untuk digunakan dalam pembelajaran atau belum dapat digunakan.
- 2) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria pertama (0,21 - 0,40) maka media komik tersebut memiliki kualifikasi kurang valid untuk digunakan dalam pembelajaran atau belum dapat digunakan.
- 3) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria pertama (0,41 - 0,60) maka media komik tersebut memiliki kualifikasi kurang valid untuk digunakan dalam pembelajaran atau dapat digunakan dengan revisi besar.
- 4) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria pertama (0,61 - 0,80) maka media komik tersebut memiliki kualifikasi valid untuk digunakan dalam pembelajaran atau dapat digunakan dengan revisi kecil.
- 5) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria pertama (0,81– 1,00) maka media komik tersebut memiliki kualifikasi sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran atau dapat digunakan tanpa revisi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dipaparkan hasil pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu dengan materi tema 5 Pahlawanku, sub tema 2 Pahlawanku Kebanggaanku, mata pelajaran IPS mengenai peninggalan kerajaan Hindu/Buddha dan Islam di lingkungan daerah setempat serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat untuk kelas IV SD/MI dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Adapun tahapan yang dikembangkan peneliti yaitu:

1. Analisis (*analyze*) kebutuhan pengembangan media komik berbasis kerarifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku

Analisis adalah tahap pertama pada model ADDIE dan pada tahap analisis ini terdapat beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Analisis Kurikulum

Peneliti menganalisis kurikulum yang berlaku di MI Al-Ikhlash Tanete Lampe'e. Berdasarkan analisis kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu kurikulum 2013 atau K13. Adapun kompetensi intin yang terdapat di K3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) serta menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis. Adapun kompetensi dasar yang ingin dicapai 3.4. Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau

Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini. 4.4. Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal Luwu.

b. Analisis siswa

Berdasarkan analisis pada peserta didik kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara, peneliti menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner kepada siswa yang berisikan 13 pertanyaan. Data yang diperoleh menunjukkan selama dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran dan biasa hanya menggunakan sebuah gambar yang ada dibuku tema 5 pahlawanku kepada peserta didik serta penjelasan yang diberikan kepada siswa hanya berpatokan kepada buku tanpa melibatkan lingkungan sekitar peserta didik seperti yang ada pada KD, KI dan indikator pembelajaran yang ingin dicapai.

Adapun data yang diperoleh dari peserta didik dari angket yang diisi bahwa peserta didik menyukai pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti buku pelajaran yang penuh ilustrasi dan berwarna atau media pembelajaran yang penuh dengan gambar yang menarik untuk membuat siswa lebih semangat dalam belajar dan mengarahkan imajinasi siswa serta proses pembelajaran lebih berjalan efektif.¹

¹Angket Siswa, MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara

c. Analisis guru

Berdasarkan dari analisis guru peneliti menggunakan instrumen berupa wawancara kepada guru untuk menganalisis masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran tema 5 pahlawanku. Adapun informasi yang diperoleh oleh peneliti bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya berpatokan kepada buku cetak atau buku pembelajaran tema 5 pahlawanku dan hanya menjelaskan sesuai yang ada didalam buku, sehingga membuat peserta didik bos dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.²

2. Perancangan (*design*) pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu

Tahap selanjutnya yaitu perancangan atau *design* , pada tahap perancangan peneliti memerlukan beberapa kegiatan sebagai berikut.

a. Perancangan Penyajian Isi Materi

Isi materi dalam media komik diambil dari buku dan di internet (jurnal).

b. Komponen Media Komik

- 1) Cover/sampul pertama, meliputi tema pelajaran, nama penulis, judul media komik, kelas dan ilustrasi sampul
- 2) Kata pengantar, berisi rasa syukur dan terima kasih sebagai pengantar dalam pembuatan atau penyusunan media komik oleh penulis
- 3) Daftar isi, memuat kerangka (*outline*) media komik

²Hasil Wawancara guru kelas, MI A-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara

- 4) Pendahuluan, memuat tentang deskripsi produk media komik, KI, KD, Indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran
- 5) Panduan penggunaan media komik
- 6) Pengenalan tokoh
- 7) Ilustrasi tokoh
- 8) Sampul kedua media komik
- 9) Materi pembelajaran, membahas tentang peninggalan kerajaan Hindu/Buddha dan Islam di lingkungan daerah setempat serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat
- 10) Kerangka piker
- 11) Daftar pustka
- 12) Sampul belakang komik

c. Penyusunan lembar validasi produk

Lembar validasi produk berisikan petunjuk pengisian dan tabel pernyataan yang terdapat beberapa aspek penilaian yang dapat dilihat pada lampiran 6-8. Lembar validasi tersebut akan diberikan kepada tiga validator yang terdiri dari validator materi, bahasa dan desain produk untuk menguji kevalidan media komik.

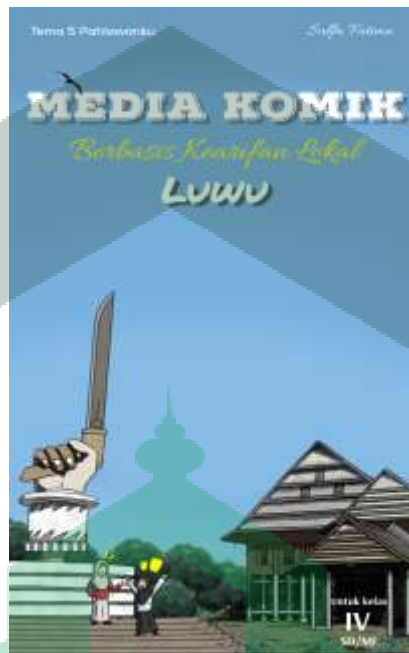
d. Pengembangan (*development*)

- 1) Pembuatan media komik

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*development*) yang merupakan tahap dalam membuat dan menyusun media komik menjadi salah satu kesatuan yang utuh.

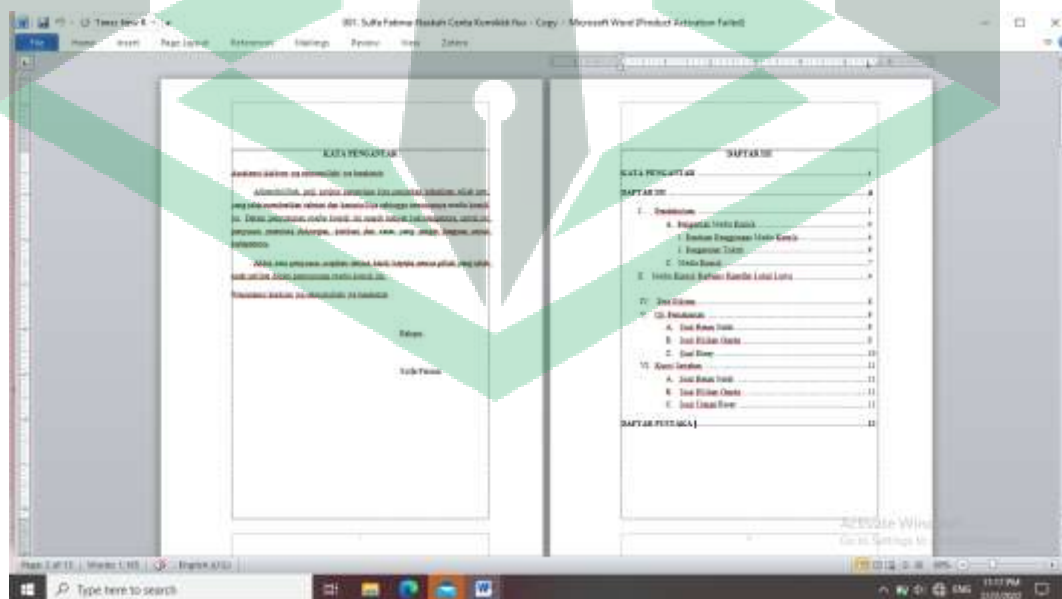
Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan yaitu:

- a) Cover, meliputi judul media komik, nama tema pelajaran, topik/materi pembelajaran, kelas dan nama penulis



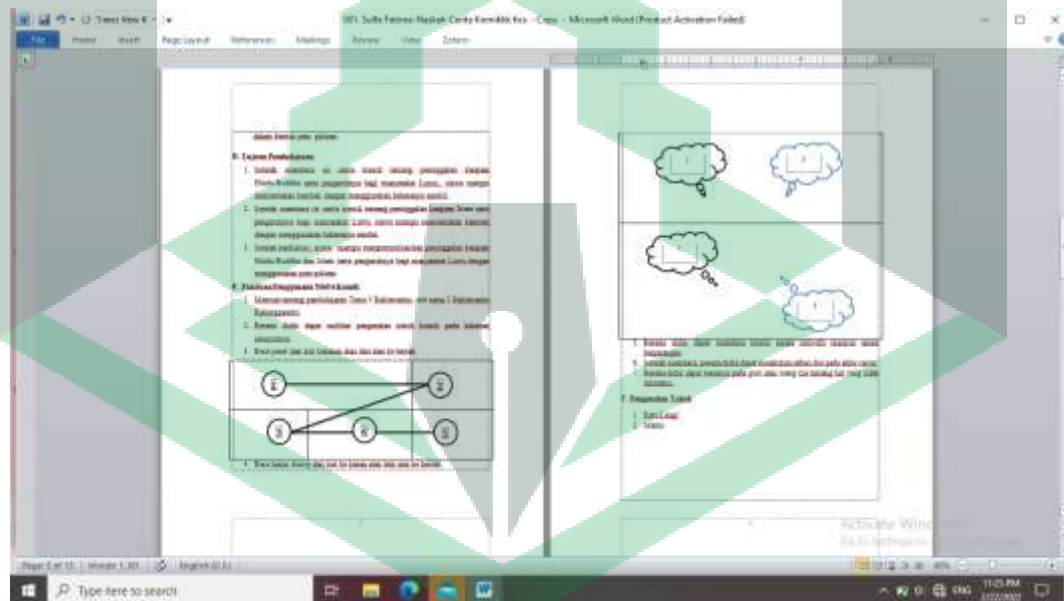
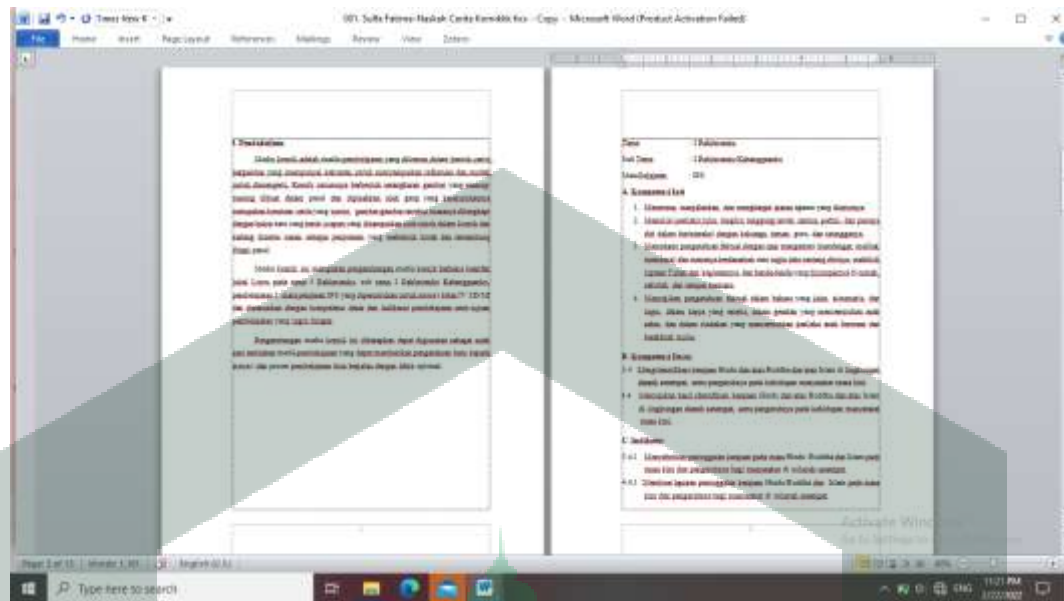
Gambar 4.1 Sampul Media Komik

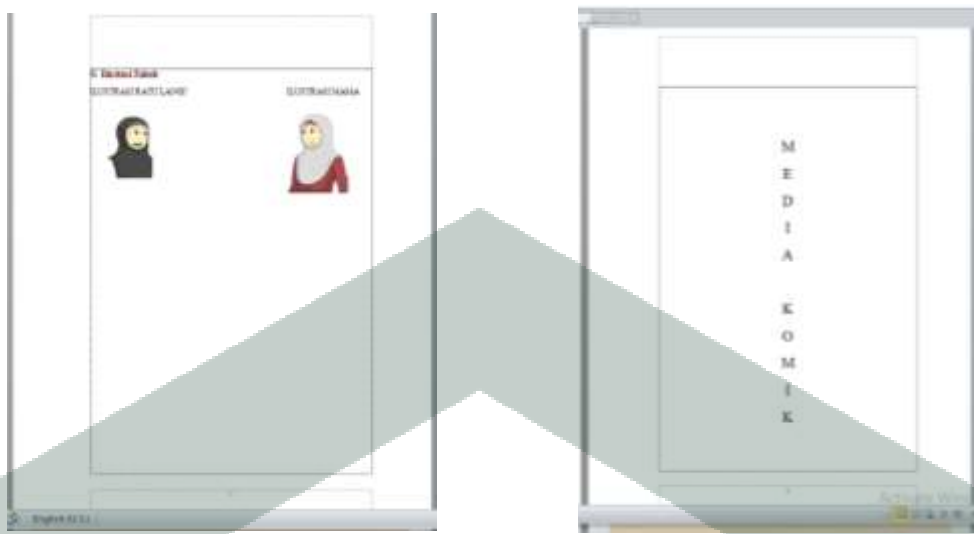
- b) Kata pengantar dan daftar isi



Gambar 4.2 Kata pengantar dan daftar isi

c) Pendahuluan





Gambar 4.3 Pendahuluan

d) Sampul kedua



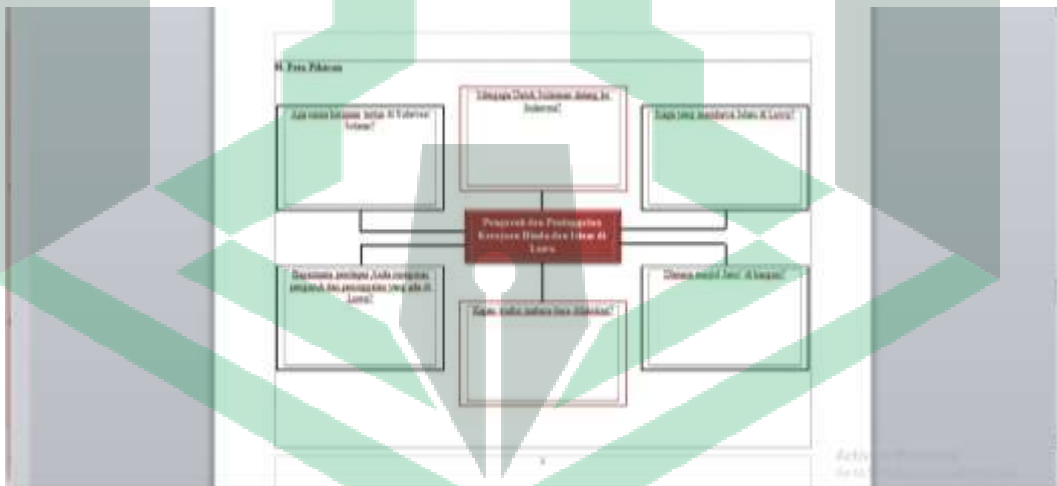
Gambar 4.4 Sampul Kedua Media Komik

e) Isi media komik



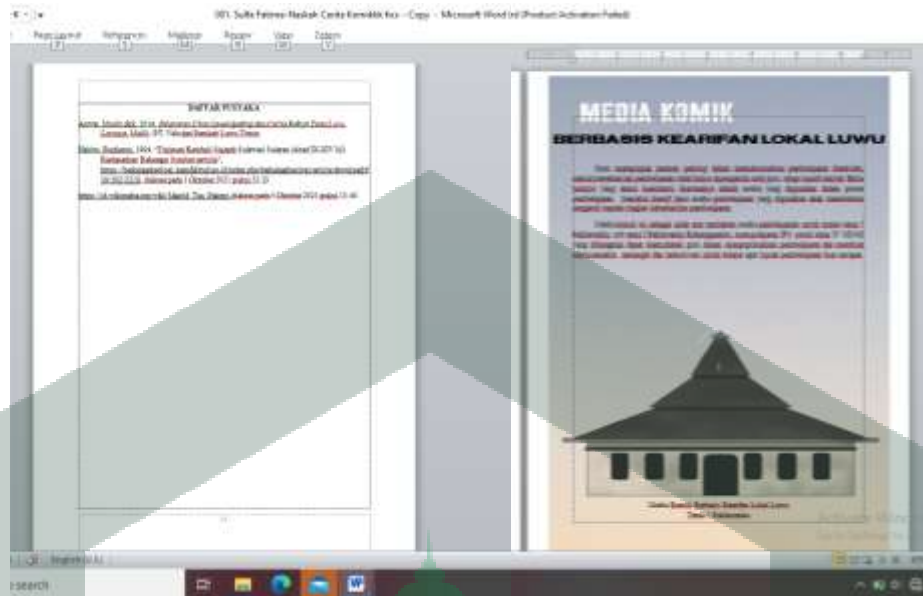
Gambar 4.5 Isi Media Komik

f) Peta Pikiran



Gambar 4.6 Peta Pikiran

g) Daftar pustaka dan sampul belakang



Gambar 4.7 Daftar Pustaka dan Sampul Belakang

2) Penyuntingan

Setelah selesai dalam tahap perancangan, maka dihasilkan produk awal. Produk awal kemudian diberikan kepada tiga validator yang berkompeten untuk melakukan penilaian terhadap media komik dan memberikan saran/komentar sehingga bisa dilakukan perbaikan atau revisi.

