

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA
PELAJARAN SENI BUDAYA (PESTA PANEN)
BERBASIS KEARIFAN LOKAL SDN 112 LEMO
KABUPATEN LUWU TIMUR**

Skripsi

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo
Untuk Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Penyelesaian
Studi jenjang Sarjana pada Program Studi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidayah*



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA
PELAJARAN SENI BUDAYA (PESTA PANEN)
BERBASIS KEARIFAN LOKAL SDN 112 LEMO
KABUPATEN LUWU TIMUR**

Skripsi

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo
untuk Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Penyelesaian
Studi jenjang Sarjana pada Program Studi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidayah*



Oleh

Riani MP

NIM :16 0205 0035

Pembimbing:

- 1. Dr. Baderiah, M.Ag.**
- 2. Lilis Suryani, S.Pd. ,M.Pd.**






**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Pesta Panen) Berbasis Kearifan Lokal SDN 112 Lemo Kabupaten Luwu Timur* yang ditulis oleh *Riani MP* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) *16 0205 0035*, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Jumat*, tanggal *11 Agustus 2023 M* bertepatan dengan *24 Muharram 1445 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar *Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*.

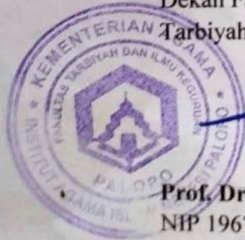
Palopo, 10 Oktober 2023
24 Rabiul Awal 1445 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Baderiah, M.Ag. | Pembimbing I | () |
| 5. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

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



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

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 19791011 201101 1 003

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul : Pengembangan Media Komik
Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Pesta Panen) Berbasis Kearifan Lokal SDN
112 Lemo Kabupaten Luwu Timur.

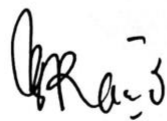
yang ditulis oleh :

Nama : Riani MP
Nim : 16 0205 0035
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I



Dr. Baderiah, M.Ag.
NIP 19700301200003

Pembimbing II



Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.
NIDN 2013079003

PERSETUJUAN PENGUJI

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul: Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Pesta Panen) Berbasis Kearifan Lokal SDN 112 Lemo Kabupaten Luwu Timur.

Yang ditulis oleh:

Nama : Riani MP


Nim : 16.0205.0035

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

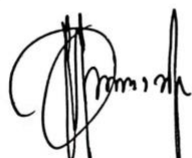
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak.

Penguji I


Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 19791011 201101 1 003

Penguji II


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

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi yang berjudul, Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Pesta Panen) Berbasis Kearifan Lokal SDN 112 Lemo Kabupaten Luwu Timur. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam ujian *munaqasyah* pada hari Kamis tanggal 11 Agustus Tahun 2023 telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan dinyatakan layak.

TIM PENGUJI

1. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.

Ketua sidang

()
tanggal :


2. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.

Penguji I

()
tanggal :

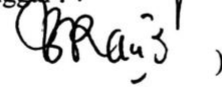
3. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.

Penguji II

()
tanggal :


4. Dr. Baderiah, M.Ag.

Pembimbing I/Penguji

()
tanggal :

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

Pembimbing II/Penguji

()
tanggal :

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp :
Hal :
Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
di,
Palopo

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Riani MP
NIM : 16.0205.0035
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Pesta Panen) Berbasis Kearifan Lokal SDN 112 Lemo Kabupaten Luwu Timur.


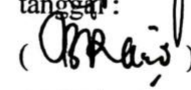
Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik.

Demikian disampaikan untuk diproses selanjutnya.

Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.

TIM PENGUJI

1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
Penguji I
2. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
Penguji II
3. Dr. Baderiah, M.Ag.
Pembimbing I/Penguji
4. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing II/Penguji

()
tanggal :
()
tanggal :
()
tanggal :
()
tanggal :

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riani Mp
Nim : 15 0206 0035
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil 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.

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

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 04 Maret 2023

Yang membuat pernyataan.


Riani MP



NIM. 16 0205 0035



Dipindai dengan CamScanner

PRA KATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى اشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ
وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ آمِينَ

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. Yang telah menganugrahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (pesta panen) berbasis kearifan SDN 112 Lemo Kabupaten luwu timur”.

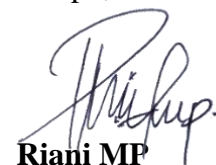
Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. Kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga untuk kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Ali MP dan Ibunda Samina, yang telah mengasuh dan mendidik penulis ini dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta saudara dan saudariku yang selama ini membantu dan mendoakan ku. Mudah-mudahan Allah swt mengumpulkan kita semua dalam *surga-Nya* kelak. Tak lupa pula peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Palopo, Bapak Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Mustaming, S.Ag. selaku Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ibu Hj. Nursaeni, M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Ibu Alia Lestari, M.Si. selaku Wakil Dekan II, dan Bapak Dr. Taqwa, M.Pd., selaku Wakil Dekan III IAIN Palopo, Senantiasa Membina dan Mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik.
3. Bapak Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. dan bapak Nurul Aswar, S. Pd., M.Pd. selaku ketua prodi dan sekretaris prodi PGMI yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Ibu Dr.Baderiah ,M.Ag., dan ibu Lilis Suryani S.Pd., M.Pd. Masing- masing selaku pembimbing I dan II penulis yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Dr.Muhammad Guntur,.M.Pd dan ibu Mirnawati S.Pd, M.Pd. Selaku penguji I dan penguji II yang telah memberikan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Dr.Baderiah,.M.Ag Selaku penasehat akademik dan dosen IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Masni Tut Wuri Handayani, S,Pd., dan Kak Ika Murdika, S.Pd., Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu penulis jika penulis membutuhkan pertolongan.
8. Kepala Sekolah, guru-guru beserta staff SDN 112 Lemo, yang telah memberikan izin serta bantuan dan bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
9. Siswa/siswi SDN 112 Lemo, yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
10. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo angkatan 2016 (khususnya kelas B). Serta teman-teman IAIN Palopo, yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.
11. Terimah Kasih Kepada Jabal Nur Nawir yang telah membantu dalam penyelesaian media komik, serta Dito yang selalu mendukung untuk menyelesaikan skripsi.

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

Palopo, 19 Mei 2023



Riani MP

PEDOMAN TRANSILITERASI ARAB DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	Ṣ	es dengan titik di atas
ج	Ja	J	Je
ح	Ha	Ḥ	ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ḍ	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	Ta	Ṭ	te dengan titik di bawah
ظ	Za	Ẓ	zet dengan titik di bawah
ع	‘Ain	‘	Apostrofterbalik
غ	Ga	G	Ge
ف	Fa	F	Ef

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya, tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti halnya vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dhammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf. Transliterasinya berupa gabungan huruf yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	fathah dan ya	Ai	a dan i
اُو	kasrah dan waw	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa* bukan *kayfa*

هَوَّلَ : *hauला* bukan *hawla*

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ اِ اُ	<i>fathah dan alif, fathah dan</i>	Ā	a dan garis di

	waw		atas
يِ	<i>kasrahdan ya</i>	˘i	i dan garis di atas
يُ	<i>dhammahdan ya</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَات : *mâta*

رَمَى : *ramâ*

يَمُوتُ : *yamûtu*

4. Ta Marbûtah

Transliterasi untuk *ta marbûtah* ada dua, yaitu *ta marbûtah* yang hidup atau mendapat *harakat fathah, kasrah* dan *dhammah*, transliterasinya adalah (t). Sedangkan *ta marbûtah* yang mati atau mendapat *harakat sukun*, transliterasinya adalah (h).

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbûtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbûtah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfâl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madânah al-fâḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid (ّ)*, maka dalam transliterasi ini dilambangkan dengan

perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : rabbanâ

نَجِّنَا : najjaânâ

الْحَقُّ : al-ḥaqq

الْحُجُّ : al-ḥajj

نُعْمٍ : nu'ima

عُدُّوْ : 'aduwwun

Jika huruf *ى* bertasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (سِيّ), maka ditransliterasikan seperti huruf *maddah* (â).

Contoh:

عَلِيٍّ : 'ali (bukan 'aliyy atau 'aly)

عَرَسِيٍّ : 'arasi (bukan 'arasiyy atau 'arasy)

6. Kata Sandang

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

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (*bukanasy-syamsu*)

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

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

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

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan *Kata Arab Yang Lazim Digunakan Dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya,

kata al-Qur'an (dari *al-Qur'an*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fi al-Qur'an al-Karîm

Al-Sunnah qabl al-tadwîn

9. Lafaz Aljalâlâh

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

Contoh:

دِينُ اللَّهِ

: *dînullah*

بِاللَّهِ

: *billâh*

Adapun *ta marbûtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalâlâh*, ditransliterasi dengan huruf (t).

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ

: *hum fî rahmatillâh*

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 ma Muhammadun illa rasul

Inna awwala baitin wudi'a linnasi lallazi bi Bakkata mubarakan

Syahru Ramadan al-laz\i unzila fih al-Qur'an

Naṣr al-Din al-Tūsi

Naṣr Hāmid Abū Zayd

Al- Tūfi

Al-Maṣlahah fi al-Tasyri' al-Islāmi

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

Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu)
Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= subhânahū wa ta'âlâ
saw.	= allallâhu 'alaihi wa sallam
a.s.	= alaihi al-salam
Q.S.	= Qur'an, Surah
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS...: 4	= QS Ali 'Imran/3: 4.
HR	= Hadis Riwayat



DAFTAR ISI

SAMPUL	ii
JUDUL	ii
PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	xx
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. LatarBelakang	1
B. RumusanMasalah	4
C. TujuanPenelitian	5
D. ManfaatPenelitian	5
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	7
B. Landasan Teori.....	11
1. Media Pembelajaran	11
2. Media Pembelajaran Komik	20
3. Konsep Pengembangan Model	27
4. Kearifan Lokal.....	31
5. Seni Budaya.....	32
C. Kerangka Pikir	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Pendekatan dan JenisPenelitian	35
B. Subjek dan Objek Penelitian	35
C. Tempat dan Waktu Penelitiaan	36
D. Langkah-LangkahPenelitian	37
E. Data dan SumberData	38
F. InstrumenPenelitian	38
G. Teknik PengumpulanData.....	39
H. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	42

1. Analisa Kebutuhan Siswa.....	42
2. Deskripsi Prosedur Penelitian	43
3. Hasil Desain Aplikasi Komik.....	47
4. Develop	55
B. Pembahasan.....	64
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	74



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pengembangan Media Komik Bagi Siswa	57
Tabel 4.2 Pengembangan Media Komik	58
Tabel 4.3 Pengambilan Keputusan	59
Tabel 4.4 Penilaian Ahli Materi	60
Tabel 4.5 Penilaian Ahli Media	61
Tabel 4.6 Penilaian Ahli Bahasa	62
Tabel 4.7 Hasil Angket Guru	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	19
Gambar 2.2 Langkah-Langkah Menurut Addie	28
Gambar 2.3 Kerangka Pikir	35
Gambar 3.1 Alamat SDN 112 Lemo.....	37
Gambar 4.1 Ibispoint X	47
Gambar 4.2 Canva.....	47
Gambar 4.3 Hasil Diskusi Tentang Pengadaan Peta Panen	48
Gambar 4.4 Percakapan Ikhsan Dan Ayahnya.....	49
Gambar 4.5 Persiapan Pesta Panen	50
Gambar 4.6 Masyarakat pergi Ke Kantor Desa	51
Gambar 4.7 Persiapan Pesta Panen	52
Gambar 4.8 Pembakaran Bambu Berisi Beras Ketan	53
Gambar 4.9 Pembuatan Dangkot Dan Ikan Merah	54
Gambar 4.10 Pesta Panen Berlangsung	55
Gambar 4.11 Pidato Pesta Panen	56



ABSTRAK

Riani MP, 2023.*Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Pesta Panen) Berbasis Kearifan Lokal SDN 112 Lemo Kabupaten Luwu Timur*”.Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Di bimbing oleh Baderiah dan Lilis Suryani

Penelitian ini bertujuan untuk ; (1) perlunya penilaian siswa dan guru untuk pengembangan media pembelajaran berupa komik; (2) melakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa; (3) menguji keefektifan komik yang dikembangkan terhadap peningkatan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 5SDN 112 Lemo.Metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Penilaian validitas media pembelajaran melibatkan lima ahli materi dan ahli media.

Hasil penelitian ini menemukan: (1) Guru dan siswa membutuhkan pengembangan komik berbasis kearifan lokal. (2) Nilai validasi ahli materi 89%, ahli media 82%, dan ahli bahasa 84,44%. (3) Keefektifan komik yang dikembangkan dapat dilihat dari angket dan hasil pre-post test. Nilai pretest 68 dan nilai posttest 84. Sedangkan nilai angket guru 92% dan nilai angket siswa 93,75%. Berdasarkan hasil tersebut, komik yang dikembangkan dibutuhkan bagi siswa dan guru, sangat valid, dan sangat efektif.