3. Kevalidan pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku

Selanjutnya dilakukan uji validasi oleh 3 validator yaitu validator materi, validator bahasa, dan validator desain media. Validasi produk dimaksudkan untuk mengetahui apakah media komik layak untuk digunakan atau masih perlu diperbaiki. Apabila masih belum memenuhi kelayakan penggunaan maka hal selanjutnya adalah dilakukan perbaikan. Berikut nama-nama validator produk media komik.





Tabel 4.1 Nama-nama Validator Media Komik

Nama	Ahli
Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.	Materi
Ummu Kalsum, S.Pd., M.Pd.	Bahasa
Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.	Desain Media Komik

- 1) Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli validator materi media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e.
- 2) Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli validator bahasa media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e.
- 3) Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. sebagai ahli validator desain media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e.

Adapun hasil revisi yang telah dilakukan sesuai dengan saran dan masukan dari ketiga validator ahli sebagai berikut:

Tabel 4.2 Revisi Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu

Saran/Masukan	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p>Komposisi warna pada sampul diperhatikan antara warna latar dengan warna teks dan tampilan kerajaan Luwu</p>		
<p>Tambahkan halaman pada produk media komik</p>		

Membuat dua sampul,
sampul pertama untuk
media dan sampul
kedua untuk komik

Hanya satu sampul

Sampul media



Sampul Komik



Tambahkan kata
pengantar

Tidak ada kata
pengantar



Tambahkan daftar isi

Tidak ada daftar isi



Tambahkan
pendahuluan

Tidak ada pendahuluan

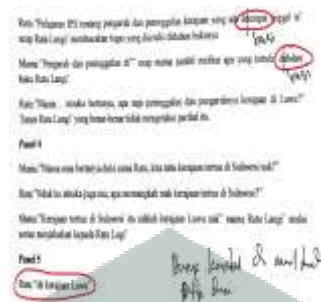


Tambahkan tulisan
media komik sebelum
sampul kedua

Tidak ada tulisan media
komik sebelum sampul
kedua



Penulisan kata dalam
media komik disesuaikan
dengan PUEBI



Adapun hasil uji validasi produk media komik oleh tiga validator sebagai berikut:

1) Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

Validasi ahli media pada produk ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan media komik. Hasil validasi ahli materi media komik terhadap produk yang dikembangkan dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian dengan kurikulum 2013				√
2.	Materi dalam media komik sudah sesuai dengan KI dan KD			√	
3.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan indicator			√	
4.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan tujuan pembelajaran				√

5.	Mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal Luwu mengenai materi peninggalan dan pengaruh kerajaan Hindu dan Islam di Luwu	√
6.	Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami	√
7.	Ilustrasi dan materi berkaitan dengan jelas	√
8.	Ilustrasi membantu pemahaman	√
9.	Dapat digunakan secara individual ataupun kelompok	√
10.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi	√
Total Skor		35
Presentasr Skor		87,5%
Kategori		Sangat Valid

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{35}{4 \times 10} \times 100\% \\
 &= \frac{35}{40} \times 100\% \\
 &= 87,5\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa media komik memperoleh skor persentase sebesar 87,5% dari validator materi dengan kategori sangat valid.

2) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli media pada produk ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan media komik. Hasil validasi ahli bahasa media komik terhadap produk yang dikembangkan dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kebenaran tata bahasa			√	
2.	Kesederhanaan struktur kalimat				√
3.	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami				√

4.	Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	√
5.	Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda	√
6.	Penjelasan yang dipaparkan tidak menimbulkan penafsiran ganda	√
7.	Gambar dan materi berkaitan dengan jelas	√
8.	Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti siswa	√
9.	Penomoran jelas	√
10.	Urutan materi jelas dan mudah dipahami	√
Total Skor		36
Presentasr Skor		90%
Kategori		Sangat Valid

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{36}{4 \times 10} \times 100\%$$

$$= \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Berdasarkan hasil validasi diatas, diketahui bahwa media komik memperoleh skor persentase sebesar 90% dari validasi bahasa dengan kategori sangat valid.

3) Hasil Validasi Ahli Desain Media

Validasi ahli media pada produk ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan media komik.

Hasil validasi ahli desain media pembelajaran terhadap produk yang dikembangkan dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain Media

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kemenarikan desain cover pada media komik			√	
2.	Kelengkapan identitas cover media komik				√
3.	Keharmonisan penggunaan warna pada media komik				√
4.	Kesesuaian ilustrasi dengan materi pada media komik			√	
5.	Kemenarikan desain karakter tokoh				√
6.	Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita				√
7.	Ketepatan penempatan ilustrasi				√
8.	Ketepatan penempatan balon kata			√	
9.	Kepadatan penulisan kata pada balon kata			√	
10.	Kemudahan penggunaan media komik				√
Total Skor				36	
Presentasi Skor				90%	
Kategori				Sangat Valid	

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{36}{4 \times 10} \times 100\% \\
 &= \frac{36}{40} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi diatas, diketahui bahwa media komik berbasis kearifan lokal Luwu yang dikembangkan memperoleh presentasi sebesar 90% dengan kategori sangat valid.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara. Peneliti berasumsi dengan adanya produk ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan keefektifan pembelajaran pada peserta didik terhadap pembelajaran tema 5 Pahlawanku, sub tema 2 Pahlawanku Kebanggaanku, mata pelajaran IPS mengenai peninggalan kerajaan Hindu/Buddha dan Islam di lingkungan daerah setempat serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat. Media komik dikembangkan bukan untuk menggantikan peran guru, tetapi untuk membimbing peserta didik memperoleh kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *research and development* dengan menggunakan model penelitian ADDIE dan model penelitian ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu (a) tahap analisis (*analyze*), (b) tahap perancangan (*design*), (c) tahap pengembangan (*development*), (d) tahap implementasi (*implementation*) dan (e) Tahap evaluasi (*evaluation*) tetapi peneliti hanya menggunakan tiga tahap dalam penelitian ini dikarenakan ada keterbatasan biaya dan akibat wabah covid-19. Adapun tahapan model ADDIE yang dilakukan oleh peneliti akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis mata pelajaran, analisis siswa dan analisis guru.

Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis kurikulum

Tahap selanjutnya, tahap analisis kurikulum, pada tahap ini peneliti melakukan analisis kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara. Kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu kurikulum 2013 atau K13.

Berikut pemaparan rumusan indikator berdasarkan kompetensi dasar adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	
3.4	Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.
4.4	Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.
Indikator	
3.4.1	Menganalisis kerajaan Hindu/Budha dan Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat.
4.4.1	Mengidentifikasi tokoh pahlawan dan peninggalan kerajaan

Hindu/Budha dan Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat.

Berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang telah ditentukan, kemudian diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan adalah sebagai berikut.

- 1) Setelah membaca isi cerita komik tentang peninggalan kerajaan Hindu/Buddha serta pengaruhnya bagi masyarakat Luwu., siswa mampu menceritakan kembali dengan menggunakan bahasanya sendiri.
- 2) Setelah membaca isi cerita komik tentang peninggalan kerajaan Islam serta pengaruhnya bagi masyarakat Luwu, siswa mampu menceritakan kembali dengan menggunakan bahasanya sendiri.
- 3) Setelah berdiskusi, siswa mampu mengomunikasikan peninggalan kerajaan Hindu/Buddha dan Islam serta pengaruhnya bagi masyarakat Luwu dengan menggunakan peta pikiran.

b. Analisis Siswa

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik yaitu dengan adanya media komik dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran selain itu, hasil analisis kebutuhan peserta didik juga mengatakan bahwa peserta didik lebih menyukai media pembelajaran, berwarna dan penuh ilustrasi atau gambar yang menarik. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Teni Nuritta bahwa media pembelajaran dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga makna yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran

dapat tercapai dengan efektif dan efisien serta siswa lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan.³

c. Analisis Guru

Berdasarkan hasil Analisis guru menggunakan media pembelajaran cetak, yang berupa buku paket tematik guru dan peserta didik yang kurang memadai, sehingga dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah pada pembelajaran ini sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang memahami materi. Hal ini sependapat dengan Siti Uswatun Hasanah mengatakan bahwa kekurangan metode ceramah bila selalu digunakan dan terlalu lama, akan membosankan, guru menyimpulkan bahwa siswa mengerti dan tertarik pada ceramahnya, menyebabkan peserta didik menjadi pasif.⁴ Sedangkan berdasarkan hasil analisis kondisi awal melalui angket siswa mengatakan bahwa dengan adanya media memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan atau *design* media komik berbasis kearifan lokal Luwu, pada tahap ini peneliti, media yang dirancang peneliti disesuaikan dengan tahap sebelumnya, yaitu tahap analisis kurikulum, analisis siswa, dan analisis guru. Pada tahap desain ini peneliti merancang sebuah

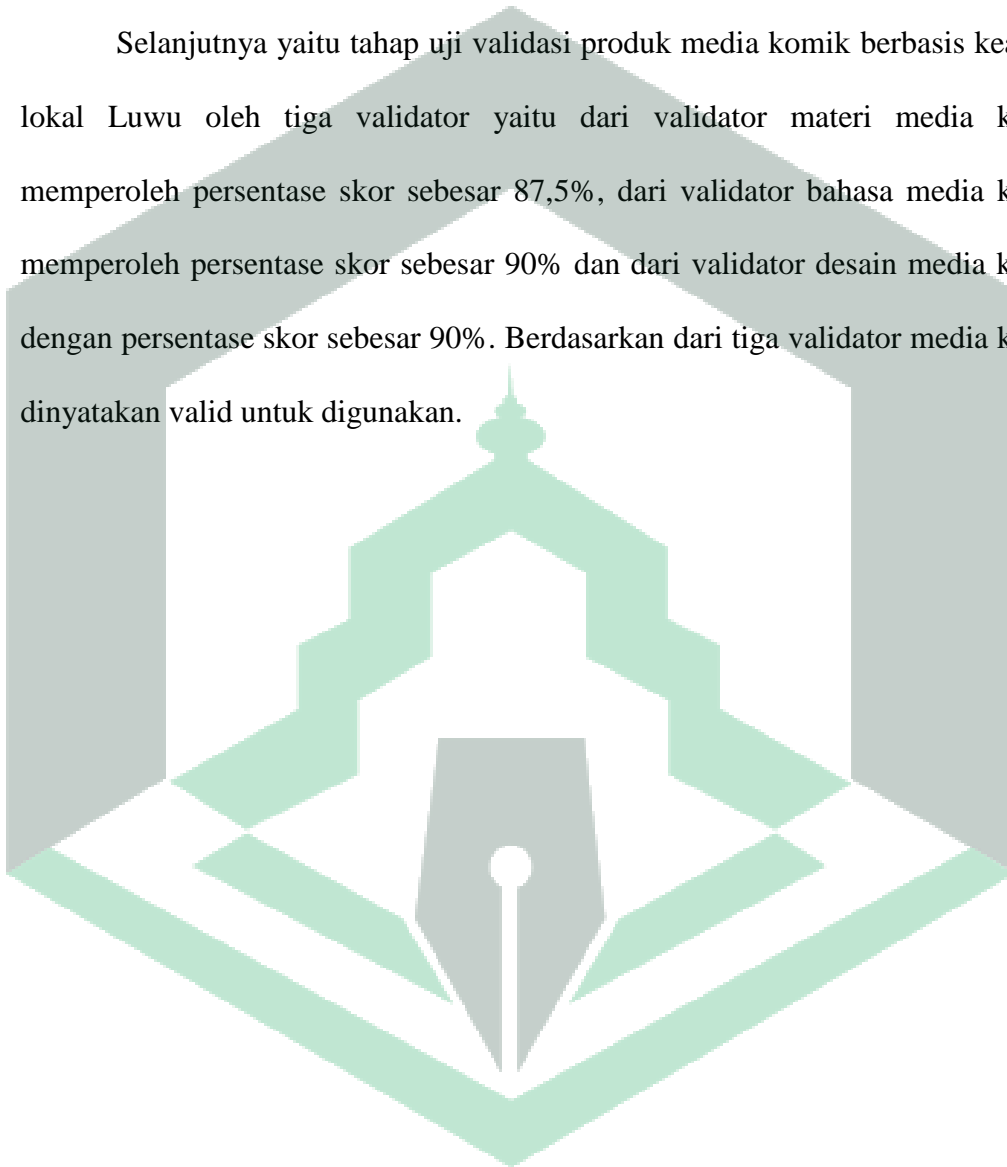
³Teni Nurriati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Journal of Physics: Conference Series*, 3.2 (2018), 171–87 <<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>>.

⁴Siti Uswatun Hasanah, 'Studi Komparasi Penerapan Metode Active Learning Model Reading Aloud dan Metode Konvensional Model Ceramah dalam Pembelajaran Bahasa Arab dan Pengaruhnya Terhadap Respons Siswa Kelas V MI MA'ARIF 01 Pahonjean Majenang', *Jurnal Tawadhu*, 1.1 (2019), 804–21.

produk pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu yang sesuai dengan hasil analisis yang dirancang.

3. Uji Validasi

Selanjutnya yaitu tahap uji validasi produk media komik berbasis kearifan lokal Luwu oleh tiga validator yaitu dari validator materi media komik memperoleh persentase skor sebesar 87,5%, dari validator bahasa media komik memperoleh persentase skor sebesar 90% dan dari validator desain media komik dengan persentase skor sebesar 90%. Berdasarkan dari tiga validator media komik dinyatakan valid untuk digunakan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan hasil penelitian pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlash Tanete Lampe'e Luwu Utara sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas IV MI Al-Ikhlash Tanete Lampe'e Luwu Utara pada tema 5 Pahlawanku, sub tema 2 Pahlawanku Kebanggaanku, bahwa dibutuhkan media pembelajaran sebagai sumber belajar siswa oleh karena itu dilakukan pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlash Tanete Lampe'e Luwu Utara.
2. Dalam merancang media pembelajaran berupa media komik berbasis kearifan lokal Luwu, peneliti mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu: (1) Tahap analisis (*analyze*) yang berisi informasi tentang kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, (2) Tahap perancangan (*design*) yang berisi format media komik, rancangan media komik dan bahasa media komik, (3) Tahap pengembangan (*Development*) yang berisi informasi tentang penilaian para ahli, hasil revisi media pembelajaran berdasarkan kritik dan saran dari validator sehingga memperoleh media pembelajaran yang valid.

3. Pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu telah berhasil dikembangkan dengan kategori sangat valid berdasarkan dari penilaian hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase 87,5% dengan kategori sangat valid, adapun hasil validasi dari ahli bahasa memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli desain media memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat valid.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis menyadari masih banyak keterbatasan dan kekeliruan yang ada dalam penelitian ini. Maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peneliti dibidang pendidikan yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga penelitian yang dilakukan lebih baik lagi serta dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.
2. Bagi siswa dapat memanfaatkan media komik berbasis kearifan lokal pada tema 5 Pahlawanku, sub tema 2 Pahlawanku Kebanggaanku, mata pelajaran IPS mengenai peninggalan dan pengaruh kerajaan Hindu/Buddha dan Islam dilingkungan setempat sebaik mungkin.
3. Bagi guru dapat memanfaatkan materi ajar ini sebagai alat bantu dalam mengajarkan tema 5 Pahlawanku, sub tema 2 Pahlawanku kebanggaanku mata pelajaran IPS mengenai peninggalan dan pengaruh kerajaan Hindu/Buddha dan Islam dilingkungan setempat dengan sebaik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, Sohibun dan Filza Yulina, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive', *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2.2 (2017), 121 <<https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>>
- Ambaryani, and Gamaliel Septian Airlanda, 'Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik', *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3.1 (2017), 19–28
- Budianto, Adi, 'The Traditions Of The Community Of Maleku Village In The District Of The East Luwu District , As A Source Of Materials To Teach Geography At Sma Negeri 4 East Luwu', 17.1 (2018), 45–54
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: Media Utama, 2011)
- Dhia Saptoroni Lili, dan Lili Nurlaili. 2017. *Pahlawanku Buku teks Tematik Terpadu*. Jakarta: Yudhistira.
- Fadhli, Muhibuddin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3.1 (2015), 24–29 <<https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>>
- Fahyuni, Eni Fariyatul, and Imam Fauji, 'Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah', 1.1 (2017), 17–26 <<https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>>
- Falahudin, Iwan, 'Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran', *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 4, 2014, 104–117 <https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf>
- Harviz, M., 'Research and Development; Penelitian di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif dan Bermakna'
- Haryanto, Wahyu Nuning Budiarti dan, 'Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV', *Jurnal Prima Edukasi*, 4 (2016), 233–42
- Hasanah, Siti Uswatun, 'Studi Komparasi Penerapan Metode Active Learning Model Reading Aloud dan Metode Konvensional Model Ceramah dalam Pembelajaran Bahasa Arab dan Pengaruhnya Terhadap Respons Siswa Kelas V MI MA'ARIF 01 Pahonjean Majenang', *Jurnal Tawadhu*, 1.1 (2019), 804–21

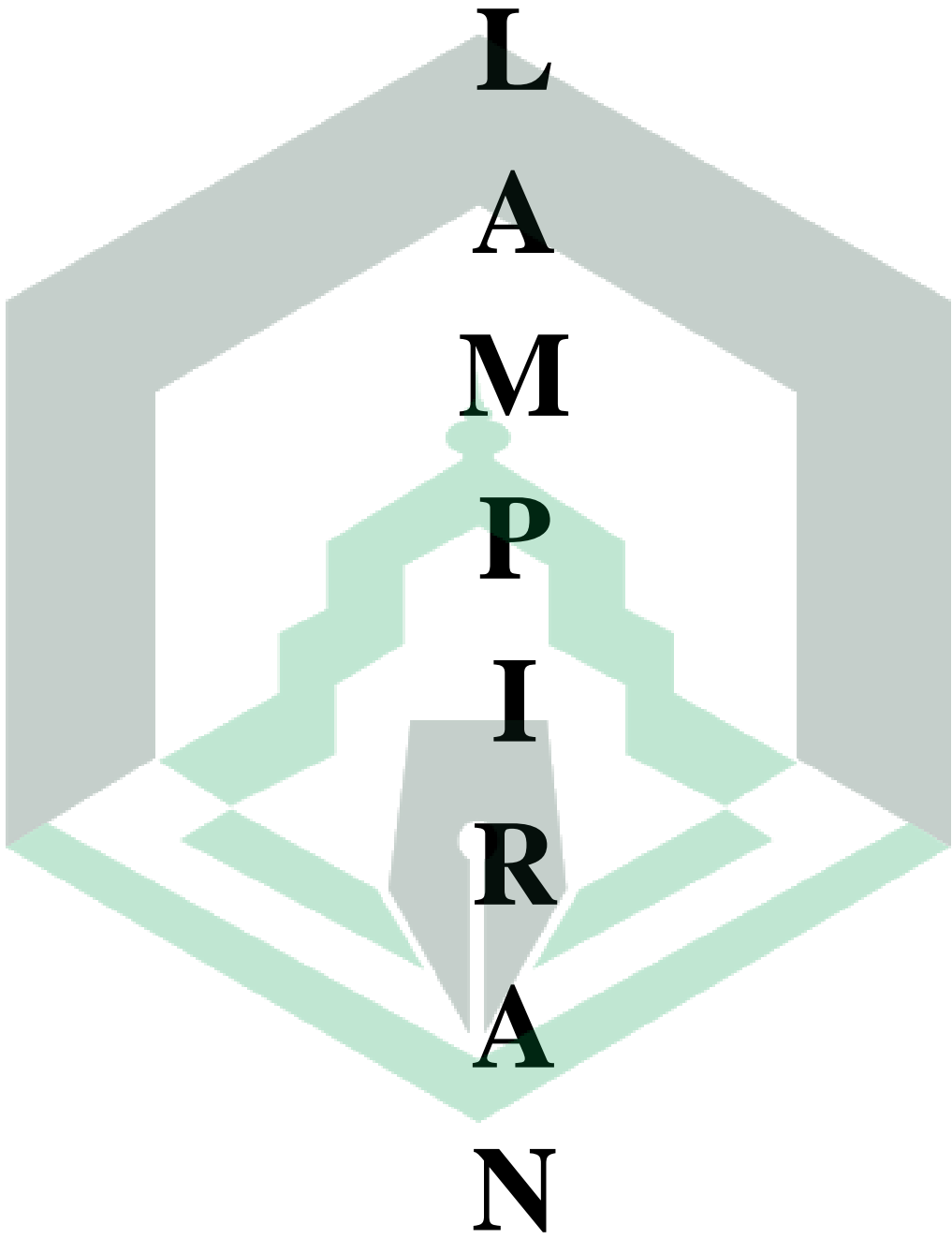
- Herwati, 'Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi', *Lentera Pendidikan LPPM UM Metro*, 1.1 (2016), 28–36 <<https://ojs.ummetro.ac.id>>
- Irfan, Rahmat dan Dedy, 'Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar Di SMK', *Vokasiona; Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7.1 (2019), 48–53 <<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i1.103642>>
- Kirna, I Made Teguh dan I Made, 'Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model', *Jurnal Ika*, 11.1 (2013), 16 <<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/ika/articel/view>>
- Mediawati, Elis, 'Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12.1 (2011), 68–76 <http://jurnal.upi.edu/file/6-Elis_Mediawati1.pdf>
- Muhson, Ali, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8.2 (2010) <<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>>
- Muyaroah, Siti, and Mega Fajartia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Biologi Abstrak', 6.2301 (2017), 79–83
- Purwanti, Budi, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure', *Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3.1 (2015), 42–47 <<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jkpp/article/view/2194>>
- Puspitoroni, Retno, 'Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif', *Cakrawala Pendidikan*, 33 (2014), 413–20 <<https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>>
- Saputro, Hengkang Bara, 'Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD', 3.3, 61–72
- Setiyani, Ferry Ferdianto dan, 'Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika', *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2.1 (2018), 37 <<https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i1.781>>
- Teni Nurriati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Journal of Physics: Conference Series*, 3.2 (2018), 171–87 <<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>>
- Ulva, Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo, 'Pengembangan Media Pembelajaran

Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4 (2017), 34–46
<<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1804>>

Utari, Unga, I Nyoman Sudana Degeng, and Sa Akbar, 'di Sekolah Dasar dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)', 39–44

Wahyuningsih, Ary Nur, 'Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R', 1.1 (2012)





L

A

M

P

I

R

A

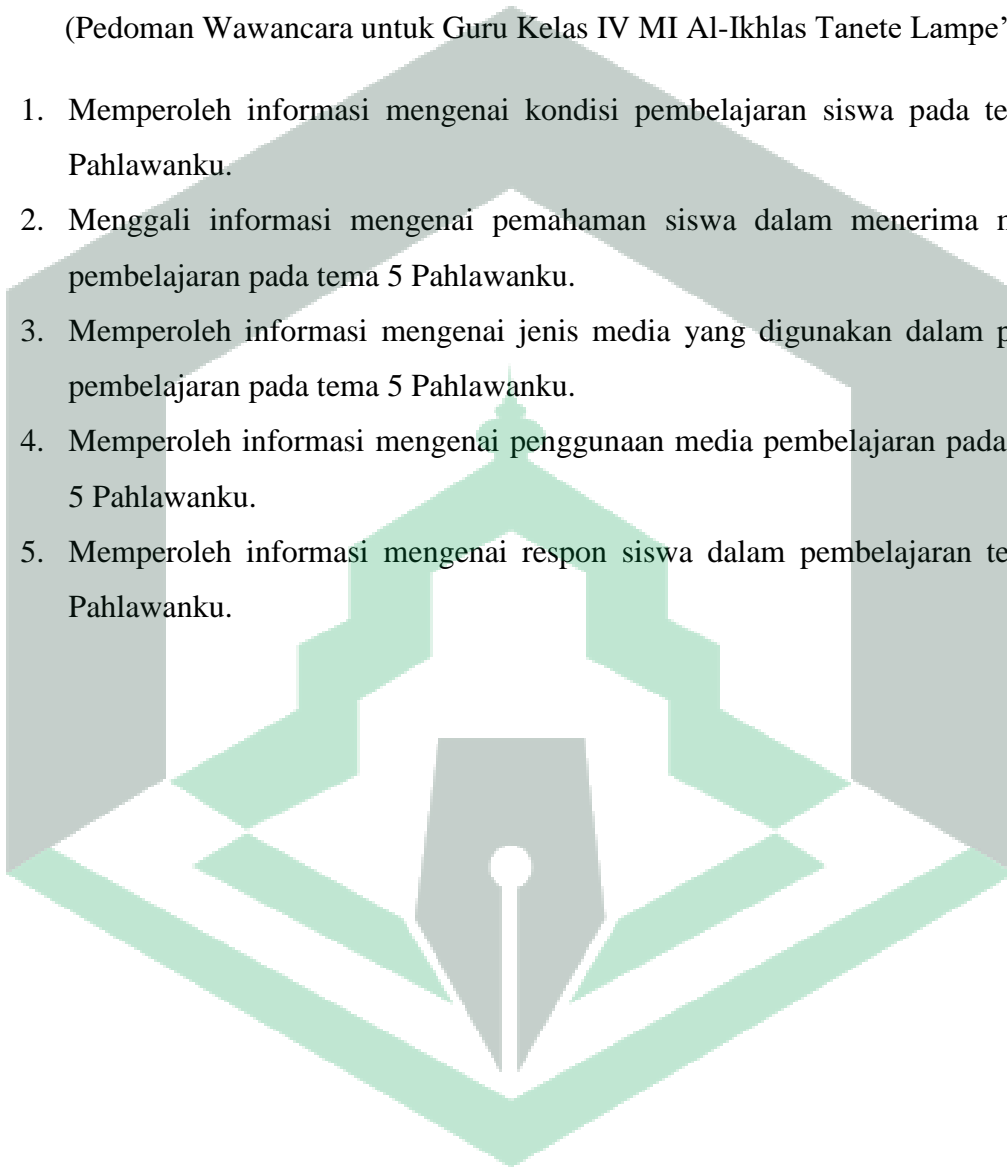
N

Lampiran 1: Pedoman Wawancara Analisis kebutuhan untuk Guru

**PEDOMAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL
LUWU PADA TEMA 5 PAHLAWANKU DI KELAS IV MI AL-IKHLAS
TANETE LAMPE'E LUWU UTARA**

(Pedoman Wawancara untuk Guru Kelas IV MI Al-Ikhlash Tanete Lampe'e)

1. Memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran siswa pada tema 5 Pahlawanku.
2. Menggali informasi mengenai pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran pada tema 5 Pahlawanku.
3. Memperoleh informasi mengenai jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada tema 5 Pahlawanku.
4. Memperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran pada tema 5 Pahlawanku.
5. Memperoleh informasi mengenai respon siswa dalam pembelajaran tema 5 Pahlawanku.



Lampiran 2: Pertanyaan dan Hasil Pengisian Wawancara Analisis Kebutuhan

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL
LUWU PADA TEMA 5 PAHLAWANKU DI KELAS IV MI AL-IKHLAS
TANETE LAMPE'E LUWU UTARA**

(Pertanyaan Wawancara untuk Guru Kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe')

Nama : Hasmawati, S.S.

Pekerjaan : Guru Kelas IV

1. Jelaskan bagaimana proses pembelajaran yang Anda lakukan pada pelajaran tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e?

Seperti biasa mengucapkan salam terlebih dahulu, berdoa sebelum memulai pembelajaran dan materi yang diajarkan disesuaikan dengan buku paket tema 5 Pahlawanku.

2. Apakah dalam menyampaikan materi tema 5 Pahlawanku, Anda menggunakan media pembelajaran. Jika iya, media seperti apa yang Anda gunakan? Jika tidak, apa alasannya?

Iya, tapi jarang dan biasanya berupa poster/gambar yang didownload diinternet kemudian diprint

3. Jenis media apa saja yang pernah Anda gunakan dalam pembelajaran tema 5 Pahlawanku?

- Foto
- Poster
- Papan tulis

4. Menurut Anda, apakah dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pembelajaran?

Iya

5. Kendala apa saja yang Anda alami dalam mengajarkan tema 5 Pahlawanku?

Kekurangan media pembelajaran dan terkadang sulit untuk mengarahkan siswa untuk belajar karena siswa biasa susah fokus

6. Menurut Anda, media seperti apa yang diminati siswa dalam proses pembelajaran?

Yang menarik, bergambar dan berwarna

7. Apakah respon siswa berbeda ketika Anda mengajar menggunakan media dengan tidak menggunakan media pada pelajaran tema 5 Pahlawanku?

Iya ketika menggunakan media siswa lebih banyak yang antusias untuk belajar ketimbang tidak menggunakan media apalagi ketika media yang diberikan menarik

8. Bagaimana pendapat Anda mengenai penelitian pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku?

Sangat bagus

Lampiran 3: Angket Analisis Kebutuhan Siswa

**INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN PEGEMBANGAN MEDIA
KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL LUWU PADA TEMA 5
PAHLAWANKU DI KELAS IV MI AL-IKHLAS TANETE LAMPE'E
LUWU UTARA**

(Angket untuk Siswa Kelas IV MI Al-Ikhlash Tanete Lampe'e)

Pengantar :

Siswa (i) kelas IV MI Al-Ikhlash Tanete Lampe'e Luwu Utara yang peneliti banggakan, peneliti meminta kesediaannya untuk mengisi kuesioner berikut. Saran dan jawaban yang siswa (i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlwanku di kelas IV MI Al-Ikhlash Tanete Lampe'e Luwu Utara. Atas bantuan dan waktu yang telah adik-adik siswa luangkan peneliti ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

1. Dimohon agar siswa (i) untuk memberikan jawaban mengenai pertanyaan yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Siswa (i) dimohon memberikan jawaban yang sesuai dengan kenyataan dengan cara memberikan tanda silang (x) pada salah satu huruf pada jawaban yang anda anggap benar.
3. Catatlah saran dan komentar siswa (i) jika menurut siswa (i) terdapat permasalahan lain terkait dengan pelaksanaan pembelajaran tema 5 Pahlawanku.