Kata Kunci : Komik, Kearifan Lokal.

ABSTRACT

Riani MP, 2023.*Development of Comic Media in the Subject of Cultural Arts (Harvest Festival) Based on Local Wisdom at SDN 112 Lemo, East Luwu Regency Under the guidance of thesis for teacher education study program madrasah ibtidaiyah faculties of tarbiyah and teaching science palopo state institute of Islamic religion Baderiah and Lilis Suryani.*

This study aims to; (1) do need assesment of students and teachers for the development of learning media in form of comic; (2) do validation by media experts, material experts, and language experts; (3) examine the effectiveness of the developed comic toward enhancement of the ability to decipher messages in fairy tales.

This research and development applied ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate) model. The population of this study is 5 rd grade students of SDN 112 Lemo. Data collection methods by observation, interview, questionnaire and documentation. Evaluation of the validity of instructional media involved of five material experts and media experts.

The result of this study find: (1) Teachers and students need the development of comic based on local wisdom. (2) The validation score by the material expert is 89%, by the media expert is 82%, and by the language expert is 84.44%. (3) The effectiveness of developed comic can be seen from the questionnaire and pre-post test result. The pretest score is 68 and the posttest score is 84. Meanwhile the teacher questionnaire score is 92% and student questionnaire score is 93.75%. Based on these results, the comic developed is needed for students and teachers, very valid, and very effective.

Keywords :*Comic, local wisdom.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komik merupakan suatu media yang berbentuk rangkaian gambar, yang disusun dalam kotak yang keseluruhannya merupakan rentetan suatu cerita.¹Namun, bagi orang awam kadang menganggap komik sebelah mata. Hal ini dikarenakan pandangan *stereotypes* bahwa komik hanya memberikan pengaruh buruk bagi perkembangan siswa. Pandangan ini tidak sepenuhnya benar dan hanya membuktikan bahwa ada kecenderungan memandang sempit makna komik. Komik jika dipandang dengan kaca mata berbeda akan terlihat ditemukan hidden power dari media ini. Komik merupakan media potensial yang tanpa batas dan menarik yang telah berkembang hampir di seluruh dunia dengan beragam ciri khas. Kebinekaan dan kepopuleran Komik di dunia membuktikan seberapa besar pengaruh yang dapat ditimbulkan dari media visual yang sudah berkembang sejak berkembangnya budaya.²

Komik akan menjadi lebih kontekstual apabila diintegrasikan dengan kearifan lokal daerah setempat khususnya kearifan lokal Luwu Timur. Hal ini dikarenakan kearifan lokal yang ditampilkan baik berupa sajian fenomena kontekstual maupun ilustrasi yang berkaitan dengan konsep sains lebih dekat dengan dunia siswa dibandingkan jika sajian konsep dijelaskan dengan ilustrasi

¹ Dedi Rosala. 2016 “Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal Dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar”. Jurnal Seni Dan Desain Serta Pembelajarannya Issn 1412-653x.

²I Wayan Sukarma. 2017. “Pengembangan Kearifan Lokal Seni Budaya Melalui Pendidikan Berbasis Banjar Di Bali”. Jurnal Proceeding Of 2nd International Conference Of Arts Language And Culture Isbn 978-602-50576-0-1.

sains modern Barat. Ilustrasi sains modern Barat hanya akan menjadi barang tempelan yang siap-siap lepas jika budaya lokal tidak diakomodasi dalam pembelajaran di sekolah.³

Penggunaan media komik dapat dijadikan salah satu solusi untuk mengatasi pemahaman sekaligus kejenuhan siswa dalam menerima materi. Jadi komik dalam pemakaian yang sangat luas dengan ilustrasi berwarna dan dapat menarik semua siswa dari berbagai tingkat usia. Untuk peserta didik lebih semangat dalam belajar dengan media komik. Komik merupakan suatu bentuk berupa kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca khususnya peserta didik.⁴ Oleh karena itu, sangat tepat jika seorang pendidik melakukan pengembangan komik menjadi media pembelajaran. Komik juga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang baik untuk dapat diperhatikan peserta didik, karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan media grafis lainnya.

Kearifan lokal bermula pada sebuah pikiran masyarakat yang dianggap seperti pikiran yang bagus lalu sebagai pegangan hidup rakyat. Pegangan adapun kearifan lokal tersebut dilandasi melalui rasa ketentraman serta kedamaian pada rakyat. Nilai kearifan lokal tersebut mewujudkan aturanaturan yang saat ini meningkat di masyarakat bagi aktivitas bersama-sama. Dalam prosedur penetapan aturan-aturan kearifan lokal yang mengarahkan dalam bentuk tingkah laku

³Putu Wina, Pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi Kearifan Lokal Bali Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan IPA (Volume 3 Tahun 2013)

⁴Daryanto, Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi Ke-2 Revisi (Yogyakarta: Gava Media, 2016),145.

masyarakat yang baik. Pengelompokan sebagian kebudayaan pada suatu daerah kebudayaan dilakukan berlandaskan pada persamaan ciri-ciri yang menonjol. Ciri-ciri tersebut bukan sekedar berbentuk unsur kebudayaan fisik, melainkan pula unsur-unsur kebudayaan yang lebih abstrak pada pola sosial ataupun pola budaya.⁵

Penelitian ini, peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran dalam bentuk komik, yaitu media komik berupa kearifan lokal kebudayaan daerah Luwu Timur. Media tersebut merupakan pengembangan dari kebudayaan daerah Luwu Timur dalam bentuk narasi yang diubah dalam bentuk komik.⁶ Media dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran kebudayaan daerah Luwu Timur peserta didik di sekolah SDN 112 Lemo.

Berdasarkan praobservasi sekolah pada tanggal 15 Januari 2022 yang dilakukan oleh peneliti di sekolah SDN 112 Lemo serta wawancara kepada siswa dan guru. Hasil dari observasi yaitu, peneliti melihat siswa kurang fokus terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru. Hasil dari wawancara terhadap guru sekaligus wali kelas dan siswa kepada siswa kelas 5 yang berjumlah 32 siswa serta guru, wawancara dilakukan pada tanggal 20 Januari 2022. Guru menjelaskan bahwa berlangsungnya proses pembelajaran diawali dengan menjelaskan terlebih dahulu tentang materi, dengan hanya menggunakan buku paket, menurut guru belum pernah ada yang menggunakan media komik. Siswa mengatakan cara guru memberikan mata pelajaran selama ini sering membuat bosan dan tidak di

⁵Ira Anisa Purwaningrun, "Menggali Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat dari Pulau Jawa," *Jurnal Studi Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 8 No. 2 (Juli 2019), 43.

⁶ Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 221- 222.

mengerti serta fokus keguru hilang, pandangan siswa pada SDN 112 Lemo terhadap media pembelajaran komik, menurutnya pembelajaran dengan menggunakan media komik akan membuat siswa tidak mudah jenuh saat proses pembelajaran dan menarik minat belajar siswa sehingga pembelajaran akan mudah diingat.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti terinspirasi untuk melakukan sebuah pengembangan media komik terhadap kearifan lokal dalam memahami dan meningkatkan kemampuan, serta minat siswa khususnya pada mata pelajaran seni budaya kelas 5 SDN 112 Lemo dengan judul : “Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya(Pesta Panen) Berbasis Kearifan Lokal SDN 112 Lemo Kabupaten Luwu Timur”.

B. Rumusan Masalah

Latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media komik pada mata pelajaran seni budaya berbasis kearifan lokal SDN 112 Lemo?
2. Bagaimana proses pengembangan media komik berbasis kearifan lokal di SDN 112 Lemo?
3. Bagaimana validitas media komik pada mata pelajaran seni budaya berbasis kearifan lokal SDN 112 Lemo?
4. Bagaimana praktikalitas media komik pada mata pelajaran seni budaya berbasis kearifan lokal SDN 112 Lemo?

C. Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, adapun tujuan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan media komik pada mata pelajaran seni budaya berbasis kearifan lokal SDN 112 Lemo.
2. Untuk mengetahui proses pengembangan media komik yang berbasis kearifan lokal di SDN 112 Lemo
3. Untuk Mengetahui validitasi media komik pada mata pelajaran seni budaya berbasis kearifan lokal SDN 112 Lemo.
4. Untuk mengetahui praktikalitas pada mata pelajaran seni budaya berbasis kearifan lokal SDN 112 Lemo.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari peneitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Peneliti ini dapat memberikan informasi terhadap penggunaan media komik dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar Negeri 112 Lemo, terutama untuk tenaga pendidik dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran.

2. Secara praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat membantu penulis dalam pengembangan wawasan dan keilmuan yang nantinya akan dialami oleh peneliti.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini dapat digambarkan melalui spesifikasi produk berikut ini:

1. Media komik yang dikembangkan berbentuk gambar tetapi peneliti mendesain dengan cara yang berbeda dalam lingkungan atau kebudayaan (sekolah).
2. Media komik yang dikembangkan memuat materi pokok kurikulum 2013 seni budaya tentang kearifan lokal (pesta panen) di kelas V SDN 112 Lemo.
3. Media ini dikembangkan melalui model ADDIE tapi hanya sampai pada tahap Development, untuk menguji validitas media komik (kearifan lokal).

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari diperlukannya pengembangan media komik :

1. Media komik diharapkan mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahamannya dalam memahami pelajaran.
2. Peserta didik dapat belajar tentang kebudayaan kearifan lokal.
3. Guru lebih fokus dengan menggunakan metode menjelaskan dalam proses kegiatan belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Yang Relevan

1. Jurnal Fais Mutiara Afliya, Ferina Agustini, Fine Reffiane dengan judul, *“Pengembangan Media Kolling STS (Komik Lingkungan Sehat Dan Tidak Sehat) pada Mata Pelajaran IPA Tema Lingkungan untuk Siswa Sekolah Dasar”*.

Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar wawancara, kuesioner kebutuhan guru dari penelitian ini menunjukkan bahwa analisis data, media profesional valid dan Pakar materi pembelajaran menunjukkan penilaian media komik dengan nilai rata-rata media profesional I adalah 91,67% dan media profesional II adalah 85% sedangkan ahli materi hasil I adalah 91,67% dan maerial expert II adalah 85%. Dari hasil rata-rata itu menunjukkan bahwa media itu wajar dan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran.⁵⁴ dalam penelitian dan pengembangan media komik menjadi salah satu yang relevansi dengan peneliti. Metode penelitian yang dilakukan sama, yaitu menggunakan metode pengembangan (R&D), pengumpulan datanya observasi dan angket. Perbedaannya materi pelajaran, pada skripsi menggunakan pembelajaran IPA tema lingkungan sedangkan peneliti menggunakan Kearifan lokal kebudayaan daerah Luwu Timur.⁷

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Fais Mutiara

⁷ Faiz Mutiara Alfiya, Ferina Agustini, Fine Reffiane, “Pengembangan Media Kolling STS (Komik Lingkungan Sehat dan Tidak Sehat) pada Mata Pelajaran IPA Tema Lingkungan untuk Siswa Sekolah Dasar”, Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, Vol. 5 No. 2 (Januari 2019), 561.

Afliya, Ferina Agustini, Fine Reffiane terdapat persamaan dan perbedaan dengan judul peneliti. Persamaan dari penelitian tersebut yaitu, dapat memotivasi siswa dalam belajar, dengan mengembangkan suatu media untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materinya serta membangkitkan kinerja guru dalam meningkatkan kualitas belajar. Meskipun memiliki persamaan, terdapat juga perbedaannya yaitu peneliti akan mengembangkan produk berupa media koling menggunakan *Komik Lingkungan Sehat Dan Tidak Sehat* sedangkan penulis akan mengembangkan media berupa komik (kearifan local) dalam memahami lingkungan kebudayaan.

2. Jurnal Ariyani, Akhmad Marhadi, Samsul dengan judul “Tradisi Bongka’a Ta’u (Pesta Panen) Pada Masyarakat Lombe Kelurahan Bombonawulu Kecamatan Gu Kabupaten Buton Tengah”.⁸

Bongka’a ta’u adalah salah satu tradisi yang ada di Kabupaten Buton Tengah yang masih dilestarikan hingga saat ini. Tradisi bongka’a ta’u merupakan awal pergerakan masyarakat Bombonawulu dalam menentang perbudakan yang diterapkan oleh Belanda dan sekutunya. Sekarang bongka’a ta’u berubah arti menjadi pesta panen dengan tujuan untuk menarik perhatian masyarakat setempat maupun di luar daerah Lombe agar tertarik dengan tradisi tersebut, tetapi tidak mengubah proses dari tradisi itu sendiri. Adanya tradisi bongka’a ta’u dalam pesta panen tersebut, dapat menjalin hubungan silaturahmi yang baik antara satu sama lain karena dalam tradisi ini dihadiri oleh seluruh masyarakat sekitar dan daerah lain di luar Kabupaten Buton Tengah. Selain

⁸ Ariyani, Akhmad Marhadi, Samsul dengan judul “Tradisi Bongka’a Ta’u (Pesta Panen) Pada Masyarakat Lombe Kelurahan Bombonawulu Kecamatan Gu Kabupaten Buton Tengah”. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, Vol 1, No. 1 (Januari 2020), 40.

itu, tradisi ini juga mengajarkan kita agar kita senantiasa bersyukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karuniaNya.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Ariyani, Akhmad Marhadi, Samsul dengan judul terdapat persamaan dan perbedaan dengan judul peneliti. Persamaan dari penelitian tersebut yaitu, membahas tentang lingkungan dan budaya (tradisi).Meskipun memiliki persamaan, terdapat juga perbedaannya yaitu peneliti akanmelakukan penelitian secara keseluruhan dalam kebudayaan, sedangkan penulis akan mengembangkan media berupa komik (kearifan local) dalam memahami lingkungan kebudayaan.