Berikut merupakan pertanyaan yang harus dijawab dan diisi oleh siswa (i)

1. Apakah penjelasan yang diberikan guru saat mengajarkan tema 5 Pahlawanku bisa Anda mengerti dengan baik?

- a. Ya
- b. Tidak

2. Apakah Anda mudah bosan ketika belajar tema 5 Pahlawanku?

- a. Ya
- b. Tidak

3. Apakah metode yang digunakan guru saat mengajar selalu sama?

- a. Ya
- b. Tidak

4. Apakah Anda menyukai gaya belajar terbimbing saat belajar tema 5 Pahlawanku?

- a. Ya
- b. Tidak

5. Ketika soal yang pada tema 5 Pahlawanku mudah untuk Anda kerjakan?

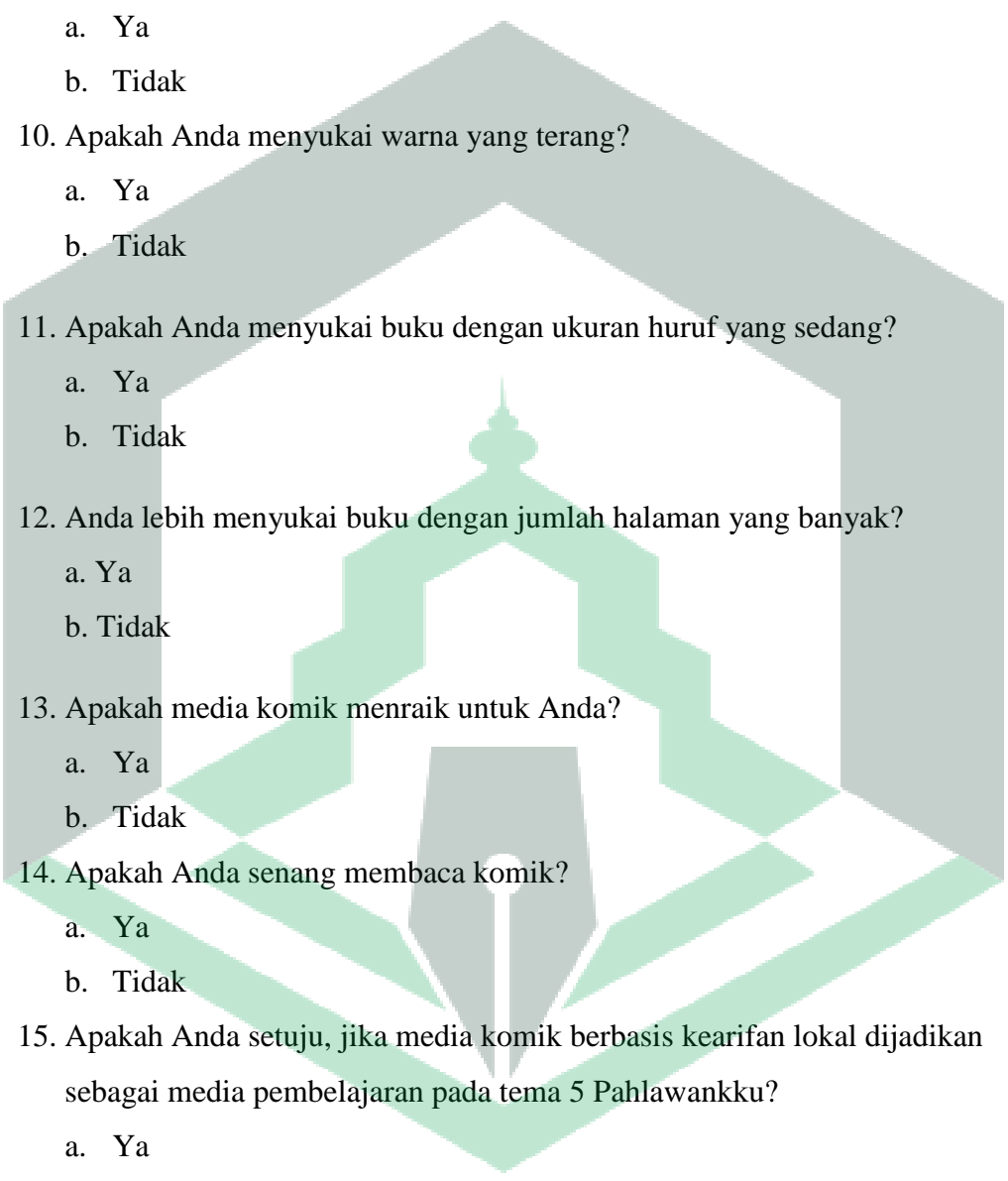
- a. Ya
- b. Tidak

6. Apakah ketika pulang sekolah Anda mengulang kembali pelajaran yang diajarkan oleh guru?

- a. Ya
- b. Tidak

7. Apakah guru sering menggunakan media pembelajaran saat mengajarkan tema 5 Pahlawanku?

- a. Ya
- b. Tidak

- 
8. Apakah media berwarna dan bergambar menarik untuk Anda?
- Ya
 - Tidak
9. Apakah Anda menyukai buku bacaan yang bergambar dan berwarna?
- Ya
 - Tidak
10. Apakah Anda menyukai warna yang terang?
- Ya
 - Tidak
11. Apakah Anda menyukai buku dengan ukuran huruf yang sedang?
- Ya
 - Tidak
12. Anda lebih menyukai buku dengan jumlah halaman yang banyak?
- Ya
 - Tidak
13. Apakah media komik menarik untuk Anda?
- Ya
 - Tidak
14. Apakah Anda senang membaca komik?
- Ya
 - Tidak
15. Apakah Anda setuju, jika media komik berbasis kearifan lokal dijadikan sebagai media pembelajaran pada tema 5 Pahlawankku?
- Ya
 - Tidak

Lampiran 4: Tes Pemahaman Siswa

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL LUWU PADA TEMA 5
PAHLAWANKU DI KELAS IV MI AL-IKHLAS TANETE LAMPE'E
LUWU UTARA**

(Tes untuk Siswa Kelas IV MI Al-Ikhlash Tanete Lampe'e Luwu Utara)

Kompetensi Dasar dan Indikator:

IPS

Kompetensi Dasar	
3.4	Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.
4.4	Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.
Indikator	
3.4.1	Menganalisis kerajaan Hindu, Budha atau Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat.
4.4.1	Mengidentifikasi tokoh pahlawan dan peninggalan kerajaan Hindu, Budha atau Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat.

Pengantar:

Siswa (i) kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e yang saya banggakan, saya meminta kesediaannya untuk mengisi kuesioner berikut. Saran dan jawaban yang siswa (i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-ikhlas Tanete Lampe'e. Atas bantuan dan waktu yang telah diluangkan saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk:

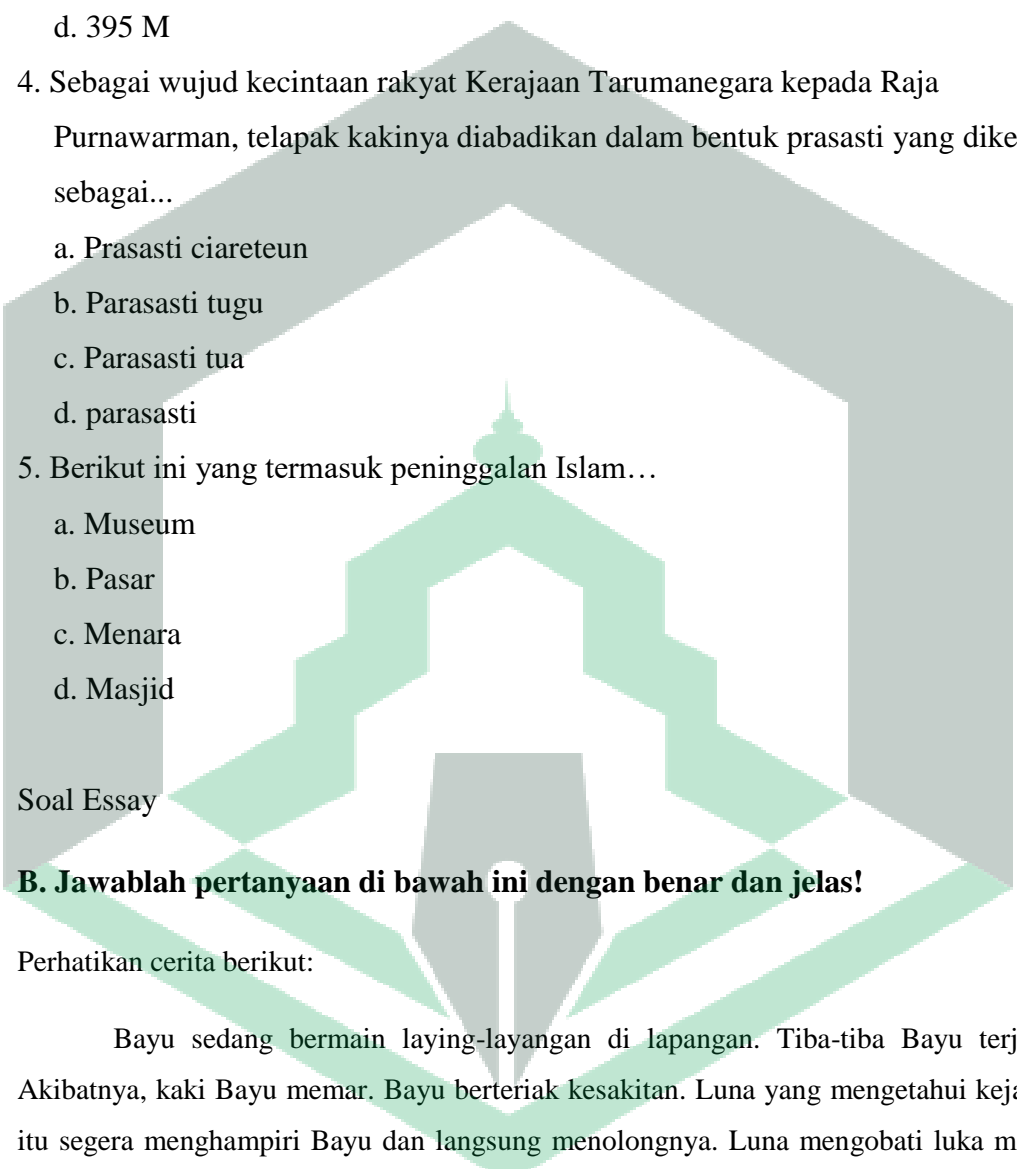
1. Dimohon agar siswa (i) untuk memberikan jawaban mengenai pertanyaan yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Siswa (i) dimohon memberikan tanda silang (×) pada salah satu huruf pada jawaban yang paling dianggap benar

(Tes Pemahaman Tema 5 Pahlawanku sub tema 1 Sikap Kepahlawanan)

Soal Pilihan Ganda

A. Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban a, b, c, atau d yang kamu anggap benar!

1. Berikut ini adalah sikap kepahlawanan yang dimiliki Sultan Iskandar muda adalah...
 - a. Pemberani, cinta harta benda dan tunduk kepada penjajahan
 - b. Pantang menyerah, cinta tanah air dan anti penjajahan asing
 - c. Semangat, pekerja keras dan bersedia dijadikan pembantu penjajah
 - d. Penakut, pembohong dan suka mengadu domba
2. Sultan Hasanuddin adalah seorang raja dari kerajaan Islam Gowa Tallo di Makassar, karena kegigihan dan keberaniannya melawan Belanda ia mendapatkan julukan...
 - a. Pahlawan revolusi
 - b. Singa padang rumput
 - c. Ayam jantan dari Timur
 - d. Macam kumbang dari hutan belantara

- 
3. Raja Purnawarman mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun...
- 300 M
 - 305 M
 - 321 M
 - 395 M
4. Sebagai wujud kecintaan rakyat Kerajaan Tarumanegara kepada Raja Purnawarman, telapak kakinya diabadikan dalam bentuk prasasti yang dikenal sebagai...
- Prasasti ciareteun
 - Parasasti tugu
 - Parasasti tua
 - parasasti
5. Berikut ini yang termasuk peninggalan Islam...
- Museum
 - Pasar
 - Menara
 - Masjid

Soal Essay

B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar dan jelas!

Perhatikan cerita berikut:

Bayu sedang bermain layang-layangan di lapangan. Tiba-tiba Bayu terjatuh. Akibatnya, kaki Bayu memar. Bayu berteriak kesakitan. Luna yang mengetahui kejadian itu segera menghampiri Bayu dan langsung menolongnya. Luna mengobati luka memar pada kaki Bayu.

- 1 Apa yang dilakukan Luna kepada Bayu?
2. apakah hal yang dilakukan Luna termasuk sikap kepahlawanan?
3. Tuliskan sikap kepahlawanan yang pernah Anda lakukan di kehidupan sehari-hari!

3. Tuliskan minimal dua peninggalan sejarah!

Soal Benar Salah

B. Beri tanda B pada kotak disamping jika pernyataan tersebut benar, dan tanda S jika pernyataan tersebut salah!

No.	Pernyataan	B	S
1	Sikap tolong menolong bukan termasuk sikap kepahlawanan		
2	Masjid Jami'i termasuk peninggalan kerajaan Islam di Luwu		

Kunci Jawaban

Soal Pilihan Ganda

1. b. Pantang menyerah, cinta tanah air dan anti penjajahan asing
2. c. Ayam jantan dari Timur
3. d. 395 M
4. a. Prasasti Ciareteun
5. d. Masjid

Soal Essay

1. Luna menolong Bayu yang terjatuh
2. Iya, karena pahlawan mempunyai kewajiban untuk menolong orang lain yang sedang membutuhkan pertolongan.
3. Masjid, parasasti, candi, dll

Soal Benar/Salah

1. S=Salah
2. B=Benar

Lampiran 5: Lembar Validasi Instrumen

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK
BERBASIS KEARIFAN LOKAL LUWU PADA TEMA 5 PAHLAWANKU
DI KELAS IV MI AL-IKHLAS TANETE LAMPE'E LUWU UTARA**

Tema 5 : Pahlawanku
Sub Tema 2 : Perjuangan Para Pahlawan
Nama Validator : Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Alamat/Nomor HP : 085248764487

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku di Kelas IV MI Al-Ikhlal Tanete Lampe’e Luwu Utara. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara untuk analisis kebutuhan (media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “Relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang ingin diperoleh jelas			√		
2.	Sangat memungkinkan untuk memperoleh informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan			√		
3.	Tidak ada butir pedoman wawancara yang sulit dijawab oleh narasumber				√	
4.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan untuk kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran			√		
5.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema 5 Pahlawanku			√		
6.	Butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai arah fungsi tugas pada materi				√	
7.	Secara keseluruhan informasi melalui instrumen yang didapat sudah sangat memadai untuk mengomponenkan media pembelajaran yang akan dikembangkan			√		
8.	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah					

	dasar yang dihadapi dalam tema 5 Pahlawanku			√		
9.	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi kebutuhan media pembelajaran tema 5 Pahlawanku			√		

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Gunakan kata kerja operasional (kko)
 - Tambahkan pertanyaan yang berkaitan dengan bank yang akan di buat.

Penilaian umum:

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

Palopo, 14 Juli 2021

Validator,



Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 2013079003

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL LUWU PADA TEMA 5
PAHLAWANKU DI KELAS IV MI AL-IKHLAS TANETE LAMPE'E
LUWU UTARA**

Tema 1 : Pahlawanku
Sub Tema 2 : Perjuangan Para Pahlawan
Nama Validator : Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Alamat/Nomor HP : 085248764487

√

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku di MI Al-Ikhlal Tanete Lampe’e Luwu Utara”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar angket analisis kebutuhan (media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “Relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi cara pengisian instrumen jelas dan tidak bermakna ganda				√	
2	Butir instrumen secara keseluruhan telah memenuhi syarat sebagai pengumpul data analisis kebutuhan			√		
3	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan			√		
4	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang harapan mengenai media pembelajaran tema 5 Pahlawanku			√		
5	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber				√	
6	Jawaban yang diberikan oleh pengisi angket mudah dianalisis				√	

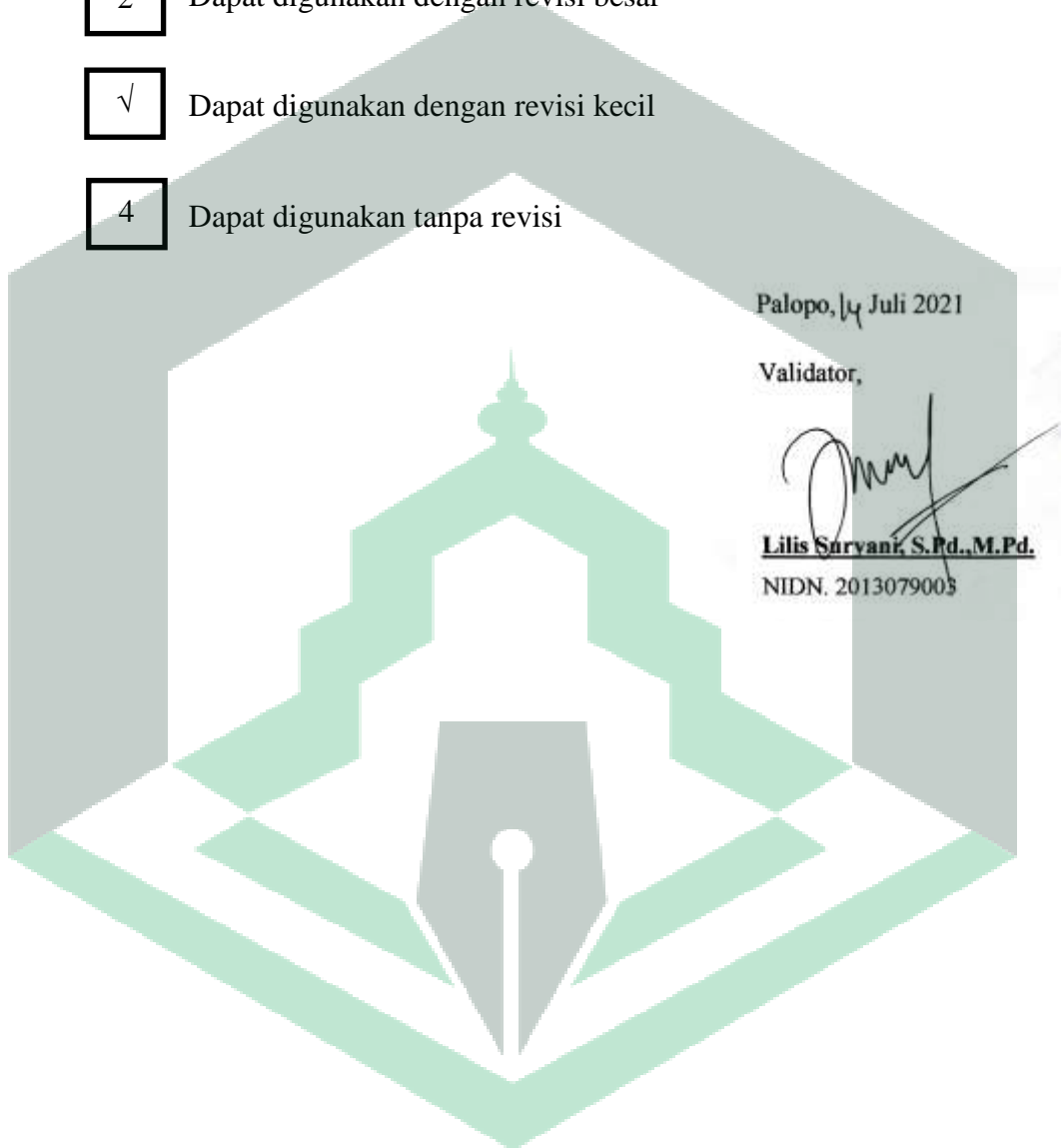
7	Seluruh butir instrumen memungkinkan pengungkapan mengenai masalah dasar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran			√		
8	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema 5 Pahlawanku.				√	
9	Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan			√		
10	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang seluruh kebutuhan yang ada dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan			√		
11	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang gaya belajar siswa				√	

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Tambahkan tes untuk mengukur materi yang akan diajarkan dalam komunikasi.

Penilaian umum:

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



Palopo, 14 Juli 2021

Validator,

Lilis Survani, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 2013079003

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK
BERBASIS KEARIFAN LOKAL LUWU PADA TEMA 5 PAHLAWANKU
DI KELAS IV MI AL-IKHLAS TANETE LAMPE'E LUWU UTARA**

Tema 5 : Pahlawanku
Sub Tema 2 : Perjuangan Para Pahlawan
Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Alamat/Nomor HP : 082346906030

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku di Kelas IV MI Al-Ikhlal Tanete Lampe'e Luwu Utara*". Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara untuk analisis kebutuhan (media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “Relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas				√	
2	Sangat memungkinkan untuk memperoleh informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan				√	
3	Tidak ada butir pedoman wawancara yang sulit dijawab oleh narasumber			√		
4	Informasi yang didapat sangat memungkinkan untuk kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran			√		
5	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema 5 Pahlawanku				√	
6.	Butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai arah fungsi tugas pada materi				√	

7	Secara keseluruhan informasi melalui instrumen yang didapat sudah sangat memadai untuk mengomponenkan media pembelajaran yang akan dikembangkan				√	
8	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam tema 5 Pahlawanku				√	
9	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi kebutuhan media pembelajaran tema 5 Pahlawanku			√		

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

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

Palopo, 15 Juni 2021

Validator



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19880326 202012 2 011



**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL LUWU PADA TEMA 5
PAHLAWANKU DI KELAS IV MI AL-IKHLAS TANETE LAMPE'E
LUWU UTARA**

Tema 1 : Pahlawanku
Sub Tema 2 : Perjuangan Para Pahlawan
Nama Validator : Sukmawaty S.Pd.,M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Alamat/Nomor HP : 082346906030

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku di MI Al-Ikhlal Tanete Lampe'e Luwu Utara*". Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar angket analisis kebutuhan (media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “Relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi cara pengisian instrumen jelas dan tidak bermakna ganda				√	
2	Butir instrumen secara keseluruhan telah memenuhi syarat sebagai pengumpul data analisis kebutuhan				√	
3	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan				√	
4	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang harapan mengenai media pembelajaran tema 5 Pahlawanku				√	
5	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber				√	
6	Jawaban yang diberikan oleh pengisi angket mudah dianalisis			√		
7	Seluruh butir instrumen memungkinkan pengungkapan mengenai masalah dasar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran			√		

8	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema 5 Pahlawanku.				√	
9	Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan				√	
10	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang seluruh kebutuhan yang ada dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan				√	
11	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang gaya belajar siswa				√	

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

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

Palopo, 15 Juni 2021

Validator



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19880326 202012 2 011



**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK
BERBASIS KEARIFAN LOKAL LUWU PADA TEMA 5 PAHLAWANKU
DI KELAS IV MI AL-IKHLAS TANETE LAMPE'E LUWU UTARA**

Tema 5 : Pahlawanku
Sub Tema 2 : Perjuangan Para Pahlawan
Nama Validator : Rosdiana, S.T.,M.Kom.
Pekerjaan : Dosen
Alamat/Nomor HP : 081354843788

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku di Kelas IV MI Al-Ikhlal Tanete Lampe’e Luwu Utara. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara untuk analisis kebutuhan (media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “Relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas				√	
2	Sangat memungkinkan untuk memperoleh informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan				√	
3	Tidak ada butir pedoman wawancara yang sulit dijawab oleh narasumber				√	
4	Informasi yang didapat sangat memungkinkan untuk kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran			√		
5	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema 5 Pahlawanku			√		
6.	Butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai arah fungsi tugas pada materi			√		
7	Secara keseluruhan informasi melalui instrumen yang didapat sudah sangat memadai untuk mengomponenkan media pembelajaran yang				√	

	akan dikembangkan					
8	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam tema 5 Pahlawanku				√	
9	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi kebutuhan media pembelajaran tema 5 Pahlawanku				√	

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Perhatikan opsi dari pilihan yang diberikan pada setiap pertanyaan dalam pedoman wawancara

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

Palopo, 14 Juli 2021

Validator

Rosdiana, S.T., M.Kom.

NIP. 19751128 2008801 2 008

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL LUWU PADA TEMA 5
PAHLAWANKU DI KELAS IV MI AL-IKHLAS TANETE LAMPE'E
LUWU UTARA**

Tema 1 : Pahlawanku
Sub Tema 2 : Pahlawan Kebanggaanku
Nama Validator : Rosdiana, S.T.,M.Kom.
Pekerjaan : Dosen
Alamat/Nomor HP : 081354843788

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku di MI Al-Ikhlas Tanete Lampe’e Luwu Utara”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar angket analisis kebutuhan (media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “Relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi cara pengisian instrumen jelas dan tidak bermakna ganda				√	
2	Butir instrumen secara keseluruhan telah memenuhi syarat sebagai pengumpul data analisis kebutuhan				√	
3	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan				√	
4	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang harapan mengenai media pembelajaran tema 5 Pahlawanku				√	
5	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber				√	
6	Jawaban yang diberikan oleh pengisi angket mudah dianalisis				√	
7	Seluruh butir instrumen memungkinkan pengungkapan mengenai masalah dasar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran			√		
8	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema 5 Pahlawanku.				√	
9	Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan			√		

10	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang seluruh kebutuhan yang ada dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan			√	
11	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang gaya belajar siswa		√		

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini

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

Palopo, 14 Juli 2021

Validator

Rosdiana, S.T., M.Kom.

NIP. 19751128 2008801 2 008

Lampiran 6: Lembar Validasi Produk untuk Ahli Materi Media Komik

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS
KEARIFAN LOKAL PADA TEMA 5 PAHLAWANKU DI MI AL-IKHLAS
TANETE LAMPE'E LUWU UTARA**

Tema 5 : Pahlawanku
Sub Tema 2 : Pahlawanku Kebanggaanku
Nama Validator : Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen PGMI
Alamat/Nomor HP : 085248764487

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlal Tanete Lampe’e Luwu Utara”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom 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. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

	No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
			1	2	3	4
Kevalidan Materi Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu	1.	Sesuai dengan kurikulum 2013				√
	2.	Materi dalam media komik sudah sesuai dengan KI dan KD			√	
	3.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan indikator			√	
	4.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan tujuan pembelajaran				√
	5.	Mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal Luwu mengenai materi peninggalan dan pengaruh kerajaan Hindu dan Islam di Luwu			√	
	6.	Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami			√	
	7.	Ilustrasi dan materi berkaitan dengan jelas			√	
	8.	Ilustrasi membantu pemahaman			√	
	9.	Dapat digunakan secara individual				√

		ataupun kelompok				
	10.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi				√

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

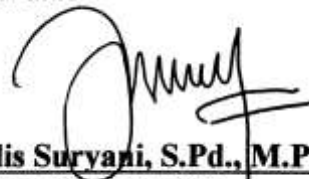
① Tokoh pada komik diganti dengan Tokoh - Tokoh yang ada di luwv.
 ② Gambar - Gambar Penjelasa Mesjid jani ta bisa dengan foto yang langsung.
 ③ Tulisan yang kurang jelas diperbaiki.

Penilaian umum:

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

Palopo, 28 Januari 2022

Validator



Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 2013079003

Lampiran 7: Lembar Validasi Produk untuk Ahli Bahasa Media Komik

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS
KEARIFAN LOKAL PADA TEMA 5 PAHLAWANKU DI MI AL-IKHLAS
TANETE LAMPE'E LUWU UTARA**

Tema 5 : Pahlawanku
Sub Tema 2 : Pahlawanku Kebanggaanku
Nama Validator : Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Alamat/Nomor HP : 082346906030

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe’e Luwu Utara”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom 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. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

	No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
			1	2	3	4
Kevalidan Bahasa Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu	1.	Kebenaran tata bahasa			√	
	2.	Kesederhanaan struktur kalimat				√
	3.	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami				√
	4.	Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)			√	
	5.	Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda				√
	6.	Penjelasan yang dipaparkan tidak menimbulkan penafsiran ganda			√	
	7.	Gambar dan materi berkaitan dengan jelas			√	
	8.	Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti siswa				√

	9.	Penomoran jelas				√
	10.	Urutan materi jelas dan mudah dipahami				√

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Perbaiki kebenaran data bahasa
- gunakan variasi soal, gunakan soal benar salah, pilihan ganda dan beserta kunci jawaban.

Penilaian umum:

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

Palopo, Desember 2021

Validator,


Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd

NIP. 19821206 200801 2 007

Lampiran 8: Lembar Validasi Produk untuk Ahli Desain Media Komik

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS
KEARIFAN LOKAL PADA TEMA 5 PAHLAWANKU DI MI AL-IKHLAS
TANETE LAMPE'E LUWU UTARA**

Tema 5 : Pahlawanku
Sub Tema 2 : Pahlawanku Kebanggaanku
Nama Validator : Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.
Pekerjaan : Dosen
Alamat/Nomor HP : Palopo/08114448949

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI Al-Ikhlal Tanete Lampe’e Luwu Utara”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom 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. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “Relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

	No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
			1	2	3	4
Kevalidan Desain Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu	1.	Kemenarikan desain cover pada media komik			√	
	2.	Kelengkapan identitas cover media komik				√
	3.	Keharmonisan penggunaan warna pada media komik				√
	4.	Kesesuaian ilustrasi dengan materi pada media komik			√	
	5.	Kemenarikan desain karakter tokoh				√
	6.	Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita				√
	7.	Ketepatan penempatan ilustrasi				√
	8.	Ketepatan penempatan balon kata			√	
	9.	Kepadatan penulisan kata pada balon kata			√	
	10.	Kemudahan penggunaan media komik				√

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.


- Dapat digunakan ~~tanpa~~ tanpa revisi -
- Perbaiki saja no. halaman, dikoreksi beberapa

Penilaian umum:

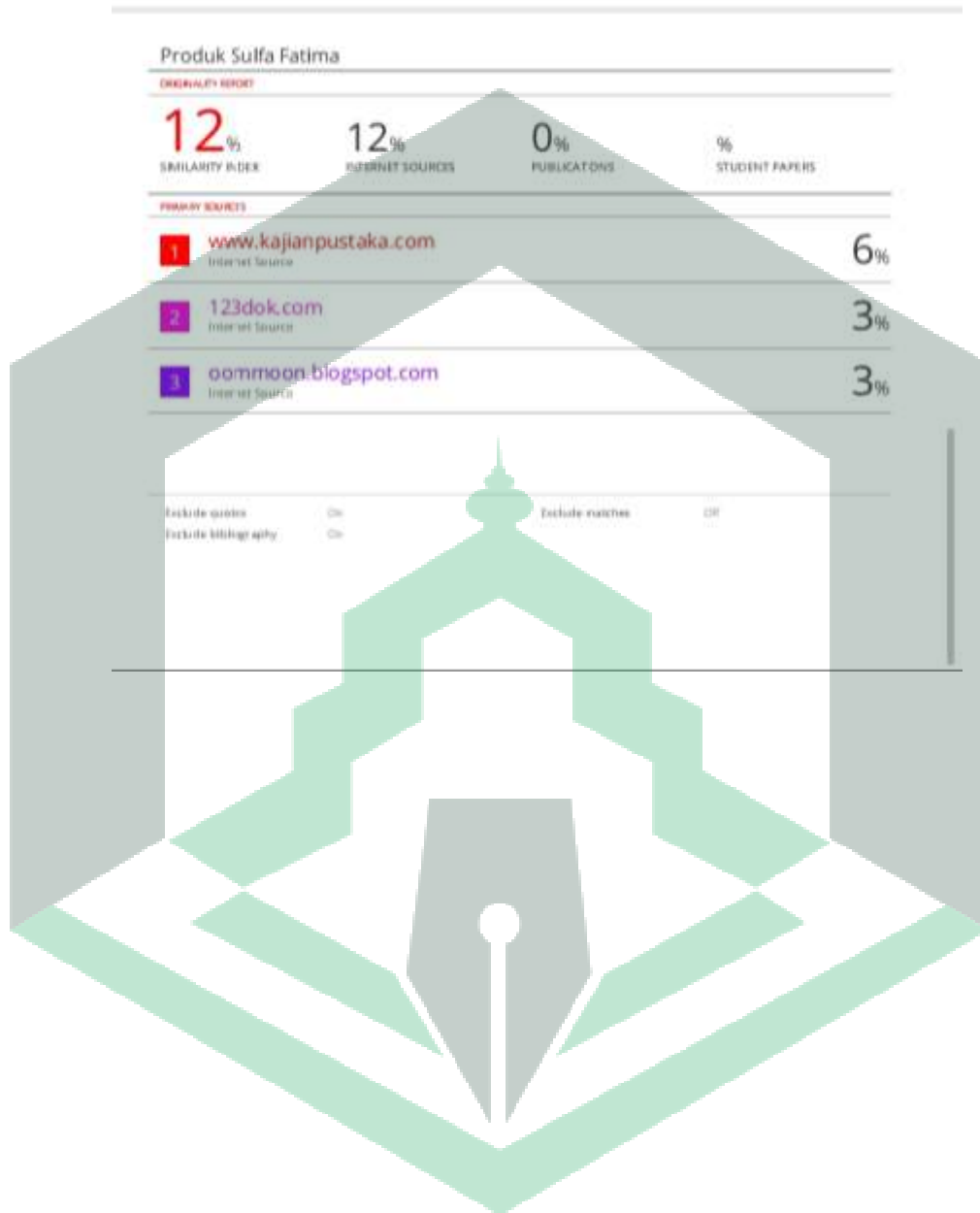
- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 21 Januari 2022

Validator


Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.
NIP. 19761210 200501 2 001

Lampiran 9: Hasil Rekapitan Turnitin Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu



Lampiran 10: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e

Kelas / Semester : IV / 1 (Satu)

Tema 5 : Pahlawanku

Subtema 1 : Perjuangan Para Pahlawan

Pembelajaran : 1

Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPS

3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat.