3. Artikel Wayan Sukarma dengan judul, *“Pengembangan kearifan lokal seni budaya melalui pendidikan berbasis banjar di bali”*.⁹

Pengembangan kearifan lokal seni budaya melalui pendidikan berbasis banjar di Bali berlangsung dalam kerangka Tri Hita Karana.Kerangka ini menjadi spirit kearifan lokal Bali yang membangun sistem religi, sistem sosial budaya, dan sistem ekologi. Dalam kesatuannya, ketiga sistem itu membangun struktur dan kultur banjar sekaligus melandasi pengembangan seni budaya secara natural sebagai bagian integral dari ide, gagasan, dan seluruh pandangan hidup dan aktivitas keagamaan. Sekaa-sekaa kesenian sebagai bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada prinsip ngayah, yaitu persembahan, pengabdian, pelayanan kepada Tuhan, sesama, dan alam dapat menjadi motivasi bagi kesinambungan proses pendidikan. Setidak-tidaknya,

⁹Wayan Sukarma dengan judul, *“Pengembangan kearifan lokal seni budaya melalui pendidikan berbasis banjar di bali”*.(Bandung: Rosdakarya, 2018), 9.

upaya masyarakat Bali dalam melestarikan dan mengembangkan seni budaya melalui pendidikan berbasis banjar dapat menjadi medan reflektivitas untuk pengembangan pendidikan dengan pendekatan kontekstual.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Wayan Sukarma terdapat persamaan dan perbedaan dengan judul peneliti. Persamaan dari penelitian tersebut yaitu menciptakan sebuah produk media pembelajaran berupa animasi atau gambar yang mudah dipahami, dan menggunakan jenis penelitian Research & Development. Meskipun memiliki persamaan, terdapat juga perbedaannya yaitu; penelitian terdahulu ini menggunakan Meskipun memiliki persamaan, terdapat juga perbedaannya yaitu peneliti akan mengembangkan produk berupa *kearifan lokal seni budaya melalui pendidikan berbasis banjar di bali* sedangkan penulis akan mengembangkan media berupa komik (kearifan local) dalam memahami lingkungan kebudayaan.

4. Jurnal Fitri Muliani dengan judul, "*Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik pada Materi Sejarah di Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negeri 148 Pekanbaru)*".

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Lee dan Owens yaitu ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Hasil uji kelayakan media oleh ahli media masuk dalam kategori Baik dengan nilai kelayakan 4,13 dan presentase kualitas media 82,67 %. Hasil uji materi oleh ahli materi masuk dalam kategori Sangat Baik dengan nilai kelayakan 4,5

dan presentase kualitas materi 90%. Hasil uji coba lapangan kepada 30 orang peserta didik masuk kedalam kategori sangat baik dengan nilai kelayakan 4,78035714 dan presentase kualitas media pembelajaran game edukasi 88,71%.¹⁰

Metode penelitian yang dilakukan pun sama, yaitu menggunakan metode pengembangan (R&D) dan jenis data penelitian menggunakan angket validasi, perbedaannya terletak pada materi pelajaran mata pelajaran yang digunakan pembelajaran sejarah dan tempat penelitian di SD 148 Pekanbaru, sedangkan peneliti menggunakan pelajaran seni budaya dan tempat penelitian SDN 112 Lemo.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sudjana pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pada hakikatnya bahwa kegiatan belajar dan mengajar, peserta didik adalah subjek dan objek dari kegiatan pendidik. Oleh karena itu, makna dari proses pengajaran adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran.¹¹ Sedangkan menurut Moh. Khoeral Anwar Pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Sehingga untuk memilih

¹⁰ Fitri Muliani, "Pembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik pada Materi Sejarah di Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negeri 148 Pekanbaru)", Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran, Vol 1, No. 1 (Januari 2020), 40.

¹¹Aprida Pade, Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran", Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, Vol. 03 No. 2 (Desember 2017), 334.

kualitas pendidikan yang baik maka perlu konsep pembelajaran yang baik pula. Proses kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, membangun pengetahuan, sikap dan kebiasaan-kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik.¹² Sehingga pentingnya kegiatan pembelajaran yang dapat memberdayakan suatu potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diberikan.

Dalam proses belajar mengajar kedudukan pada media pembelajaran sangatlah penting, karena media merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga proses belajar dapat berjalan dengan maksimal.¹³ Banyak pengembang media yang mengembangkan media pembelajaran sebagai bentuk upaya optimalisasi potensi dan proses pembelajaran hingga mencapai target yang diharapkan.¹⁴ Dengan demikian bahwa belajar merupakan proses untuk mengingat informasi untuk menambah keterampilan peserta didik dan merencana bahan ajar yang akan diberikan oleh pendidik melalui bantuan media. Media yang baik akan mewakili sampainya materi yang diajarkan tercantum pada ayat yang berkaitan dengan media pembelajaran dalam surat An Nahl ayat 89.

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

¹²Moh. Khoerul Anwar, "Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajaran", Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 2 No. 2 (Desember 2017), 98.

¹³Riske Nuralita Lingga Dewi dan Alfi Laila, "Pengaruh Metode Make A Match dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab. Kediri Tahun Ajaran 2015", Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 2 No. 2 (Desember 2015), 174.

¹⁴Muhibuddin Fadhli, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 3 No. 1 (Januari 2015), 24.

Terjemahnya : (Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri. Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri”. (Q.S An Nahl : 89).¹⁵

Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik yang bertujuan untuk membuat peserta didik tahu. Dengan menggunakan media saat proses pembelajaran dapat memperjelas materi pembelajaran dan peserta didik akan lebih memahami materi pembelajaran saat belajar. Media yaitu saluran pesan dari sumber pesan dari sumber pesan kepada peserta didik. Media dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik tanpa adanya media maka pembelajaran tidak dapat berlangsung secara inovatif.¹⁶ Media dalam pembelajaran sangat diperlukan pada anak-anak tingkat dasar sampai menengah, pada tingkat dasar dan menengah pendidik akan banyak membantu peserta didik dengan mengembangkan semua alat indra yang peserta didik miliki.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Pendapat Kemp dan David E, Kapel mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.¹⁷ Menurut Sanaky

¹⁵Dapartemen RI, Al-Qur'an dan Terjemahan (Bandung: Diponogoro, 2017), 277.

¹⁶Ali Mudlofir, Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik (Jakarta: Rajawali, 2016), 20.

¹⁷Ihsana El Khuluqo, Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi

tujuanPendapat Kemp dan David E, Kapel mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.¹⁸ Menurut Sanaky tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk: mempermudah proses pembelajaran dikelas, meningkatkan efisensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar, dan membantu konstentrasi siswa dalam proses pembelajaran.¹⁹Setiap media pembelajaran memiliki tujuan maka setiap pendidik diharapkan menentukan pilihannya sesuai dengan kebutuhan pada suatu pertemuan. Penggunaan media jangan sampai menjadi penghalang proses pembelajaran yang akan dilakukan pendidik didalam kelas. Agar media pembelajaran menjadi alat bantu yang dapat mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely ada tiga ciri media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran yaitu :

1) Ciri Fiksatif

Cara ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.Dengan ciri fiksatif ini, media kemungkinan suatu rekaman kejadian atau objek yang

Nilai-Nilai Spritualitas dalam Proses Pembelajaran (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 121.

¹⁸Ihsana El Khuluqo, Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spritualitas dalam Proses Pembelajaran (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 121.

¹⁹Nunuk Suryani, Achamd Setiawan, Aditin Putria, Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya (Bandung: Rosdakarya, 2018), 9.

terjadi pada satu waktu tertentu di transportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time lapse recording. Kemampuan media dari ciri manipulative memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan-urutan kejadian atau pemotong bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafisan yang tentu saja akan membingungkan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan.

3) Ciri Distributif

Dari media memungkinkan suatu objek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya sebatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, namun juga media ini dapat disebar keseluruhan pelosok tempat yang diinginkan dimana saja misalnya buku teks, video, film maupun rekaman.²⁰

Dengan demikian pendidik mampu menjelaskan bahwa media

²⁰Wiarso, G. (2016). *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta: Laksita), 20.

pembelajaran mempunyai ciri-ciri yang berbeda, sehingga dengan adanya ketiga ciri-ciri media pembelajaran yang akan digunakan oleh peserta didik dapat mempermudah dan membantu dalam proses pembelajaran.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Karakteristik beberapa jenis media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, yaitu :

1) Media Grafis

Media grafis adalah suatu pengajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengintisarikan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Media grafis yaitu untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

2) Media Audio

Media audio pembelajaran yaitu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan materi pembelajaran melalui suara-suara atau bunyi-bunyi yang direkam menggunakan alat perekam suara, kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya.

3) Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetakan menurut Arsyad yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas. Dalam media berbasis cetakan terdapat enam hal yang harus diperhatikan

saat merancang, yaitu konsisten, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.²¹ Dalam hal ini terdapat beberapa ayat yang memberikan keterangan adanya media pembelajaran didalam Al-quran di antaranya surat Al-Isra ayat 14.

اقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا

Terjemahnya : Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisab terhadapmu. (Q.S Al-Isra : 14).²²

e. Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

1) Fungsi Atensi

Media visual merupakan merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonstrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima.

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika

²¹Nunuk suryani, Achamd Setiawan, Aditin Putria, Op.Cit. 2015, 50.

²² Dapartemen RI, Al-Qur'an dan terjemahan (Bandung: Diponogoro, 2017), 283 .

belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengubah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial dan ras.

3) Fungsi Kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar mempercepat pencapaiannya tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Media pembelajarn terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengordinasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.²³

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (1985), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberi instruksi.²⁴

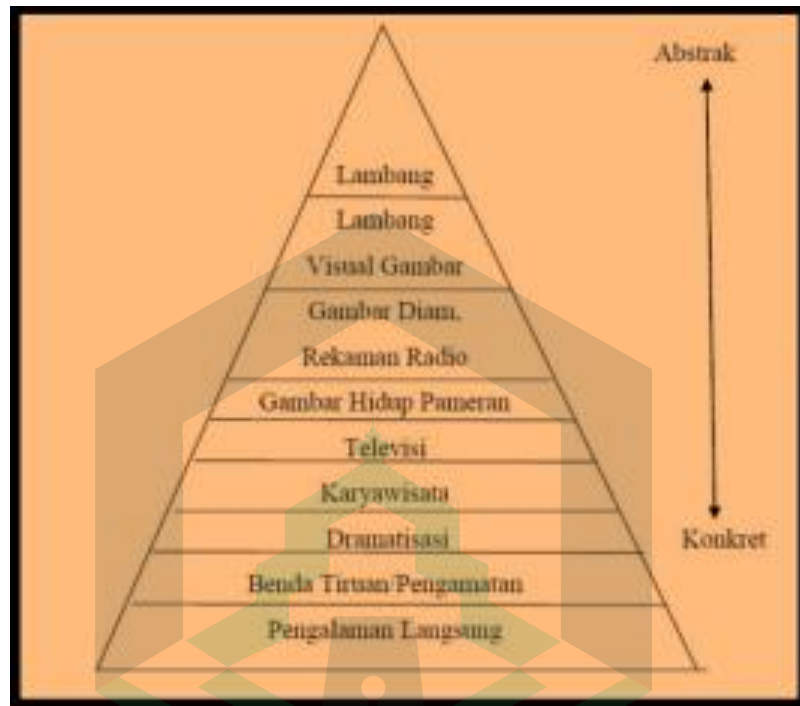
f. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale memberikan klasifikasi menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang

²³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi* (Depok: Rajawali Pers, 2019), 20-21.

²⁴Asri Orde Samura, "Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya", *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 4 No. 1 (April 2015), 77.

paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (cone of experience) dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu yang paling sesuai untuk pengalaman belajar.



Gambar 2.1
Kerucut Pengalaman Edgar Dale²⁵

Menurut sudjana & Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasainya dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi

²⁵ Ali Mudlofir., Op.Cit, 2015, 137.

verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lainya. Oleh sebab itu, dengan adanya media pembelajaran menimbulkan hal-hal positif pada saat proses pembelajaran.

1. Media Pembelajaran Komik

a. Pengertian Media Komik

Menurut Webster Komik yaitu mengandung pengertian melukiskan atau menggambarkan garis-garis.²⁶ Menurut Arif media grafis adalah media yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, di mana pesan dituangkan melalui lambang atau simbol komunikasi visual.²⁷ Media grafis berfungsi adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak digrafiskan.²⁸ Dengan demikian simbol-simbol yang diberikan harus mudah dipahami agar pada proses penyampaian pesan kepada peserta didik dapat berhasil dan lebih efisien. Pada media ini peserta didik akan lebih senang dalam proses

²⁶Nana Sudjana, Ahamd Rivai, *Media Pembelajaran* (Bandung: SBAgensindo, 2019), 27.

²⁷Sumarni, "Media Grafis Kartu pada Materi Menghargai Jasa dan Peranan Tokoh untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V", *Pendidikan Indonesia*, Vol. 3 No. 2 (2017), 9.

²⁸Mulyani, "Pengaruh Penggunaan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Tempat Tinggalku di Sekolah Dasar", *Jurnal PGSD*, Vol. 3 No. 1 (2015), 106.

pembelajaran, sehingga peserta didik lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar.

b. Hakikat Komik

Menurut Rahadian pada awalnya komik berkaitan dengan segala sesuatu yang sangat lucu. Komik berasal dari kata belanda “Komiek” yang berarti pelawak, sedangkan dari bahasa Yunani kuno “Komikos” yang merupakan dari “Kosmos” yang berarti bersuka ria atau bercanda.²⁹ Komik adalah suatu bentuk karya seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita.³⁰ Komik dapat sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat jika dihubungkan dengan gambar.³¹ Dengan demikian dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa komik adalah suatu kumpulan gambar-gambar yang tersusun dalam urutan tertentu, terangkai dalam bingkai-bingkai serta mengungkapkan suatu karakter dalam suatu jalinan cerita untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca.

c. Jenis-Jenis Komik

Komik Indonesia Marcel Boneff dalam Mahmudah membaginya ke dalam berbagai jenis komik, yaitu:

1) Komik Wayang

²⁹Burhan Nurgiyanto, Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2019), 409.

³⁰Muhammad Yaumi, Media & Teknologi Pembelajaran (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 123.

³¹Nana Sudjana, Ahmad Rivai., Op.Cit, 64.

Komik wayang adalah hasil tradisi lama yang hadir dari sumber hindu, yang kemudian diolah dan diperkaya dengan unsur lokal, beberapa diantaranya berasal dari kesusastraan jawa kuno, seperti *Mahabarata* dan *Ramayana*.

2) Komik Silat

Komik silat atau pencak berarti teknik bela diri, sebagaimana karate dari Jepang, atau *kun tao* dari Cina. Komik silat ini banyak mengambil ilham dari seni bela diri dan juga legenda-legenda rakyat.

3) Komik Humor

Komik humor dalam penampilannya selalu menceritakan hal yang lucu dan membuat pembacanya tertawa. Baik karakter tokoh yang biasanya digambarkan dengan fisik yang lucu atau jenaka maupun tema yang diangkat, dan dengan memanfaatkan banyak segi anekdotis.

4) Komik Roman Remaja

Dalam bahasa Indonesia, kata roman jika digunakan sendiri selalu berarti kisah cinta, dan kata remaja digunakan untuk menunjukkan bahwa komik ini ditujukan untuk kaum muda, dimana ceritanya tentu saja romantik.

5) Komik Didaktis

Komik didaktis merujuk pada komik yang bermaterikan ideologi, ajaran-ajaran agama, kisah-kisah perjuangan tokoh dan materi-materi lainnya yang memiliki nilai-nilai pendidikan bagi para pembacanya. Komik jenis ini memiliki dua fungsi sekaligus, yaitu

fungsi hiburan dan juga dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan edukatif/pendidikan. Komik yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis komik didaktis.³²

Peneliti dalam mengembangkan media buku komik bersifat didaktis karena gambar memiliki cara ampuh untuk menyampaikan berbagai gagasan kepada anak-anak dan publik yang buta huruf.³³ Oleh karena itu dengan adanya buku komik menjadi alternatif media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau informasi kepada siswa. Selain itu akan memotivasi siswa agar semangat belajar karena didalam buku komik terdapat perpaduan cerita, ilustrasi, gambar, dan warna yang dapat menjadi sarana rekreasi sekaligus edukasi siswa. Media buku komik ini menambahkan sebuah muatan kebudayaan.

Pemberian muatan kebudayaan didasarkan pada kenyataan bahwa saat ini anak-anak hampir melupakan kebudayaan yang pernah ada di masyarakat dengan menggantikan kebudayaan tersebut dengan kebudayaan luar. Sehingga buku komik ini akan didesain berdasarkan teks cerita kebudayaan Luwu Timur yang didalamnya termuat sebuah kebudayaan yang muncul dari kebiasaan-kebiasaan tokoh dalam cerita tersebut. Sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar dan mengenal kembali kebudayaan yang ada di sekitar khususnya Luwu Timur.

³²Adek Saputri, "Efektivitas Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2", Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengandaran, Vol. 1 No. 2 (2016), 5.

³³Irmayanti Nur Aini, Agus Nuryatin, "Pengembangan Buku Komik Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Hikayat," Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 8 No. 2 (2019), 110.

d. Syarat-Syarat Komik

Komik tidak dapat dikatakan sebagai komik kalau hanya mengandung gambar saja tanpa elemen lain seperti teks. Komik mempunyai elemen-elemen desain yang membentuk komik. Elemen-elemen desain dalam komik adalah bahan-bahan atau bagian-bagian yang berbentuk desain komik secara menyeluruh. M.S Gumelar dalam buku menyebutkan beberapa elemen desain dalam komik meliputi:

1) *Space*

Merupakan ruang dalam komik. Ruang dapat berupa kertas, kanvas, dan ruang di media digital. Space berguna sebagai tempat bagi karakter dalam komik untuk melakukan aksi tertentu. Space komik dapat berukuran 11,4 x 17,2cm; 13,5 x 20 cm; 14x 21 cm atau lebih besar dari ukuran tersebut sesuai dengan kebutuhan.

2) *Image*

Merupakan gambar, foto, ilustrasi, logo, simbol, dan icon, yang membentuk komik. Image dalam komik dapat dibuat dengan gambar goresan tangan. Image merupakan elemen yang penting dalam komik sebab dapat menunjukkan beberapa adegan yang ada dalam komik.

3) *Teks*

Merupakan simbol dari suara yang ada dalam komik. Suara dapat berasal dari percakapan antar tokoh maupun efek suara dari adegan yang sedang terjadi. Suara yang berasal dari percakapan biasanya ditulis dalam balon kata setiap tokoh komik. Teks harus ditempatkan dengan jelas agar mudah dibaca

dan tidak mengganggu gambar komik.

4) *Colour*

Merupakan warna dalam komik. Penawaran dibagi lagi menjadi tiga yaitu warna cahaya yang berasal dari tiga cahaya warna utama (merah, hijau, biru) warna cat transparan yang dihasilkan oleh tempat warna utama (biru muda, pink, kuning, dan hitam) dan warna tidak transparan atau warna tidak tembus pandang yang berasal dari lima warna utama putih, kuning, merah, biru, dan hitam.

5) *Voice, Sound, Audio*

Voice merupakan hasil ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan melalui mulut oleh tokoh baik manusia, hewan, maupun makhluk lainnya. *Sound* merupakan hasil bunyi apapun yang tidak dikeluarkan melalui mulut baik dari gesekan, hewan, benda elektronik, dan tumbuhan. *Audio* lebih cenderung pada hasil suara alat elektronik seperti komputer, radio, televisi, dan telepon.

6) *Point* dan *Dot*

Point (titik) tidak harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, segitiga kecil, ellips kecil, bentuk bintang yang sangat kecil dan bentuk lainnya dalam ukuran kecil. *Dot* berbentuk lebih bulat kecil.

7) *Line*

Line atau garis sesungguhnya adalah gabungan dari beberapa *point* atau *dot* yang saling *overlapping* dan menyambung. *Line* tidak harus lurus, garis lurus disebut dengan nama *straight line*, garis lengkung disebut dengan nama

curva line.

8) *Form*

Form (wujud) adalah bentuk dalam 3 dimensi ukuran, yaitu y dan z atau panjang, lebar dan tinggi.

9) *Tone/Value (Gradient, Lighting & Shading)*

Tone adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang. *Gradiasi, lighting* dan *shading* dapat pula dilakukan dengan arsir (render).³⁴

e. Kelebihan dan Kelemahan Komik

Begitu maraknya komik dimasyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik hal tersebut dijadikan komik sebagai media pembelajaran. Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajian mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekpresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai, hal ini yang juga menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran.

1) Kelebihan Komik

- a. Penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat
- b. Dapat menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya 14
- c. Mempermudah peserta didik dalam menangkap hal-hal yang bersifat abstrak
- d. Memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah diterima
- e. Ekpresi yang divisualisasikan dapat membuat pembaca terlibat secara

³⁴Gumelar.Ms, *Comic Making*

Indeks, 2015), 7.

emosional yang mengakibatkan pembaca ingin terus membacanya hingga selesai.

2) Kelemahan Komik

- a. Perlunya keterampilan guru yang bersifat khusus dalam penyajian media komik
- b. Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengembangkan komik pembelajaran,
- c. Kemudahan orang membaca komik membuat orang malas membaca hal ini menyebabkan penolakan-penolakan atas buku buku yang tidak bergambar.³⁵

2. Konsep Pengembangan Model

Alur pemikiran penelitian, apapun jenis penelitiannya dimulai dari adanya permasalahan, yang merupakan suatu kesenjangan yang dirasakan oleh peneliti. Kesenjangan tersebut terjadi adanya kesenjangan itu peneliti mencari teori yang tepat untuk mengatasi permasalahan melalui penelitian, yaitu mencari tahu tentang kemungkinan penyebab kondisi yang menjadi masalah itu.³⁶ Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan.³⁷ Tujuan metode penelitian pengembangan ini

³⁵Yoga Anjas Pratama, "Media Komik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung", Jurnal Mudarrisuna, Vol. 8 No. 2 (Juli 2018), 350-351.

³⁶Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), 13.

³⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 407.

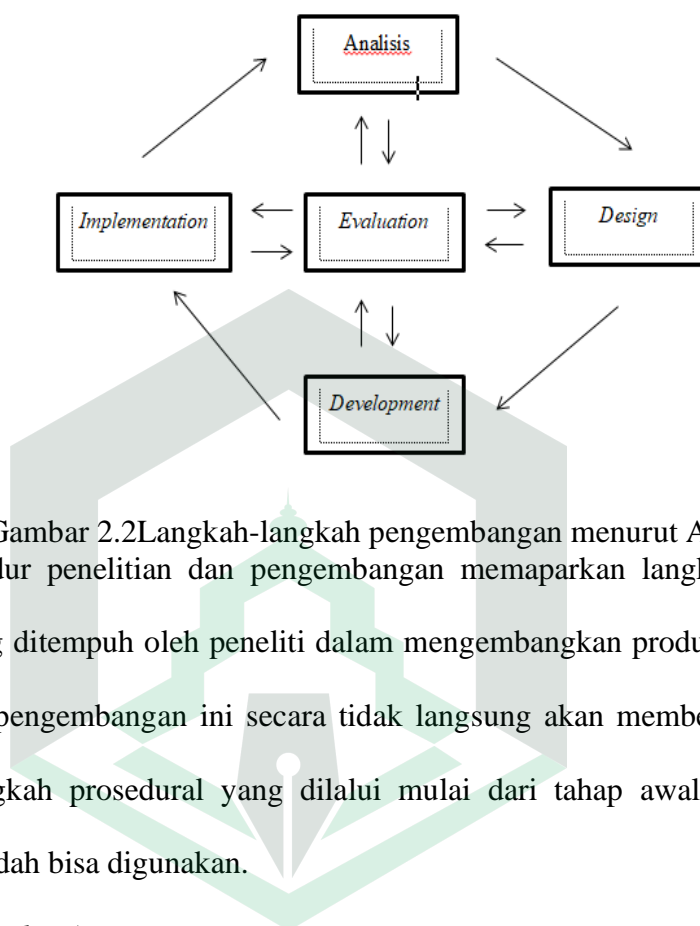
digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dalam menguji keefektifan produk tersebut. Maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian yang mengacu pada model ADDIE, model ini meliputi: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, dan 5) Evaluation,³⁸ secara umum model penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.2.



³⁸M. Rusdi, Penelitian Pengembangan Kependidikan: Konsep, prosedur dan sistematis Pengetahuan Baru (Depok:Rajawali, 2018), 116.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 2.2 Langkah-langkah pengembangan menurut ADDIE
 Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh peneliti dalam mengembangkan produk. Prosedur penelitian dan pengembangan ini secara tidak langsung akan memberi petunjuk bagaimana langkah prosedural yang dilalui mulai dari tahap awal sampai ke produk yang sudah bisa digunakan.

1) Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis (*Analysis*) meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada siswa.
- 2) Melakukan analisis karakteristik siswa tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, sikap yang telah dimiliki siswa serta aspek lain yang terkait.
- 3) Melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

2) Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (design) dilakukan dengan kerangka acuan sebagai berikut.

- 1) Untuk siapa pembelajaran dirancang ?
- 2) Kemampuan apa yang anda inginkan untuk dipelajari ?
- 3) Bagaimana materi pelajaran atau keterampilan dapat dipelajari dengan baik ?

Pertanyaan tersebut mengacu pada 4 unsur penting dalam perancangan pembelajaran, yaitu siswa, tujuan, metode dan evaluasi. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka dalam merancang pembelajaran difokuskan pada 3 kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran, bentuk dan metode asesmen dan evaluasi.³⁹

3) Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini merupakan proses dimana segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang akan mendukung semuanya harus disiapkan. Pada tahap ini yang dilakukan adalah penyusunan komik, pembuatan prolog, desain gambar, pengetikan dan pewarnaan. Hasil desain media pembelajaran komik 1 pengembangan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan desain yang berkompeten dibidangnya. Tanggapan dan saran dari para pakar terhadap produk yang telah dibuat, ditulis pada lembar validasi yang telah disiapkan sebagai bahan untuk revisi. Hasil revisi yang sudah di validasi ulang oleh ahli materi, ahli budaya dan desain selanjutnya dijadikan sebagai komik 2 dan siap

³⁹Amir Hamzah, Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif (Malang: Literasi Nusantara, 2019), 40.

di terapkan.

4) Penerapan (*Implementation*)

Tahap ini hasil pengembangan diuji cobakan untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan dalam pembelajaran. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan apakah sudah menarik atau belum. Untuk uji coba produk dilakukan dengan 2 cara yaitu uji skala kecil dan uji coba skala besar. Setelah didapatkan data dari hasil angket responden siswa maka data tersebut diolah kemudian dianalisis untuk tahap evaluasi.

5) Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini proses melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

3. Kearifan Lokal

Kearifan lokal bermula pada sebuah pikiran masyarakat yang dianggap seperti pikiran yang bagus lalu sebagai pegangan hidup rakyat. Pegangan adapun kearifan lokal tersebut dilandasi melalui rasa ketentraman serta kedamaian pada rakyat. Nilai kearifan lokal tersebut mewujudkan aturanaturan yang saat ini meningkat di masyarakat bagi aktivitas bersama-sama. Dalam prosedur penetapan aturan-aturan kearifan lokal yang mengarahkan dalam bentuk tingkah laku masyarakat yang baik.

Panen berasal dari bahasa latin yaitu Erntedankfest (Ernte = Panen, Dank = Bersyukur, Fest = Pesta) adalah pesta tradisional yang diadakan setelah panen untuk mengucapkan syukur dan terima kasih kepada Allah Yang Maha Pengasih

atas berhasilnya panen.

Tradisi pesta panen dilakukan oleh masyarakat Luwu Timur dan dihadiri oleh seluruh masyarakat di Desa Kalatiri, Mabonta Kec. Burau, Kab. Luwu Timur, Provinsi Sulawesi Selatan, pada saat musim panen Padi. Tradisi ini sudah menjadi salah satu kebiasaan yang dilaksanakan setiap tahun oleh masyarakat setempat. Proses pelaksanaan tradisi pesta panen oleh masyarakat Kalatiri berlangsung selama dua kali dalam setahun, yaitu di bulan 6 dan di bulan 12.

Tujuan tahap persiapan lebih ditekankan kepada persiapan alat dan bahan terkait dengan tradisi yang akan dilaksanakan. Alat dan bahan yang dimaksud sangat penting dan harus dipenuhi dalam pelaksanaan pesta panen agar terlaksana dengan baik. Alat dan bahan ini adalah peong (beras ketan dan santan, dangkot (daging itik), ikan, nasi dan kelapa muda.

4. Seni Budaya

Seni budaya diambil dari dua kata yang berbeda, yaitu seni dan budaya. Kata seni diambil dari Bahasa Sanskerta 'Sani' yang memiliki makna (persembahan, pemujaan dan pelayanan). Istilah ini bisa diartikan sebagai hal yang dibuat oleh manusia dimana hal tersebut mengandung unsur keindahan yang bisa membangkitkan perasaan orang lain. Sedangkan kata budaya juga diambil dari Bahasa Sanskerta 'buddayah' yang memiliki arti sesuatu yang berkaitan dengan akal dan budi dari manusia. Budaya bisa juga diartikan sebagai cara hidup yang berkembang di dalam suatu masyarakat dan diwariskan secara turun temurun. Budaya ini merupakan suatu pola hidup yang sifatnya kompleks yang dimiliki oleh kelompok masyarakat.

Dari dua istilah tersebut, jika keduanya digabung, maka pengertian seni budaya secara umum adalah segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia, berkaitan dengan cara berkembang dan cara hidup bersama dalam masyarakat. Hal yang diciptakan ini memiliki nilai keindahan dan diciptakan secara sengaja oleh manusia berdasarkan akal atau budi pekerti yang dimilikinya dan kemudian diwariskan secara turun temurun.

C. Kerangka Pikir

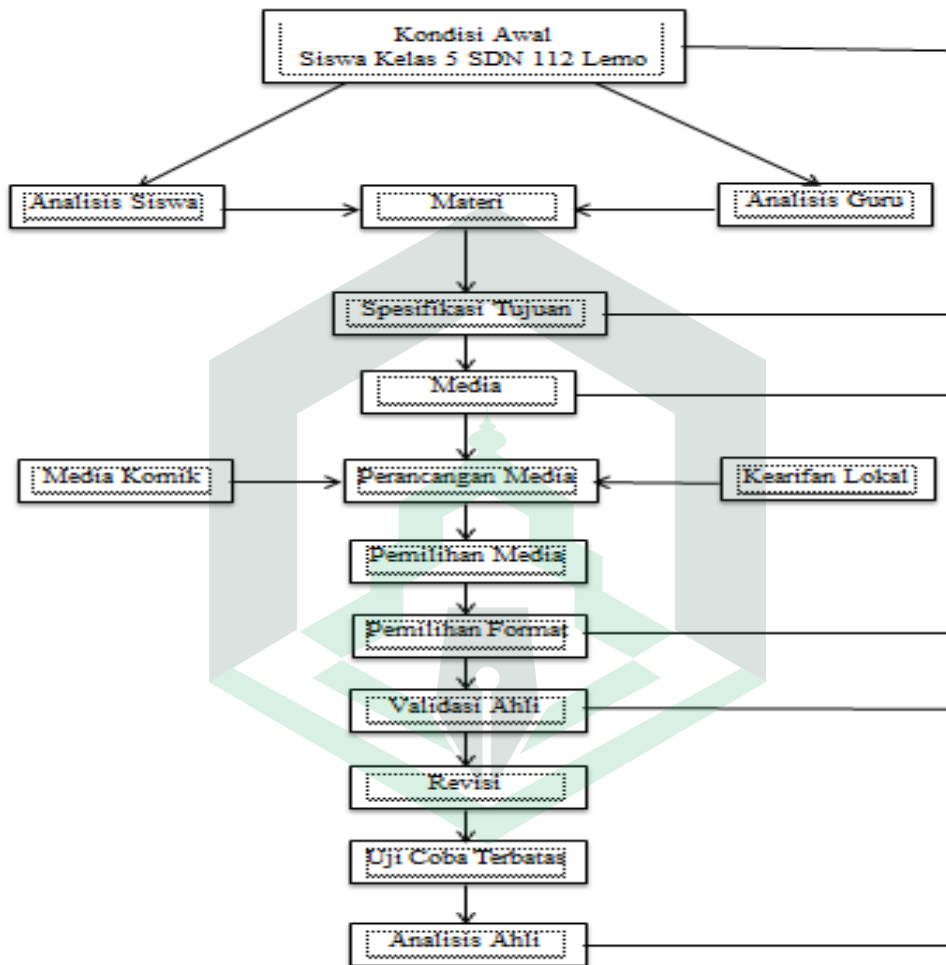
Alur pemikiran penelitian, apapun jenis penelitiannya dimulai dari adanya permasalahan, yang merupakan suatu kesenjangan yang dirasakan oleh peneliti. Menurut Sudjana pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pada hakikatnya bahwa kegiatan belajar dan mengajar, peserta didik adalah subjek dan objek dari kegiatan pendidikan.⁴⁰ Oleh karena itu, makna dari proses pengajaran adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran.⁴¹ Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonstrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Menurut Arif media grafis adalah media yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, di mana pesan dituangkan melalui lambang atau simbol komunikasi visual.⁴² Menurut Prawiladilaga menguraikan bahwa kearifan lokal merupakan suatu kegiatan unggulan dalam

⁴⁰Ahmad Susanto, pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (Jakarta: Pranadamedia Group, 2016), 313.

⁴¹Aprida Pade, Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran", Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, Vol. 03 No. 2 (Desember 2017), 334.

⁴²Sumarni, "Media Grafis Kartu pada Materi Menghargai Jasa dan Peranan Tokoh untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V", Pendidikan Indonesia, Vol. 3 No. 2 (2017), h. 9.

masayarakat tertentu, keunggulan tersebut tidak selalu berwujud dan kebendaan, sering kali di dalamnya terkandung unsur kepercayaan atau agama, adat istiadat dan budaya atau nilai-nilai lain yang bermanfaat seperti untuk kesehatan, pertanian, pengairan, dan sebagainya.⁴³



Gambar 2.3 Kerangka Pikir

⁴³Rohana Sufia, Sumarmi, Ach. Amirudin, “Kearifan Lokal dalam Melestarikan Lingkungan Hidup (Studi Kasus Masyarakat Adat Desa Kemiren Kecamatan Glagah Kabupaten Banyuwangi)”, Jurnal Pendidikan, Vol. 1 No. 4 (April 2016), 727.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pembelajaran ADDIE (*Analisis Desing Development Implement dan Evaluation*). Model ADDIE bergantung pada setiap tahap yang dilakukan dalam urutan yang diberikan. Namun, dengan fokus pada refleksi dan literasi. Model ini memberi pendekatan yang berfokus pada pemberian umpan balik untuk perbaikan terus-menerus. Metode penelitian ini dalam pembelajarannya menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan dari model pembelajaran ini yaitu dengan menggunakan media, peserta didik mampu meningkatkan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal serta mampu menarik minat belajar dalam proses pembelajaran. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Mix Methode* dengan menggabungkan dua metode sekaligus yaitu metode kualitatif dan kuantitatif dalam suatu penelitian sehingga dapat menghasilkan suatu data yang lebih valid dan objektif.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 yang berjumlah 32 orang siswa, dan guru pembelajaran Seni Budaya SDN 112 Lemo, guru seni budaya merupakan guru kelas sekaligus wali kelas 5 SDN 112 Lemo.
2. Objek dalam penelitian ini adalah keterampilan peserta didik kelas 5 di SDN

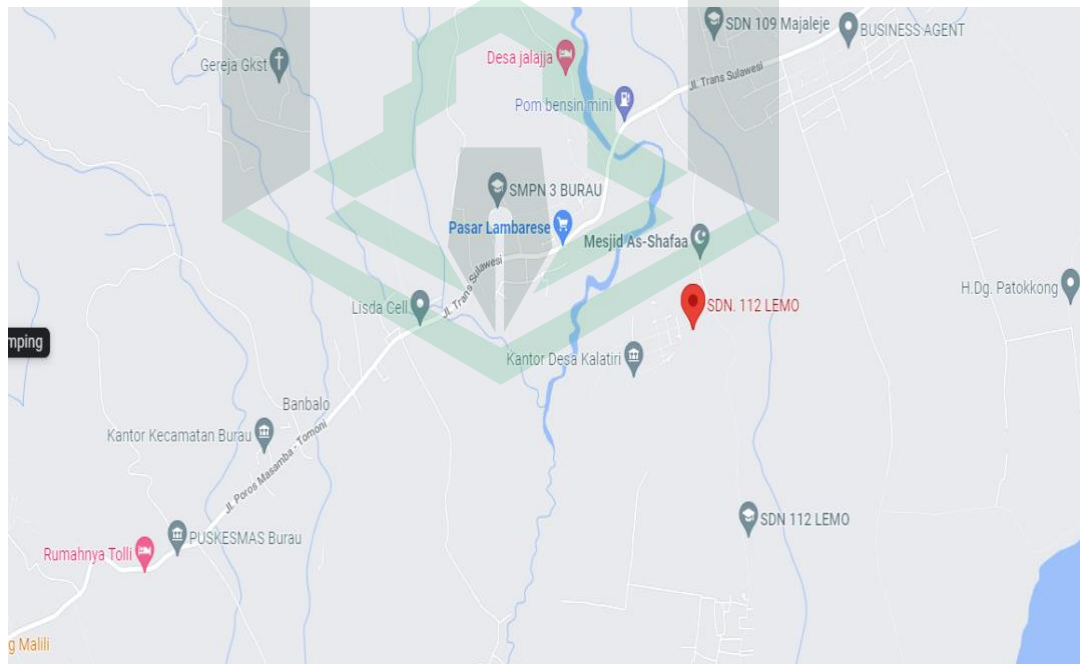
112 Lemo pada materi memahami dan pelajaran seni budaya dengan berbantuan media komik yang menampilkan suatu gambar dengan pola menarik agar peserta didik dapat meningkatkan keterampilan dalam memahami pelajaran dengan mudah.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Adapun tempat dan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian ini yaitu:

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 112 Lemo yang berlokasi Kalatiri, Mabonta Kec. Burau, Kab. Luwu Timur , Provinsi Sulawesi Selatan.