4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat.

Indikator

- 3.4.1 Menyebutkan peninggalan kerajaan masa Hindu,Buddha dan Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat.
- 4.4.1 membuat laporan peninggalan kerajaan masa Hindu,Buddha dan Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat dalam bentuk peta pikiran.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca isi cerita komik tentang peninggalan kerajaan Hindu-Buddha serta pengaruhnya bagi masyarakat Luwu., siswa mampu menceritakan kembali dengan menggunakan bahasanya sendiri.
2. Setelah membaca isi cerita komik tentang peninggalan kerajaan Islam serta pengaruhnya bagi masyarakat Luwu, siswa mampu menceritakan kembali dengan menggunakan bahasanya sendiri.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengomunikasikan peninggalan kerajaan Hindu-Buddha dan Islam serta pengaruhnya bagi masyarakat Luwu dengan menggunakan peta pikiran.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Pahlawanku</i>".▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai pengaruh dan peninggalan kerajaan Hindu-Buddha dan atau Islam yang mereka ketahui.	150 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa melakukan diskusi mengenai pengaruh dan peninggalan kerajaan Hindu-Buddha dan atau Islam yang mereka ketahui. ▪ Siswa membaca teks bacaan yang tersedia pada buku paket siswa. ▪ Setiap siswa kemudian menjawab pertanyaan yang ada dan mendiskusikan jawabannya di kelompok masing-masing. ▪ Guru membimbing diskusi, berjalan berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lain untuk memastikan bahwa setiap anggota berpartisipasi aktif. ▪ Guru mengajak satu atau dua siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya, lalu memberi penguatan kepada seluruh siswa mengenai jawaban yang diharapkan. Guru dapat memberi kesempatan kepada seluruh siswa untuk memberikan komentar dari jawaban yang ada. ▪ Guru memberi contoh bahwa peninggalan bukan hanya benda bersejarah saja tetapi juga pemikiran atau nilai-nilai yang bisa mempengaruhi hidup masyarakat, misalnya Raja Purnawarman memiliki nilai melindungi orang lain, dalam hal ini rakyatnya. Nilai tersebut dimiliki oleh beberapa tokoh di sekitar mereka dan mempengaruhi kehidupan masyarakat. ▪ Guru meminta siswa untuk memberikan beberapa contoh sikap kepahlawanan dari Raja-Raja tersebut yang terlihat di sekitar mereka. ▪ Siswa menuliskan nilai-nilai perjuangan atau peninggalan lainnya dari para raja yang mempengaruhi masyarakat atau daerah di mana mereka tinggal. Tulisan bisa memuat semangat perjuangan, nilai pendidikan, ajaran positif, maupun benda-benda bersejarah. 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari 	<p>15 menit</p>

	<p>(untuk mengetahui hasil ketercapaian materi).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	
--	---	--

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Pahlawanku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Buku Siswa Tema : *Pahlawanku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Tes bacaan dan gambar

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

Hj. Ratnawati, S.Pd.
NRG: 15372102709

Hasmawati, S.S.
NIP :

Lampiran 11: Surat Izin Penelitian dari PDMPTSP


PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPMPTSP)
Jalan Simpursiang Kantor Gabungan Dinas No.27 Telp/Fax 0473-21536 Kode Pos 92961 Masamba

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 18120/01152/SKP/DPMPTSP/VII/2021

Membaca : Persebaran Surat Keterangan Penelitian an. Salfa Fatima beserta lampirannya
Membuang : Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara Nomor 670/211/VII/Bakesbangpol/2021 Tanggal 26 Juli 2021
Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara.
2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2007 tentang Pembinaan dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintah Daerah;
4. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
6. Peraturan Bupati Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Bupati Luwu Utara Nomor 11 Tahun 2018 tentang Peralihan Kewenangan Perizinan, Non Perizinan dan Penanaman Modal Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Menetapkan : **MEMUTUSKAN**
Menyediakan : Memberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada :
Nama : Salfa Fatima
Nomor : 082349300334
Telepon :
Alamat : Patimama, Desa Patimama Kecamatan Belopa Utara, Kab. Luwu Provinsi Sulawesi Selatan
Sekolah : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
Instansi :
Judul : Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu Pada Tema 5 Pembelajaran Di Kelas IV MI Al-Ikhlis Penelitian Tariete Lampee Luwu Utara
Lokasi : MI Al-Ikhlis Tariete Lampee, Desa Patimama Kecamatan Malangka, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan
Penelitian :

Dengan ketentuan sebagai berikut
1. Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 26 Juli s.d 26 September 2021.
2. Mematuhi semua peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.
3. Surat Keterangan Penelitian ini adalah kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan batal dengan sendirinya jika bertentangan dengan tujuan dan isi ketentuan berikut.

Ditandatangani di : Masamba
Pada Tanggal : 29 Juli 2021


ABMALIANI ST
NIP : 195604151998031007

Retribusi : Rp. 0,00
No. Seri : 18120

DPMPTSP
www.dpmptsp.luwuutara.go.id

Lampiran 12: Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN AL-IKHLAS TANETE LAMPE'E
DESA BAKU-BAKU, KEC. MALANGKE BARAT, KAB. LUWU UTARA
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AL-IKHLAS AS'ADIYAH NO. 303
TERAKREDITASI, TANETE LAMPE'E

KANTOR : JL. POROS MALANGKE - MASAMBRA (DEPAN SPBU Kambusa) HP. 0852 3002 7187, KORB. POS 91957

SURAT KETERANGAN

Nomor : MI.22.73.14 / IKH / 114 / IX / 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hj. Ratnawati, S.Pd.I
NRG : 15372102709
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : MI Al-Ikhlas As'adiyah No. 303 Tanete Lampe'e

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Sulfa Fatima
NIM : 17 0205 0086
Asal Per. Tinggi : Institut Agama Islam Negeri Palopo
Jurusan : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah melaksanakan penelitian di MI Al-Ikhlas As'adiyah No.303 Tanete Lampe'e mulai juli sampai dengan september 2021 untuk memperoleh data guna penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku di Kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara**"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Ditetapkan di : Tanete Lampe'e
Pada Tanggal : 10 September 2021



HJ. RATNAWATI, S.Pd.I
NRG. 15372102709

Lampiran 13: Dokumentasi



Lampiran 14: Produk Akhir



MEDIA KOMIK

Berbasis Kearifan Lokal

LUWU

Guru mempunyai peranan penting dalam memaksimalkan pembelajaran disekolah, namun keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh guru, tetapi masih banyak faktor lainnya yang teurut membantu diantaranya adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Semakin kreatif jenis media pembelajaran yang digunakan akan memberikan pengaruh kepada tingkat keberhasilan pembelajaran.

Media komik ini sebagai salah satu tambahan media pembelajaran untuk materi tema 5 Pahlawanku, sub tema 2 Pahlawanku Kebanggaanku, mata pelajaran IPS untuk kelas IV SD/MI yang diharapkan dapat memudahkan guru dalam mengoptimalkan pembelajaran dan membuat siswa semakin semangat dan termotivasi untuk belajar agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.



MEDIA KOMIK

Berbasis Kearifan Lokal

LUWU



KATA PENGANTAR

Assalamuu'alaikum wa rahmatullahi wa baraaakatuh

Alhamdulillah, puji serta syukur senantiasa kita haturkan kepada kehadiran Allah swt. yang memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga tersusunnya media komik ini. Dalam penyusunan media komik ini masih banyak kekurangannya, untuk itu penyusun meminta dukungan, keritikan dan saran yang sangat berguna untuk kedepannya.

Tutur kata akhir penyusun ucapkan terima kasih untuk semua pihak yang sudah terlibat dalam pembuatan media komik ini.

Wassalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh

Palopo, 13 Maret 2022

Sulfa Fatima

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
Pendahuluan.....	1
Pengertian Media Komik.....	1
Kompetensi Inti (KI).....	2
Kompetensi Dasar (KD).....	2
Indikator.....	3
Tujuan Pembelajaran.....	3
Panduan Penggunaan Media Komik.....	4
Pengenalan Tokoh.....	6
Ilustrasi Tokoh.....	6
Media Komik.....	7
Peta Pikiran.....	8
DAFTAR PUSTAKA.....	9

I. Pendahuluan

A. Pengertian Media Komik

Media komik adalah media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi dan mudah untuk dimengerti. Komik umumnya berbentuk serangkaian gambar yang masing-masing dibuat dalam panel dan dipisahkan oleh gang yang keseluruhannya merupakan kesatuan cerita yang runtut, gambar-gambar tersebut biasanya dilengkapi dengan balon kata yang berisi ucapan yang disampaikan oleh tokoh dalam komik dan kadang disertai narasi sebagai penjelasan yang berbentuk kotak dan tersambung ditepi panel.

Media komik ini merupakan pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku, sub tema 2 Pahlawanku Kebanggaanku, pembelajaran 1, mata pelajaran IPS yang diperuntukan untuk siswa/i kelas IV SD/MI dan disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pengembangan media komik ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu tambahan media pembelajaran yang dapat memberikan pengetahuan baru kepada siswa/i dan proses pembelajaran bisa berjalan dengan lebih optimal.

Tema : 5 Pahlawanku

Sub Tema : 2 Pahlawanku Kebanggaanku

Mata Pelajaran : IPS

B. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

C. Kompetensi Dasar

- 3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

D. Indikator

3.4.1 Menyebutkan peninggalan kerajaan pada masa Hindu /Buddha dan Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat.

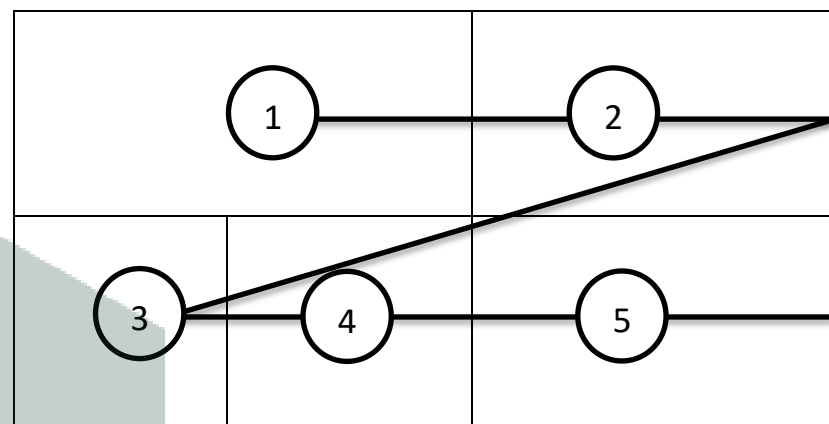
4.4.1 Membuat laporan peninggalan kerajaan Hindu/Buddha dan Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat dalam bentuk peta pikiran.

E. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah membaca isi cerita komik tentang peninggalan kerajaan Hindu/Buddha serta pengaruhnya bagi masyarakat Luwu., siswa mampu menceritakan kembali dengan menggunakan bahasanya sendiri.
2. Setelah membaca isi cerita komik tentang peninggalan kerajaan Islam serta pengaruhnya bagi masyarakat Luwu, siswa mampu menceritakan kembali dengan menggunakan bahasanya sendiri.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengomunikasikan peninggalan kerajaan Hindu/Buddha dan Islam serta pengaruhnya bagi masyarakat Luwu dengan menggunakan peta pikiran.

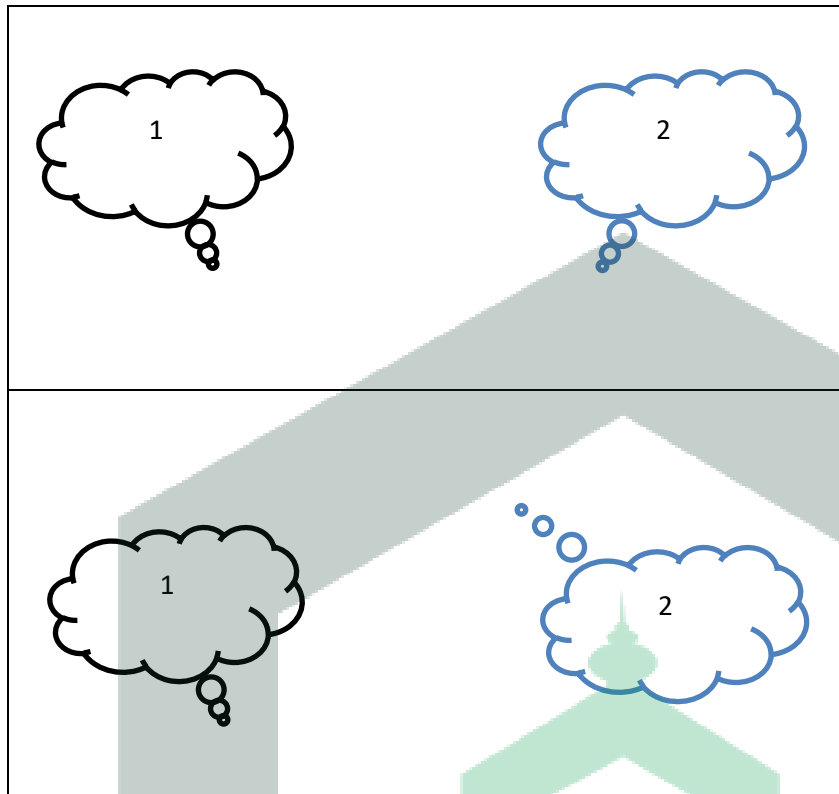
F. Panduan Penggunaan Media Komik

1. Memuat tentang pembelajaran Tema 5 Pahlawanku, sub tema 2 Pahlawanku Kebanggaanku
2. Peserta didik dapat melihat pengenalan tokoh komik pada halaman selanjutnya.



3. Baca panel dari kiri kekanan atau dari atas ke bawah

4. Baca balon dialog dari kiri ke kanan atau dari atas ke bawah



5. Peserta didik dapat membaca komik secara individu maupun secara berpasangan.
6. Setelah membaca, peserta didik dapat melakukan reflesi diri pada akhir cerita.
7. Peserta didik dapat bertanya pada guru atau orang tua tentang hal yang tidak diketahui.

G. Pengenalan Tokoh

1. Ratu Langi'
2. Mama

H. Ilustrasi Tokoh

ILUSTRASI RATU LANGI'



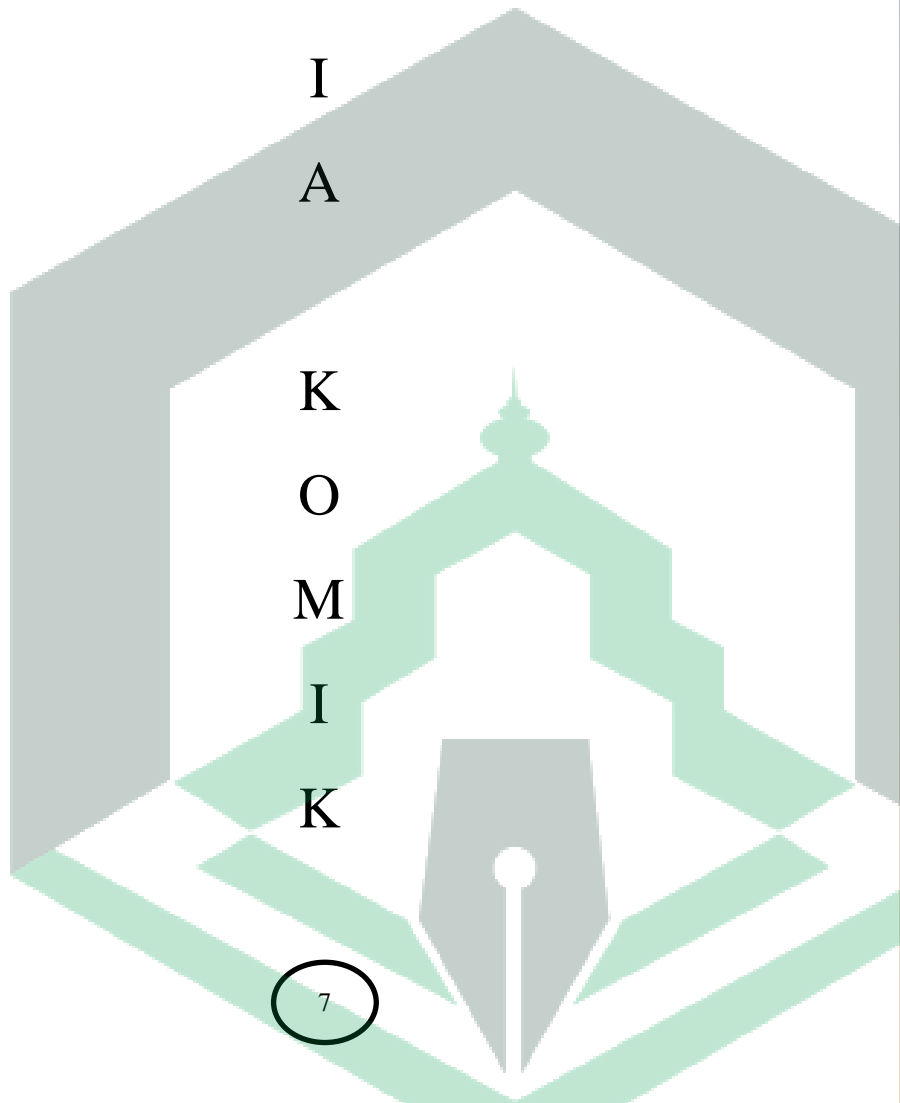
ILUSTRASI MAMA



M
E
D
I
A

K
O
M
I
K

7



PENINGGALAN DAN PENGARUH KERAJAAN HINDU/BUDDHA DAN ISLAM DI LUWU



Sulfa Fatima





Oh kerajaan Luwu

iye nak, dan ada beberapa peninggalannya salah satunya itu seperti karya sastra I Laga Ligo

Sure' Laga Ligo yang membahas tentang kejadian-kejadian masa lalu terutama pada masa sebelum datangnya pengaruh Islam yaitu pada abad IX-XIV M.