Gambar 3.1 Alamat SDN 112 Lemo

2. Waktu

Penelitian ini dilakukan di kelas 5 semester ganjil tahun 2022. Pada bulan Agustus 2022 pukul 09.00-11.00 WITA. Peneliti melakukan observasi dan diizinkan untuk mengobservasi pada kelas 5 mata pelajaran seni budaya. Adapun alasan peneliti memilih kelas 5 karena atas pertimbangan dan arahan dari guru sekolah yang bersangkutan.

D. Langkah-Langkah Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah proses pengembangan media komik dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tetapi pada penelitian kali ini, peneliti melakukan pengembangan hanya sampai pada tahap *development*. Oleh karena itu, peneliti akan menjelaskan hasil pengembangan media sesuai dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Penelitian Pendahuluan (*Analyze/Analisis*)

Analisis merupakan tahap awal yang harus dilakukan oleh peneliti karena pada tahap ini permasalahan-permasalahan awal yang ditemukan saat proses pembelajaran dikaji kemudian dirumuskan bagaimana cara pemecahannya. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap pembelajaran seni budaya. Tahap analisis pembelajaran seni budaya dilakukan melalui observasi dan wawancara lepas terhadap guru dan peserta didik di sekolah. Hal ini dilakukan untuk menghindari penyimpangan dari tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

2. Tahap Pengembangan Produk Awal (*Design/Desain*)

Setelah melakukan analisis, tahap selanjutnya dalam prosedur pengembangan model ADDIE adalah *design*. Tahap ini meliputi:

- a. Mencari gambar yang mudah dipahami peserta didik (di lingkungan sekitar)
 - b. Membuat pola pada gambar sesuai kalimat pada surah al-Ikhlâs
3. Tahap Akhir Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan atau *development* merupakan tahap yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran komik dan siap untuk dinilai oleh validator sehingga dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media pembelajaran komik yang dikembangkan berupa saran atau masukan dari tim validator

E. Data dan Sumber Data

Adapun data dan sumber data yang akan diperoleh dalam menyusun skripsi ini adalah sumber data primer dan sekunder, data primer merupakan data pertama kali yang dikumpulkan oleh peneliti melalui upaya dengan cara turun langsung dilapangan untuk melihat secara detail informasi yang akan didapatkan. Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara. Dalam hal ini peneliti akan mengambil informasi dengan teknik wawancara dan observasi, adapun sumber data yang akan diambil yaitu hasil wawancara berupa pertanyaan yang akan dilangsungkan kepada Guru SDN 112 Lemo.

F. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara dengan pihak sekolah dan siswa. Dalam observasi, peneliti mengamati fenomena dan ikut merasakan dan kemudian memahami proses dengan didasarkan pada pengetahuan

dan gagasan yang telah didapatkan sebelumnya. sedangkan wawancara adalah proses penghimpunan data dengan metode Tanya jawab dengan cara yang sistematis. Pertanyaan yang diajukan telah disusun terlebih dahulu oleh peneliti dan juga telah disiapkan jawaban yang nantinya akan memberikan gambaran tentang kondisi objek dan subjek yang diteliti.

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Observasi

Metode observasi merupakan metode pengamatan yang didukung dengan pengumpulan dan pencatatan data secara sistematis terhadap objek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini metode observasi digunakan permasalahan yang ada dapat diteliti secara langsung pada SDN 112 Lemo Kecamatan Burau.

b. Wawancara terbuka

Metode wawancara terbuka adalah metode pencarian data dengan pertanyaan yang tidak terbatas (tidak terikat) dan tidak merahasiakan informasi mengenai narasumbernya dan juga memiliki pertanyaan-pertanyaan yang tidak terbatas. Untuk melakukan wawancara yaitu, cara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan berbagai pertanyaan secara langsung kepada seorang informan ataupun praktisi. Dalam penelitian ini peneliti mengadakan wawancara dengan guru seni budaya SDN 112 Lemo kecamatanburau.

c. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Angket merupakan

kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang dia ketahui.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan. Dokumentasi juga diartikan sebagai pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain).

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data dalam kasus ini menggunakan analisa data dalam penelitian ini deskriptif kualitatif. Penelitian ini akan menggunakan empat metode analisis, yaitu:

a) Pengumpulan data

Pengumpulan data yang di peroleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua bagian yaitu deskriptif dan reflektif. Catatan deskriptif adalah catatan alami, catatan apa yang dilihat, didengar, disaksikan oleh penulis. Catatan reflektif adalah catatan yang berisi kesan, komentar dan tafsiran penulis sesuai dengan temuan.

b) Reduksi data

Setelah data terkumpul, selanjutnya di buat reduksi sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan tranformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan yang tertulis dilapangan. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisa yang menajam,

menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara yang sedemikian rupa serta mengorganisasikan data sehingga memudahkan penulis menarik kesimpulan.

c) Penyajian data

Penyajian data dapat berupa tulisan atau kata-kata, gambar, grafik dan table. Tujuan sajian data adalah untuk menghubungkan informasi sehingga dapat menggambarkan keadaan yang terjadi. Dengan penyajian tersebut akan dapat dipahami apa yang terjadi dan apa yang harus dilakukan, menganalisis ataukah tindakan berdasarkan pemahaman yang didapat dari penyajian- penyajian tersebut.

d) Conelusion (penarikankesimpulan)

Penarikan kesimpulan dilakukan selama penelitian berlangsung seperti halnya proses reduksi data, setelah data dan catatan-catatan lapangan terkumpul cukup memadai maka selanjutnya diambil kesimpulan sementara. Data harus diuji kebenarannya, kecocokannya, yakni yang merupakan validitasnya apabila benar benar lengkap maka diambil kesimpulan akhir.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

1. Analisa Kebutuhan Siswa

Berikut ini hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada kepala sekolah mengenai analisis kebutuhan yang dilakukan pada guru, sebelumnya saya melakukan analisis terlebih dahulu mengenai media pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan agar minat belajar siswa meningkat harus ada media, media yang dimaksud disini adalah media komik yang berbasis kearifan lokal agar siswa memahami, maka dalam proses pembelajarannya dapat berjalan lancar dengan adanya media. Siswa juga mampu mengambil makna yang berciri kearifan lokal yang ada pada media komik.

Untuk itu perlu melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran agar guru dapat mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan siswa sehingga materi yang disampaikan melalui media ini dapat diterima oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan pengembangan media pembelajaran yaitu komik yang berbasis kearifan lokal, hal ini juga disetujui pihak guru yang ada di sekolah SDN 112 Lemo Kecamatan Burau, Kabupaten Luwu Timur.

2. Deskripsi Prosedur Penelitian

Media komik berbasis kearifan lokal ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model, yang terdiri dari empat tahap yaitu sebagai berikut :

a. Define

1) Analisis ujung depan

Berdasarkan hasil pantauan dan pengamatan tentang kondisi siswa yang berkaitan dengan proses belajar mengajar Seni Budaya materi lingkungan dan budaya di SDN 112 Lemo diperoleh informasi sebagai berikut :

- a. Media yang digunakan dalam pembelajaran hanya mengandalkan buku paket. Tidak ada umpan balik antara guru dan siswa dibuktikan dengan hasil lembar observasi.
- b. Kurikulum yang digunakan di kelas V yaitu kurikulum 2013. Sebelum bahan ajar dikembangkan tersebut harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku pada sekolah tersebut.

2) Analisis siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui dan melatih karakteristik siswa sesuai dengan desain media yang akan digunakan. Pada tahap ini peneliti menemukan bahwa siswa kelas V SDN 112 Lemo dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media alat baca seperti buku.

Siswa kelas V SDN 112 Lemo rata-rata 11-12 tahun. Siswa kelas V ini masih membutuhkan arahan dan bimbingan dari guru dalam proses

pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pelajaran seni budaya materi lingkungan dan budaya, seorang guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

3) Analisis materi

Pemilihan materi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkatan peserta didik agar bahan ajar tersebut efektif. Materi yang akan diangkat adalah lingkungan dan budaya. Kunci keberhasilan implementasi kurikulum adalah peran seorang guru. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 dan bahan ajar yang dikembangkan merujuk ke buku Tema 4 Lingkungan dan Adat.

4) Rumusan tujuan pembelajaran

Rumusan tujuan pembelajaran dimaksud untuk merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran yang dinyatakan berdasarkan analisis materi. Tujuan pembelajaran ini disusun berdasarkan (RPP). Tujuan pembelajaran ini yang ingin dicapai yaitu :

- a. Melalui media komik tersebut siswa mudah memahami pembelajaran tersebut.
- b. Melalui pengamatan terhadap media komik siswa dapat membedakan antara lingkungan dan adat.

Proses pembelajaran dikelas, peneliti menugaskan siswa untuk menyebutkan adat yang ada di sekitar mereka dan lingkungan yang terdapat dialat baca yaitu media komik.

b. *Design*

1) Penyusunan tes

Dalam media ini peneliti memberikan materi secara ringkas mengenai lingkungan dan budaya yang mudah dipahami oleh siswa. Setelah mengamati media komik, maka siswa di tes dengan menggunakan gambar sesuai tema yang diangkat. Adapun format penilaiannya yaitu di lihat cara siswa menggunakan media komik.

2) Penyusunan media

Media menjadi bagian strategi pembelajaran dalam upaya mengatasi penguasaan materi pada siswa dengan cara yang lebih menarik dan menjadi media yang lebih mudah digunakan oleh peserta didik, tidak membahayakan, dan menarik.

3) Pemilihan format

Pemilihan format dalam pengembangan bahan ajar melalui berbasis kearifan lokal meliputi materi seni budaya yang terfokus pada lingkungan dan budaya. Awalnya media ini hanya berbentuk buku cetak yang menjadi pedoman siswa dalam belajar. Kemudian media ini dimodifikasi atau dikembangkan menjadi media tiga dimensi. Media yang dikembangkan hanya terfokus pada pembelajaran Seni Budaya.

Dengan media inilah siswa akan mengamati dan memikirkan budaya di sekitar mereka. Media ini dibasiskan kearifan lokal dengan tatanan Bahasa yang digunakan oleh narrator dalam menyajikan media ini membuat siswa akan lebih mudah dan mengerti setiap penjelasan materi

yang akan diajarkan.

4) Rancangan awal

Pada tahap ini media komik melalui kearifan lokal.

Berikut perangkat lunak yang digunakan untuk membuat komik tersebut :

a. *Ibixpaint X*

Ibixpaint merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat sketsa sekaligus memberi warna pada gambar dan bingkai atau *canvas*.



Gambar 4.1 *IbixpaintX*

b. *Canva*

Canva merupakan aplikasi yang digunakan untuk melengkapi gambar seperti text.



Gambar 4.2 *Canva*

3. Hasil Desain Aplikasi Komik

Disuatu ruang tamu yang bersih dan rapi, Ikhsan melihat ayahnya yang sedang berdiskusi dengan warga sekitar, wajahnya terlihat serius dibarengi dengan tawa 2 warga yang bersamanya. Terlihat 3 cangkir kopi panas, setelah lama berbincang tamu tersebut pamit sambil bersalaman dengan pak Ali, Ikhsan pun menghampiri ayahnya lalu berkata!



Gambar 4.3 Diskusi Tentang Pengadaan Pesta Panen



Gambar 4.4 Percakapan Ikhsan dan Ayahnya



Gambar 4.5 Persiapan Pesta Panen



Gambar 4.6 Masyarakat Pergi ke Kantor Desa

Beberapa menit kemudian ibu-ibu pun melakukan tugasnya masing-masing seperti membuat dangkot dan masak ikan merah. Adapun bapak-bapak yang sedang memasang tenda dan menyusun kursi.