Lontara yang membuat perihal sejarah Sulawesi Selatan pada masa datangnya Islam pada abad XIV-XVII M.



Di dalam Sure' Galigo atau Laga Ligo menceritakan tentang bagaimana pengaruhnya ini Hindu Dan Buddha di Sulawesi nak

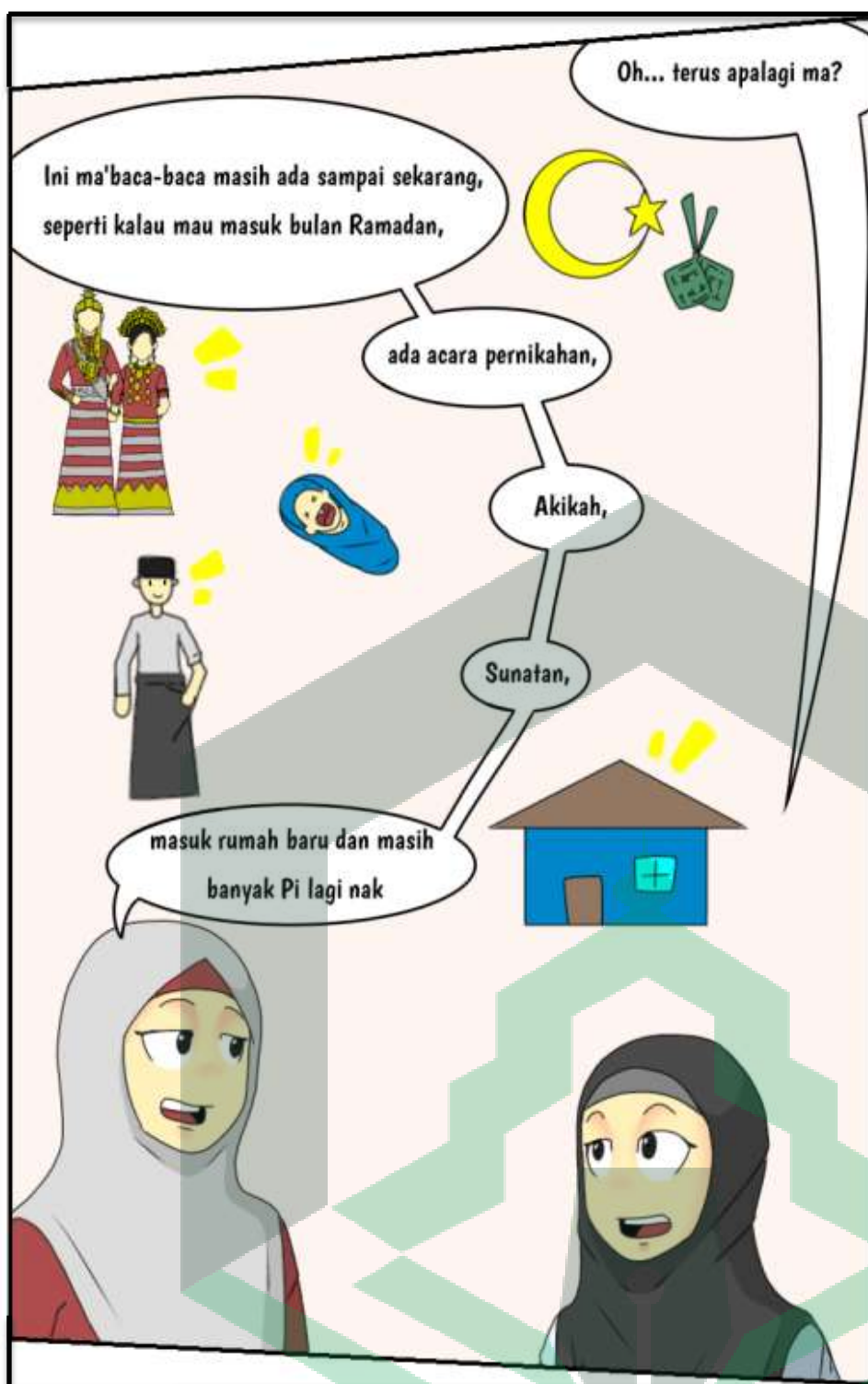
Kayak bagaimana Mak?

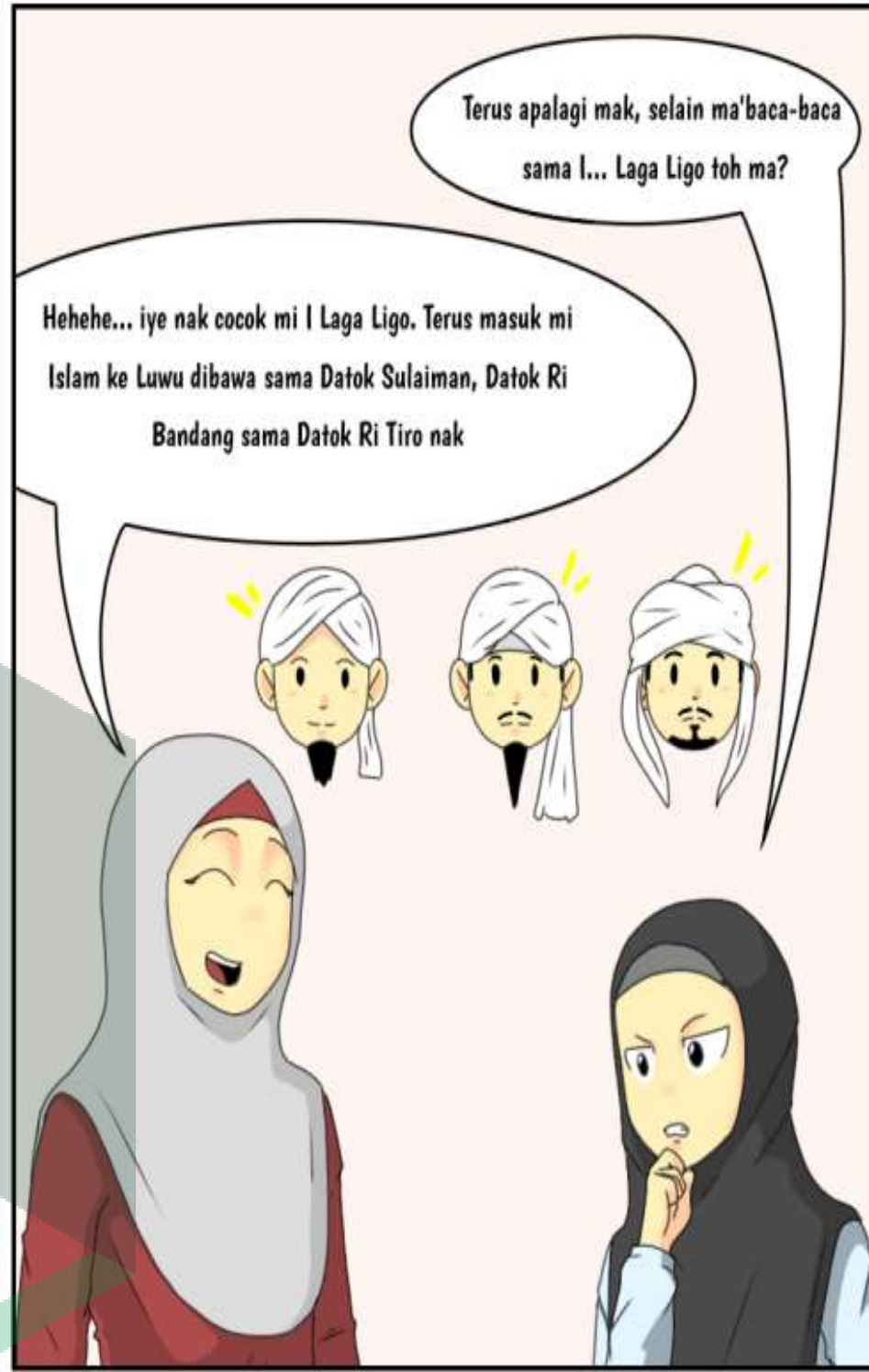
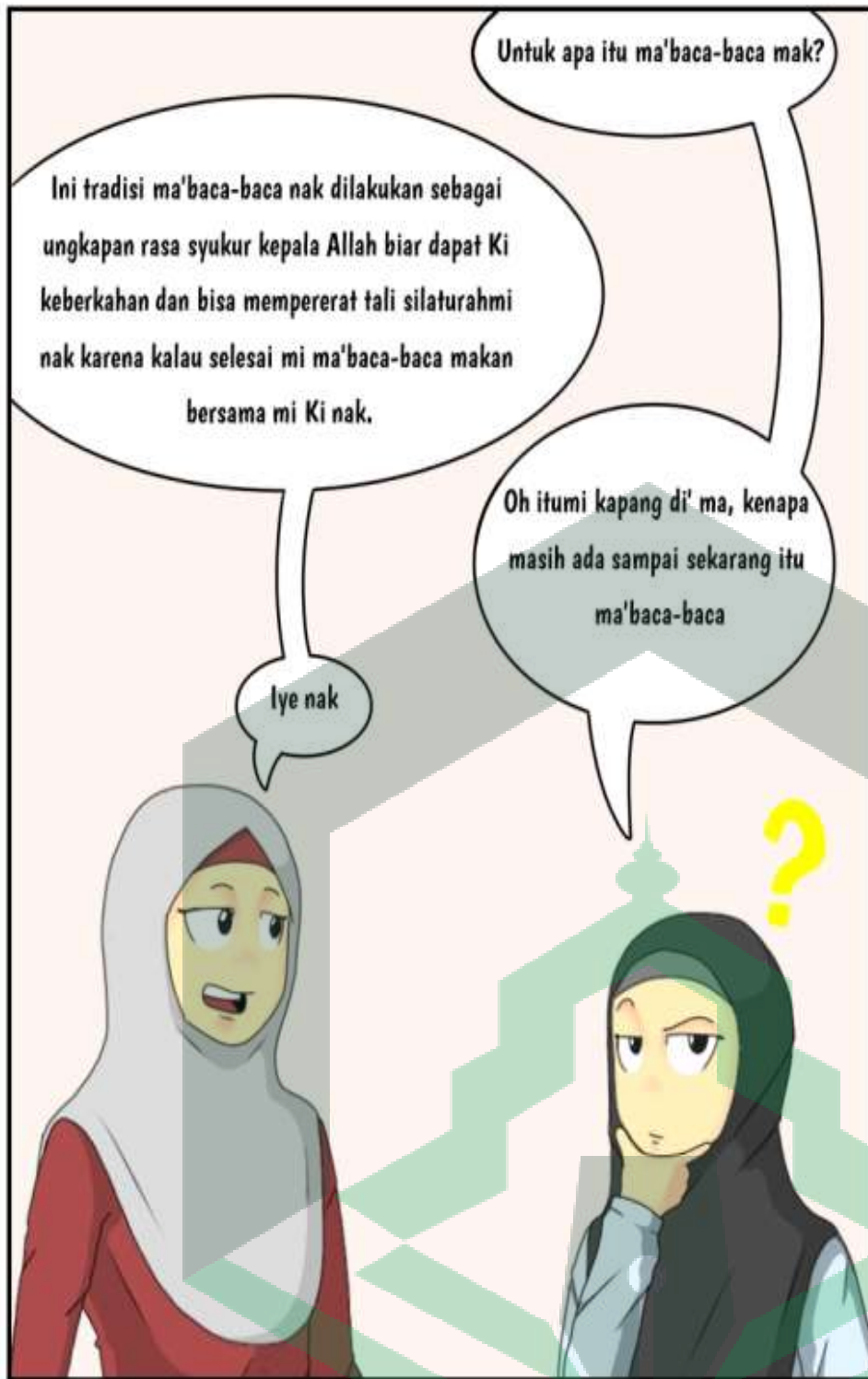
Sebelum datangnya Islam dulu toh nak, ada namanya tradisi pembakaran mayat raja-raja Bugis, seperti dalam cerita Lontara Bone, itu mayat rajanya dibakar baru abunya disimpan dalam Guci,



dan ada juga didalam Lontara Luwu nak, Raja Luwu VIII yang bergelar Maningo'e Ri Bajo, itu mayatnya nak dibakar pakai kayu Bajo









Pada masa kekuasaan La Pattiware Daeng Parabbung atau dikenal dengan nama Patiarase (1587-1615) yang masyarakat setempatnya masih menganut kepercayaan Dewata Seuwa'e yang merupakan kepercayaan pra-Islam yang masih meyakini adanya kekuatan tunggal.

Setelah kedatangan ketiga pembawa ajaran Islam yaitu Datok Sulaiman, Datok Ri Bandang, Datok Ri Tiro,



Datok Sulaiman

Datok Ri Bandang

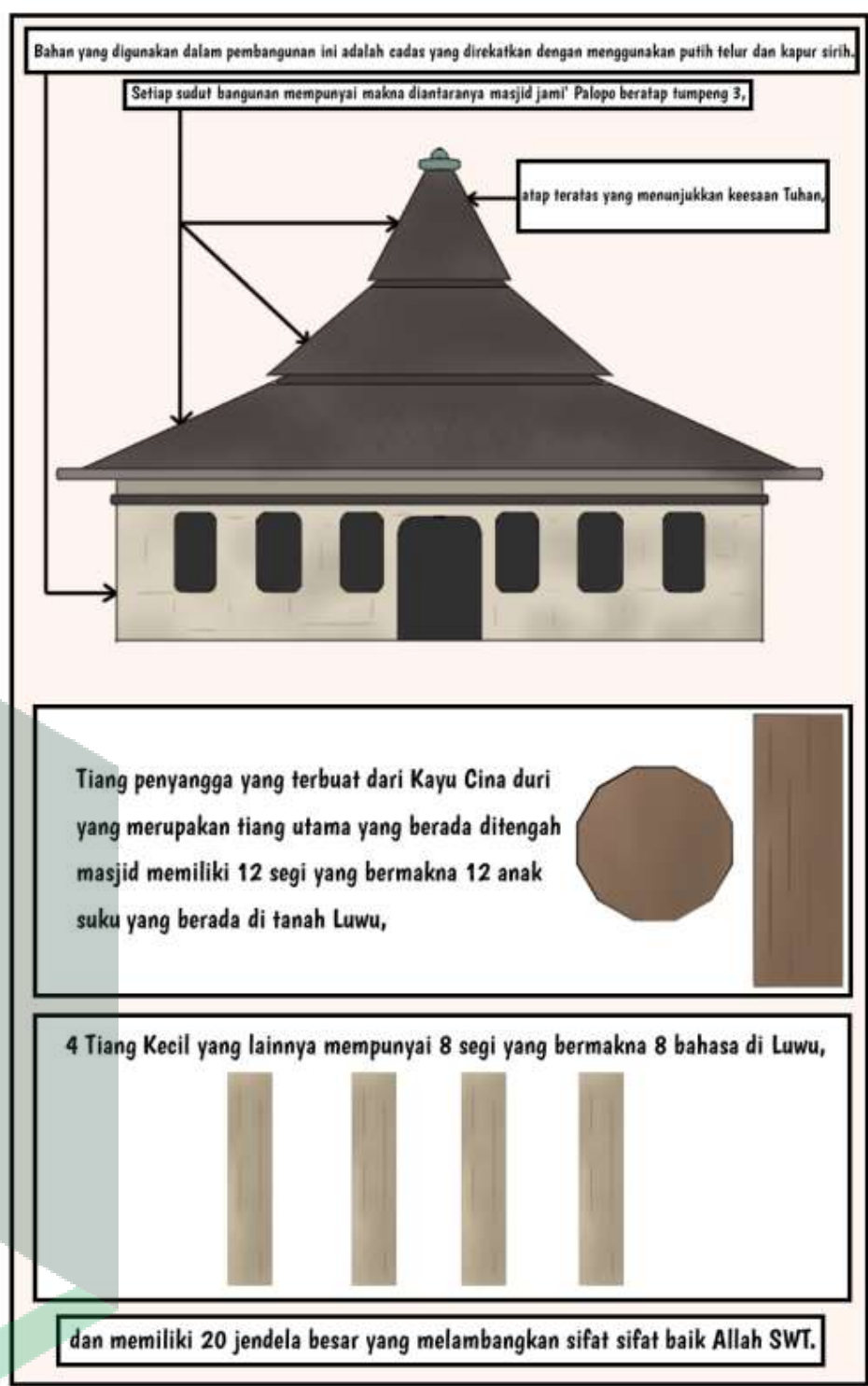
Datok Ri Tiro

Mereka mulai menyebarkan Islam dikalangan rakyat biasa hingga ke keluarga kerajaan.