Gambar 4.7 Persiapan Pesta Panen



Gambar 4.8 Pembakaran Bambu Berisi Beras Ketan



Gambar 4.9 Pembuatan Dangkot dan Ikan Merah

Lalu pesta panen pun dimulai dengan baik dan lancar panitia pun mempersilahkan pak Desa, tamu dan para warga Kalatiri untuk menikmati hidangan pesta panen, suara musik pun terdengar dan persembahan-persembahan lainnya sampai acara pesta panen berakhir, ada pun persembahannya yakni, tradisi lokal seperti minum tuak dan tarian dero (anak muda dan warga yang mau ikut).



Gambar 4.10 Pesta Panen Berlangsung



Gambar 4.11 Pidato Kepala Desa Sekaligus Membuka Acara Pesta Panen

4. Development

- 1) Tujuan Mengenai kevalidan media sesuai penilaian ahli.

Salah satu kriteria utama menentukan dipakai tidaknya media yang

dikembangkan adalah hasil validasi oleh para ahli.

2) Hasil media yang dikembangkan

Analisis kebutuhan di lapangan oleh guru dan siswa menghasilkan data mentah berupa skor maksimal dan skor minimal berdasarkan jumlah item dan rentang pilihan gradasi yang telah disediakan dalam angket. Hasil data mentah yang diperoleh akan dikonversi ke dalam skala 100, kemudian dideskripsikan sesuai dengan variabel masing-masing. Peneliti menggunakan skala Guttman dengan skor penilaian 1 dan 0.

a. Pengembangan media komik bagi siswa

Pengembangan media komik bagi siswa dapat dilihat pada tabel 4.1 :

Tabel 4.1 Pengembangan media komik bagi siswa

No.	Urgensi Kebutuhan	Jumlah	Persentase
1.	Saya lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran	7	100 %
2.	Saya merasa bosan jika kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan media	10	100 %
3.	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran saat guru menggunakan media pembelajaran	10	100 %
4.	Saya tidak merasakan manfaat media Pembelajaran	2	75 %
5.	Saya lebih rajin belajar karena media pembelajaran membuat saya menyukai	5	75%

Berdasarkan data pada Tabel 1, penggunaan media komik dari 32 siswa yang mengisi angket terdapat 32 siswa (91%) lebih bersemangat mengikuti pelajaran saat guru menggunakan media komik dalam pembelajaran, sedangkan sisanya menjawab biasa saja. Setiap siswa

memiliki gaya belajar yang beragam, memperhatikan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar yang tergolong tingkat rendah, memiliki ciri kecenderungan belajar melalui hal-hal yang konkret, yaitu dapat dilihat, didengar, dicium, diraba dan dirasa. Pada aspek peningkatan pemahaman pembelajaran setelah menggunakan media terdapat 91% atau 32 anak yang berpendapat bahwa siswa ada peningkatan semangat belajar. Untuk itu diperlukan media pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik dapat berfungsi dengan maksimal.

b. Pengembangan media komik

Hasil angket yang diberikan kepada guru sekolah dasar terkait urgensi pengembangan media komik dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2 Pengembangan media komik.

No.	Urgensi Kebutuhan	Jumlah	Persentase
1.	Kejelasan pemberian materi.	4	100%
2.	Pengaturan ruang/ tata letak.	3	79 %
3.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan (PUEBI).	3	79%
4.	Kesederhanaan struktur kalimat.	4	100 %
5.	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda.	4	100 %
6.	Kejelasan petunjuk dan arahan.	4	100 %
7.	Sifat komunikatif bahasa yang digunakan.	3	79%
8.	Kesesuaian dengan indikator pencapaian hasil belajar.	4	100%
9.	Kebenaran isi/materi.	4	100%

Berdasarkan Tabel 4.2, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran komik masih belum maksimal. Dengan demikian, pengembangan media komik sangat dibutuhkan sebagai media pembelajaran

pada materi menguraikan pesan dalam dongeng. Kevalidan media komik yang dibuat, ditentukan oleh hasil dari skala diberikan validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil perolehan data kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan menghitung presentase menggunakan rumus dalam Riduwan.

c. Pengambilan keputusan kualifikasi validasi media komik

Pemberian makna dan pengambilan keputusan menggunakan pedoman yang disajikan pada Tabel 4.3 sebagai berikut :

Tabel 4.3. Pengambilan Keputusan

No.	Pencapaian nilai (skor)	Kategori validitas	Keterangan
1.	0% - 20%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
2.	21% - 40%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
3.	41% - 60%	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
4.	61% - 80%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
5.	81% - 100%	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan memberikan skor satu sampai dengan lima yang mempresentasikan tanggapan, yaitu skor satu (1) artinya sangat kurang, skor dua (2) artinya kurang, skor tiga (3) artinya cukup, skor empat (4) artinya baik, dan skor lima (5) artinya sangat baik.

d. Penilaian ahli materi

Penilaian desain materi dilakukan oleh ahli materi terhadap sepuluh komponen indikator penilaian dengan hasil angket validasi disajikan pada Tabel 4.4 sebagai berikut :

Tabel 4.4. Penilaian Ahli Materi

No.	Indikator	Skor								
		1		2		3		4		
		a	b	a	b	a	b	a	b	
1.	Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas					√			√	
2.	Penilaian aspek kelayakan isi dinyatakan dengan jelas					√			√	
3.	Penilaian aspek kelayakan penyajian dinyatakan dengan jelas							√	√	
4.	Penilaian aspek kelayakan kebahasaan dinyatakan dengan jelas							√	√	
5.	Menggunakan bahasa yang tepat							√	√	
6.	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti							√	√	
		Validator a b								
Jumlah skor						32				22
Skor maksimal						35				35
						Rata-rata				90% 62%
ΣRata-rata										76%

Berdasarkan Tabel 4.4. Menunjukkan kualitas media komik menurut dua ahli materi dengan rata-ran skor 76% dengan kualifikasi sangat valid. Kemudian dilanjutkan dengan penilaian ahli media.

e. Penilaian ahli media

Penilaian media dilakukan oleh ahli media terhadap dua puluh indikator dengan hasil angket dari dua ahli media disajikan pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5. Penilaian Ahli Media

No.	Skor
-----	------

		1		2		3		4	
		a	b	a	b	a	b	A	b
1.	Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas							√	√
2.	Penilaian aspek kelayakan isi dinyatakan dengan jelas						√	√	
3.	Penilaian aspek kelayakan penyajian dinyatakan dengan jelas							√	√
4.	Penilaian aspek kelayakan kebahasaan dinyatakan dengan jelas							√	√
5.	Menggunakan bahasa yang tepat							√	√
6.	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti						√	√	
Validator		a				b			
Jumlah skor		2422				30			
Skor maksimal		30				30			
Rata-rata		80%				70%			
ΣRata-rata		75%							

Berdasarkan Tabel 4.5, diketahui bahwa validasi dilakukan oleh dua ahli, hasil validasi media dari ahli pertama yaitu sebesar 80% sedangkan hasil dari ahli kedua sebesar 70%. Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli media diperoleh rata-rata yaitu 75% dengan kualifikasi sangat valid sehingga media sangat baik untuk digunakan.

f. Penilaian ahli Bahasa

Penilaian produk komik oleh ahli bahasa meliputi tiga komponen yaitu (1) penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia, (2) penggunaan kata, dan (3) penggunaan kalimat dalam komik yang tersaji dalam sembilan indikator.

Dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut :

Tabel 4.6. Penilaian Ahli Bahasa

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas			√	
2.	Penilaian aspek kelayakan isi dinyatakan dengan jelas				√
3.	Penilaian aspek kelayakan penyajian dinyatakan dengan jelas			√	
4.	Penilaian aspek kelayakan kebahasaan dinyatakan dengan jelas			√	
5.	Menggunakan bahasa yang tepat				√
6.	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti				√
Total skor		21			
Skor maksimal		30			
Presentase skor		70%			

Tabel 4.6, menunjukkan kualitas media komik menurut ahli bahasa dinyatakan layak diimplementasikan di lapangan dengan rata-rata skor 70% dengan kualifikasi baik sekali. Uji coba skala kecil dilakukan pada satu orang siswa yang memiliki kompetensi paling rendah menggunakan angket respon siswa dengan skala likert. Hasil uji coba dari 6 butir instrumen adalah 21 atau dengan presentase 70%. Dengan demikian media komik dapat dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam uji coba lapangan skala besar.

g. Hasil angket respon Guru

Tahap akhir dari pengembangan media Komik yaitu uji coba skala besar untuk mengetahui kelayakan media komik. Uji coba skala besar diterapkan terhadap 32 siswa (responden) guna menilai media Komik dari keseluruhan aspek dengan persentase 84%. Dengan demikian, dapat

diinterpretasikan media komik berbasis kearifan lokal pada materi lingkungan dan budaya termasuk pada kategori layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SDN 112 Lemo. Berikut hasil angket respon guru pada uji coba dapat dilihat pada tabel 4.7 :

Tabel 4.7. Hasil Angket Respon Guru

No.	Indikator	Jumlah
1.	Materi yang terdapat dalam media sesuai dengan KD dan indikator	10
2.	Isi materi dalam media sudah sesuai	9
3.	Media komik mempermudah guru dalam menyampaikan materi	9
4.	Media komik mampu menghilangkan rasa bosan siswa	10
5.	Media komik mengaktifkan siswa dalam pembelajaran	9
6.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti	9
7.	Gambar dan keterangan dalam media jelas dan mudah dipahami	8
8.	Ilustrasi gambar menarik untuk siswa SD	9
9.	Media mampu meningkatkan kemampuan menguraikan kebudayaan	9
10.	Lingkungan dan adat dalam media komik berbasis kearifan lokal	10
Jumlah Skor		92
Skor Maksimal		100
Persentase Skor		92%

Berdasarkan Tabel 5.7, hasil angket respon guru menunjukkan hasil persentase skor sebesar 92% yang dilakukan kepada sepuluh guru.

3) Hasil keefektifan media komik berbasis kearifan lokal

Keefektifan media komik dapat diketahui melalui angket respon guru dan siswa. Melalui uji coba yang telah dilakukan, angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 92% dan respon siswa sebesar 93,75%. Selain angket, diperoleh rata-rata nilai sebelum menggunakan menggunakan media sebesar 68 dan setelah menggunakan media komik sebesar 84. Perolehan tersebut menyatakan bahwa media komik efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran. Keefektifan media komik dalam pembelajaran dapat dilihat melalui peningkatan hasil belajar siswa sebagai wujud suasana pembelajaran yang kondusif. Hal ini menunjukkan bahwa media komik sangat valid, sangat efektif dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Komik berbasis kearifan lokal pada materi menguraikan pesan dalam dongeng layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat diproduksi sebagai media pembelajaran u siswa kelas V SDN 112 Lemo Kabupaten Luwu Timur.

c. *disseminate*

Tahap ini belum dilakukan karena belum bisa dilakukan karena pelaksanaannya berupa uji coba terbatas. Hal ini disebabkan karena dalam tahap penyebaran perlu dilakukan uji coba yang lebih luas untuk memperkenalkan bahan ajar yang dikembangkan, tetapi dalam tahap penyebaran ini peneliti melakukan penyebaran saat pertemuan sekaligus pemberian bahan ajar berupa media yang dikembangkan pada guru kelas 5 di SDN 112 Lemo Kabupaten Luwu Timur.

B. Pembahasan

1. Kebutuhan Analisis Siswa

Kebutuhan dalam proses belajar sangat diperlukan, karena kebutuhan dalam belajar merupakan dasar yang menggambarkan jarak antara tujuan belajar yang diinginkan siswa atau keadaan belajar yang sebenarnya. Seperti siswa memiliki kebutuhan yang berbeda-beda. Hal ini perlu diidentifikasi untuk menentukan kebutuhan yang mana yang dibutuhkan siswa yang akan menjadi kebutuhannya. Dalam upaya mencapai proses pembelajaran yang diinginkan oleh siswa maka pendidik (guru) dalam mengajar akan menjadikan suatu factor penentu keberhasilan tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran.

Menurut Suwarti dalam kegiatan belajar mengajar, guru memegang peranan yang sangat penting. Guru menentukan segalanya. Mau diapakan siswanya? Apa yang harus dikuasai siswa? Bagaimana cara melihat keberhasilan belajar? Semua tergantung guru. Oleh karna itu pentingnya peran guru maka biasanya proses pengajaran hanya akan berlangsung manakala akan berlangsung ada guru, dan tak mungkin ada proses pembelajaran tanpa guru.

Fungsi analisis kebutuhan menurut Morrison menjelaskan beberapa fungsi analisis kebutuhan, yaitu : mengidentifikasi kebutuhan yang relevan dengan pekerjaan atau tugas yakni masalah apa yang mempengaruhi hasil pembelajaran, mengidentifikasi kebutuhan mendesak yang kerkait dengan finansial, keamanan atau masalah lain yang mengganggu perkerjaan atau lingkungan pendidikan, menyajikan prioritas-prioritas untuk memilih tindakan, memberikan data basis untuk menganalisis efektivitas pembelajaran.