Setelah berhasil meyakinkan masyarakat Luwu sampai bisa mi diterima sama raja pada waktu itu nak, sampai pada masa pemerintahannya Raja Patipasaung yang bergelar Sultan Muhammad, dibikin mi masjid Jami' dibantu sama masyarakat Luwu, bergotong royong orang bikin i nak



Masjid Jami' merupakan masjid tertua peninggalan dari kerajaan Luwu yang berada di Kota Palopo, yang didirikan oleh Raja Luwu yang bernama Satu Payung Luwu XVI Patti Pasaung Toamponangi Sultan Abdullah Matinro'e pada tahun 1604 Masehi dengan luas 15 m² dibangun bersama dengan masyarakat Luwu selama 7 hari secara bergotong royong.





Setiap jendela memiliki 5 terali besi berbentuk tegak yang menggambarkan salat wajib sehari semalam,

Serta terdapat 12 jendela kecil yang bermakna 12 bulan dalam setahun berbentuk seperti kura-kura yang melambangkan kesabaran dan kepastian,

Masjid Jami' hanya memiliki satu pintu yang memiliki makna Tuhan Yang Esa



Iye nak, dan ini masjid jami', masjid tertua yang ada di Palopo dan pengaruhnya bagi masyarakat Luwu sangat besar karena adanya ini masjid Jami' nak semakin na satukan masyarakat Luwu

Oh masjid Jami', terus apa lagi?

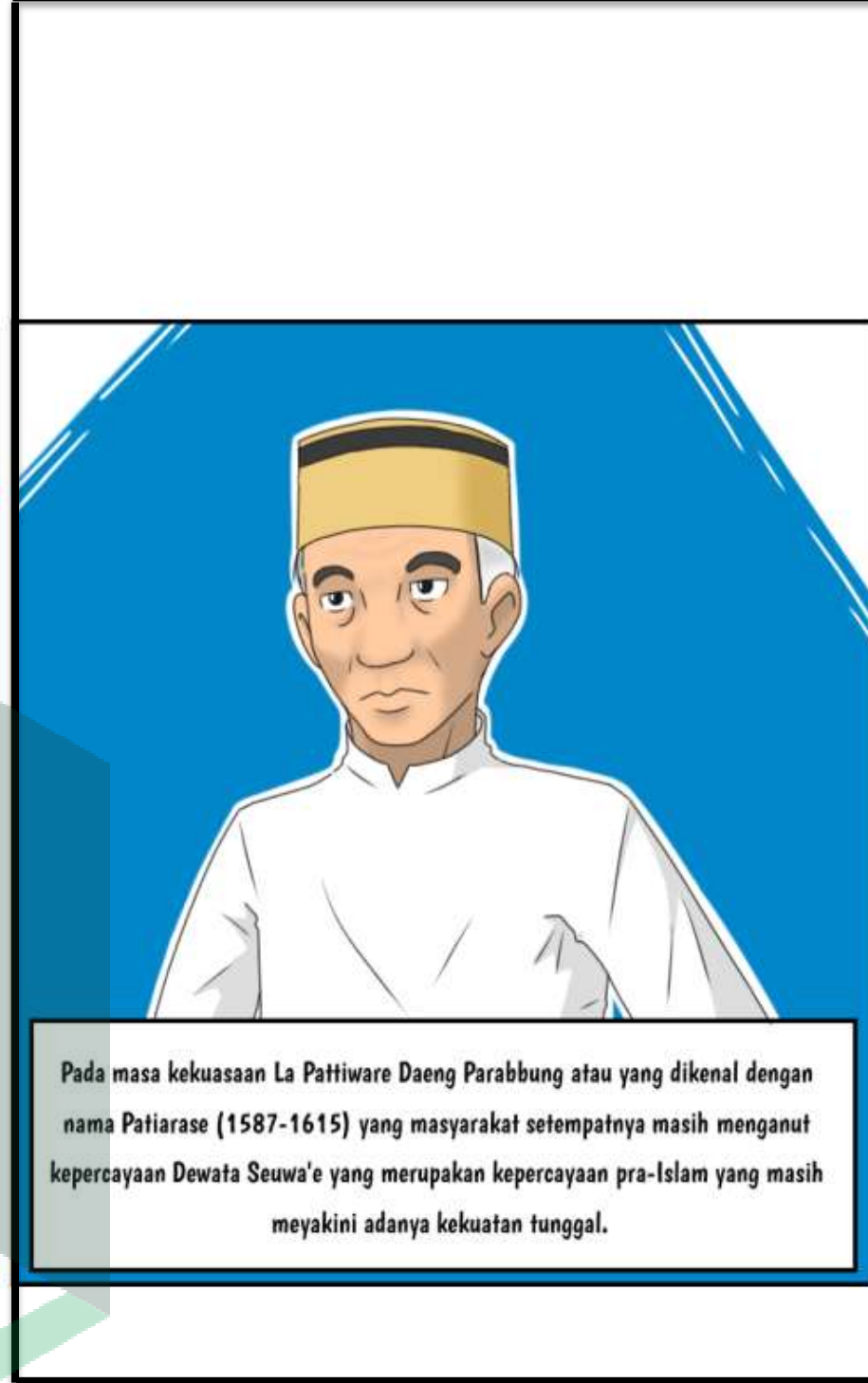
MasyaAllah





Terus Mama, kapan itu Islam masuk?

Kalau itu Islam pertama kali masuk di kerajaan Luwu sekitar abad ke-17 Masehi nak. Ada tiga orang yang membawa ajaran Islam dari Minangkabau, Sumatra Barat namanya Datok Sulaiman, Datok Ri Bandang, Datok Ri Tiro



Pada masa kekuasaan La Pattiware Daeng Parabbung atau yang dikenal dengan nama Patiarase (1587-1615) yang masyarakat setempatnya masih menganut kepercayaan Dewata Seuwa'e yang merupakan kepercayaan pra-Islam yang masih meyakini adanya kekuatan tunggal.

Setelah kedatangan ketiga pembawa ajaran Agama Islam yaitu Datok Sulaiman, Datok Ri Bandang dan Datok Ri Tiro yang dimulai dengan menyebarkan Islam dikalangan rakyat biasa hingga ke keluarga kerajaan, dan dalam perjalanan menuju Luwu ketiga Khatib ini menjalankan shalat yang disaksikan oleh masyarakat setempat dan membuat masyarakat keheranan dengan apa yang dilakukan oleh ketiga Khatib tersebut,

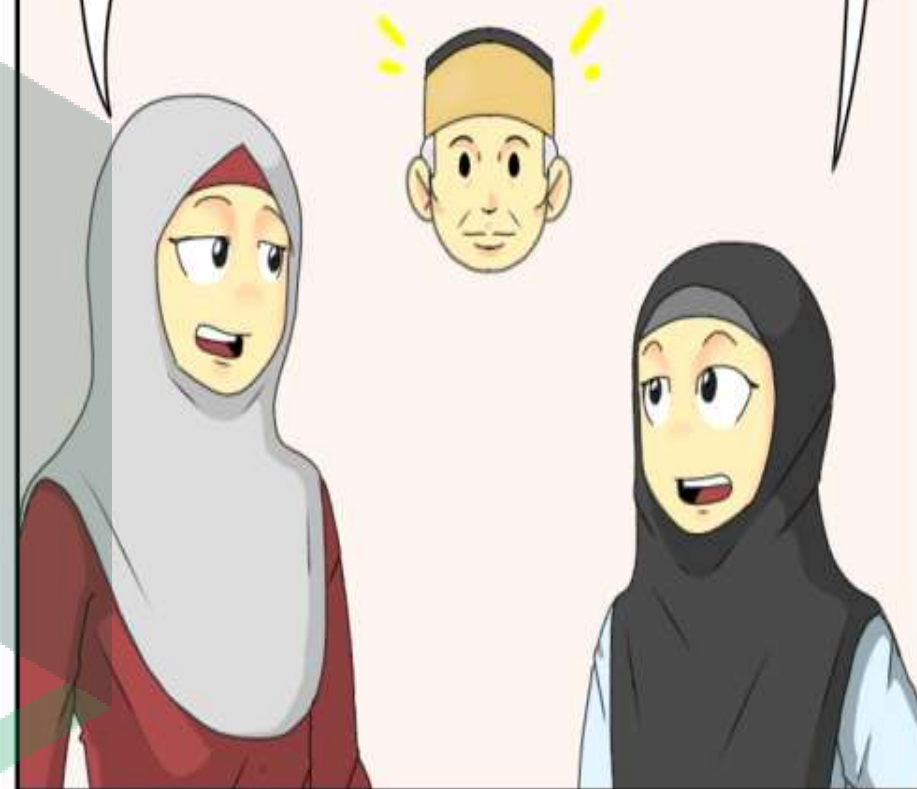


namun setelah diberikan pemahaman kepada masyarakat setempat, akhirnya banyak yang tertarik untuk memeluk agama Islam

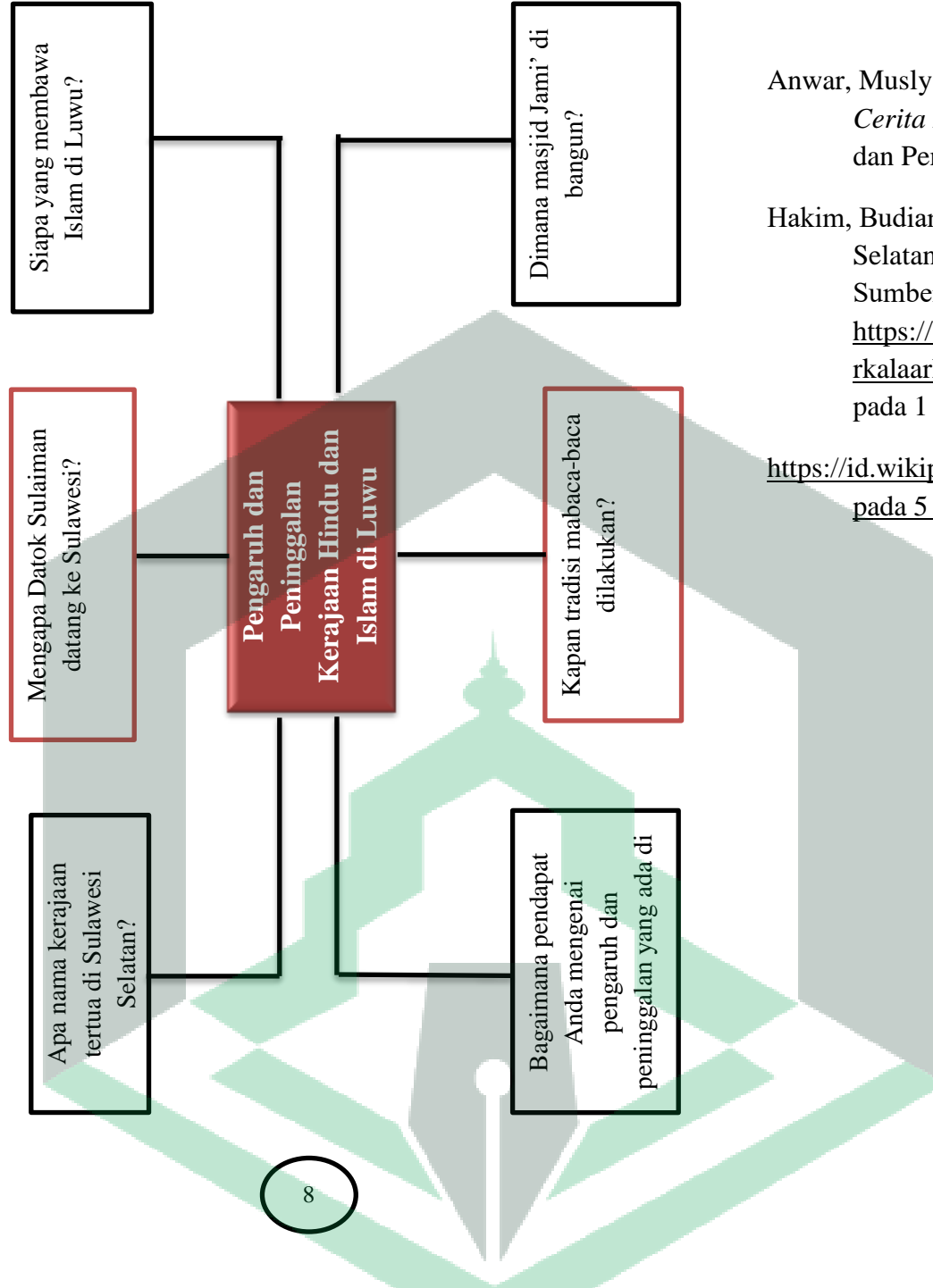
Terus ketiga Khatib ini nak, dibawah ke istana untuk bertemu sama Datu Pattiware

Beliau adalah seorang raja yang berkuasa pada saat itu nak dan Datu Pattiware ini adalah seorang Datu yang bijaksana, lemah lembut dan berwibawa juga

Siapa itu Pattiware ma?







DAFTAR PUSTAKA

Anwar, Musly dkk. 2014. *Pelayaran Cinta Sawerigading dan Cerita Rakyat Tana Luwu Lainnya*. Malili: PT. Vale dan Pemkab Luwu Timur.

Hakim, Budianto. 1994. "Tinjauan Kembali Sejarah Sulawesi Selatan (Abad IX-XIV M) Berdasarkan Beberapa Sumber tertulis",
<https://berkalaarkeologi.kemdikbud.go.id/index.php/berkalaarkeologi/article/download/639/592/3218>, diakses pada 1 Oktober 2021 pukul 22.23.

https://id.wikipedia.org/wiki/Masjid_Tua_Palopo, diakses pada 5 Oktober 2021 pukul 13.40.

Lampiran 15: Riwayat Hidup



Sulfa Fatima, lahir di Tandung, Kec. Malangke, Kab. Luwu Utara pada tanggal 13 Maret 1999. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Syamsu Aras dan Dinawati M. Penulis menempu pendidikan pertama kali di bangku Sekolah Dasar di MI As'adiyah No.285 Babu'e (*tahun lulus 2011*) dengan tahun yang sama penulis melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di MTs As'Adiyah No. 33 Babu'e, Desa Tandung, Kec. Malangke, Kab. Luwu Utara (*tahun lulus 2014*) dan ditahun yang sama juga penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas Negeri di SMA Negeri 7 Luwu (*tahun lulus 2017*) hingga akhirnya melanjutkan perguruan tinggi dengan tahun yang sama di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo dengan program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Sebelum menyelesaikan tugas akhir studi, penulis menyusun skripsi dengan judul "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu pada Tema 5 Pahlawanku di Kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara" sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Srata Satu (S1) dengan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).