2. Desain yang dirancang sedemikian rupa buat semenarik mungkin agar kejenuhan siswa dalam pembelajaran teratasi. Dengan tampilan-tampilan gambar yang didukung oleh media komik akan membuat siswa terangsang untuk senang dalam materi pembelajaran.

Media dan instrument yang digunakan dilapangan tulis terlebih dahulu untuk memvalidasinya, agar media dan instrument yang digunakan sesuai dengan fungsinya, sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Sejalan dengan pendapat Azwar dalam Prasetyo Budi Widodo, pendefinisian validasi tes dapat diawali dengan melihat secara etimologi, validasi berasal dari kata *validity* yang mempunyai sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrument pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah.⁴⁴ Maka dari itu penulis memvalidasi media dan instrument agar semuanya sesuai dengan fungsi dan tujuannya.

Tingkat kevalidan media yang dikembangkan sangat penting, media dikatakan valid apabila memeuhi kriteria uji validitas yang telah dilakukan sebelum diuji cobakan untuk mengetahui tujuan yang ingin dikehendaki. Terkandung disini pengertian bahwa valid tidaknya suatu alat ukur tergantung pada mampu tidaknya alat ukur tersebut mencapai tujuan

⁴⁴ Hasil Pembahasan. 1 Juni 2006.

pengukurannya yang dikehendaki dengan tepat.⁴⁵Sejalan dengan penelitian terdahulu dimana dalam penelitiannya penulis telah memenuhi kriteria perangkat yang valid dan efektif.Maka dari itu desain media ini perlu melakukan mengukur kevalidan dan keefektivannya agar media layak untuk digunakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.Desain media kali ini dikembangkan sebaik mungkin dan melakukan beberapa kali revisi sampai dalam tahap valid yang disetujui oleh validator.

3. Pengaplikasikan media komik materi lingkungan dan budaya berbasis kearifan lokal yang menarik.

Pengaplikasikan media ini dibuat semenarik mungkin agar kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran teratasi. Dengan tampilan-tampilan gambar yang didukung oleh media akan membuat siswa terangsang untuk tertarik dalam materi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Arsyad, mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa.Oleh karena itu, keterampilan mahasiswa dalam memproduksi komik perlu ditingkatkan terutama dengan biaya yang murah dan menggunakan bahan yang mudah didapatkan melalui pembelajaran lingkungan dan budaya.

Pada proses pembelajaran, siswa disajikan media komik berbasis kearifan lokal sehingga siswa mudah terangsang dengan apa yang ditampilkan, dan membuat siswa mulai mengeluarkan imajinasi atau ide-idenya. Tampilan gambar atau tema yang diangkat sesuai dengan lingkungan dan budaya sekitar,

⁴⁵ Pengertian Validasi. 2005.

sehingga siswa bergairah dan tertarik untuk melihat media komik, dibuktikan dengan hasil respons siswa sebanyak 32 siswa.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan disimpulkan bahwa hasil tanggapan siswa dan guru sangat membutuhkan pengembangan media komik sebagai sarana media pembelajaran.

1. Penggunaan media komik yang disajikan berbasis kearifan lokal layak digunakan pada materi lingkungan dan budaya dalam kearifan lokal siswa kelas V Sekolah Dasar. Media komik seni budaya layak digunakan dalam pembelajaran dengan penilaian dari validator materi rata-rata skor 76% (valid), ahli media 75% (valid), dan ahli bahasa 70% (valid).
2. Keefektifan media komik dapat dilihat dari perbandingan nilai sebelum menggunakan media komik dan sesudah menggunakan media komik. Melalui uji coba yang dilakukan diperoleh nilai sebelum menggunakan media sebesar 68 dan sesudah menggunakan media 84. Melalui angket diperoleh respon guru sebesar 92% dan respon siswa sebesar 93,75%. Berdasarkan persentase yang diperoleh, maka media komik dinyatakan dibutuhkan oleh guru dan siswa, sangat valid, dan sangat efektif. Dalam rangka pemanfaatan secara luas, produk pengembangan dapat disosialisasikan kepada pendidik dan sekolah lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat diajukan beberapa saran demi peningkatan kualitas pembelajaran seni budaya, yaitu sebagai berikut.

1. Kepada orang tua hendaknya dapat membina dan ikut serta memberikan pemahaman tentang kearifan lokal. Karena perkembangan pada anak tidak bisa diserahkan sepenuhnya kepada lembaga pendidikan atau guru saja, karena keluarga juga sangat berperan besar dalam menerapkan karakter seorang anak.
2. Kepala sekolah SDN 112 Lemo Kabupaten Luwu Timur agar dapat memberikan pemahaman kepada guru-guru agar menggunakan media belajar dalam proses pembelajaran secara efektif.
3. Kepada siswa hendaknya fokus dan mendengarkan pembelajaran yang diberikan oleh guru berbasis kearifan lokal dikarenakan. Hasil penelitian skor rata-rata motivasi belajar siswa paling kecil untuk indikator *attitude* (sikap) pada pembelajaran yang menggunakan komik berbasis kearifan lokal.
4. Guru hendaknya memberikan perhatian lebih kepada aspek tersebut dengan jalan memberikan contoh fenomena yang lebih menarik dan berbasis kearifan lokal agar sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi lebih baik, untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri Orde Samura. *Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya, Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematik*. Vol. 4 No. 1, April 2015.
- Adek Saputri. *Efektivitas Media Komik Karrtun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2*. Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengandaran, Vol. 1 No. 2, 2016.
- Aprida Pade. Muhammad Darwis Dasopang, *Belajar dan Pembelajaran. Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 03 No. 2, Desember 2017.
- Arikunto Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018.
- Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Depok: Rajawali Pers, 2019.
- Daryanto. *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi*. Yogyakarta: GAVA MEDIA, 2016.
- Dapartemen RI, *Al-Qur'an dan terjemahan*, Bandung: Diponogoro, 2017.
- Eddy Noviana, Munjiatun, dan Nofrico Afendi. *Media Pembelajaran Komik Sebagai Sarana Literasi Informasi Dalam Pendidikan Mitigasi Bencana di Sekolah Dasar*, Prossiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2019.
- Faiz Mutiara Alfiya, Ferina Agustini dan Fine Reffiane. *Pengembangan Media Koling STS (Komik Lingkungan Sehat dan Tidak Sehat) pada Mata Pelajaran IPA Tema Lingkungan untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, Vol. 5 No. 2, Januari 2019.
- Fitri Muliani. *Pembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik pada Materi Sejarah di Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negeri 148 Pekanbaru)*, Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran. Vol 1, No. 1, Januari 2020.
- Geria, I Wayan. 2000. *Transformasi Kebudayaan Bali Memasuki Abad XXI*, Denpasar: Percetakan Bali.
- Henggang Bara Saputro dan Soeharto. *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD*. Jurnal Edukasia, Vol. 3 No. 1, 2015.
- Hamzah Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif proses dan Hasil Dilengkapi Contoh*

Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif. Malang: Literasi Nusantara, 2019.

Ida Bagus Brata. *Kearifan Budaya Lokal Perekat Identitas Bangsa*. Jurnal Bakti Saraswati, Vol. 05 No. 01, Maret 2016.

Iseu Synthia Permatasari, Nana Hendrapipta dan Aan Subhan Pamungkas. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS*. Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 6 No. 1, Juni 2019.

Ira Anisa Purawinangun. *Menggali Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat dari Pulau Jawa*. Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 8 No. 2, Juli 2019.

Irmayanti Nur Aini, Agus Nuryatin. *Pengembangan Buku Komik Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Hikayat*, Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 8 No. 2, 2019.

Jamal Ma'mur Asmani, *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hlm. 21.

Koentjaraningrat. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.

Khuluqo El Ihsana. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Belajar, 2016.

Muhibuddin Fadhli. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 3 No. 1, Januari 2015.

Mulyani. *Pengaruh Penggunaan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Tempat Tinggalku di Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD, Vol. 3 No. 1, 2015.

Mudlofir Ali. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.

Moh. Khoerul Anwar. *Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajaran*. Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 2 No. 2, Desember 2017.

Nunik Nurlatipah. Anda Juanda, Yuyun Maryuningsih. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertrai Foto Meningkatkan Hasil*

*Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber pada Pokok Bahasan Ekosistem.*Jurnal Scientie Educatia, Vol. 5 No. 2, 2015.

Nabiela Dini Agathaa, Jekti Prihatinb dan Erlia Narulita. *Pengembangan Buku Komik Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah.*Jurnal Bioedukatika, Vol. 5 No. 2, 2017.

Nafia Wafiqni dan Siti Nurani.*Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal.*Jurnal Pendidikan Dasar Islam, Vol. 10, No. 02, Desember 2018.

Nurgiyanto Burhan. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2019

Riske Nuralita Lingga Dewi dan Alfi Laila.*Pengaruh Metode Make A Match dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab. Kediri Tahun Ajaran 2015.*Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 2 No. 2, Desember 2015.

Rohana Sufia, Sumarmi dan Ach. Amirudin.*Kearifan Lokal dalam Melestarikan Lingkungan Hidup (Studi Kasus Masyarakat Adat Desa Kemiren Kecamatan Glagah Kabupaten Banyuwangi).* Jurnal Pendidikan, Vol. 1 No. 4, April 2016.

Rusdi M. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru.* Depok: Rajawali Pers, 2018.

Sugiyono.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta, 2015.

Susanto Ahmad. *pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.* Jakarta: Pranadamedia Group, 2016.

Sumarni.*Media Grafis Kartu pada Materi Menghargai Jasa dan Peranan Tokoh untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V.* Pendidikan Indonesia, Vol. 3 No. 2, 2017.

Suryani Nunuk, Setiawan Achamd dan Putria Aditin. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya.* Bandung: Rosdakarya, 2018.

Sudjana Nana dan Rifai Ahamd.*Media Pengajaran.* Bandung: SBAgensindo, 2019.

Wiarso Giri. *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani.* Yogyakarta: Laksita, 2016.

Yaumi Muhammad. *Media & Teknologi Pembelajaran.* Jakarta:

PRENADAMEDIA GROUP, 2018.

Zinnurain. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Sholat untuk Sekolah Dasar. jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol. 2 No.2, Oktober 2015.



LAMPIRAN



WAWANCARA GURU

1. Apakah siswa senang pada mata pelajaran Seni Budaya?
2. Apa saja masalah-masalah yang ibu hadapi pada proses pembelajaran Seni Budaya dalam Bentuk Komik?
3. Metode apa yang Ibu gunakan dalam proses pembelajaran, serta apa alasan Ibu menggunakan metode tersebut?
4. Apakah Ibu menggunakan alat bantu dalam menyampaikan materi?
5. Bagaimana tingkat kemampuan siswa dalam menangkap dan mengerti komik?
6. Apa faktor kesulitan siswa dalam menerakan komik?
7. Tugas seperti apa yang Ibu berikan kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman tentang komik?
8. Bagaimana respon siswa ketika Ibu memberikan tugas?
9. Apakah tugas-tugas yang diberikan siswa dapat diselesaikan dengan baik dan benar?
10. Apakah siswa sudah dapat menggambar komik sendiri tanpa bantuan Guru?



VALIDASI

No.	Urgensi Kebutuhan	Jumlah	Persentase
1.	Saya lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran	4	100 %
2.	Saya merasa bosan jika kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan media	4	100 %
3.	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran saat guru menggunakan media pembelajaran	3	75 %
4.	Saya tidak merasakan manfaat media Pembelajaran	4	100 %
5.	Saya lebih rajin belajar karena media pembelajaran membuat saya menyukai	3	75%



Lampiran persuratan



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor : 1737/IS.01/PTSP/2023 Kepada Yth.
Lampiran : - Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sulsel
Perihal : Izin penelitian

di-
Tempat

Berdasarkan surat Dekan Fak. Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo Nomor : 042/In.19/FTK/HM.01/01/2023 tanggal 26 Januari 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : RIANI MP
Nomor Pokok : 16 0205 0035
Program Studi : PGMI
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Jl. Hj Hasan kotapalopo

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA (PESTA PANEN) BERBASIS KEARIFAN LOKAL SDN 112 LEMO KABUPATEN LUWU TIMUR"

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 31 Januari s/d 28 Februari 2023

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 31 Januari 2023

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



Ir. H. SULKAF S LATIEF,
M.M.,Pangkat : PEMBINA UTAMA
MADYA Nip : 19630424 198903 1
010

Tembusan Yth

1. Dekan Fak. Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
2. *Pertinggal.*



Dipindai dengan CamScanner



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SD NEGERI 112 LEMO
KECAMATAN BURAU**



Alamat : Jl. Rante Ta'bi Desa Kalatiri Kec. Burau Kab. Luwu Timur

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/037/SDN-112LM/BR/III/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SYAHARUDDIN PUJA, S.Ag.,M.Pd
NIP : 19750201 200701 1 012
Pangkat/Gol : Pembina Tk. I, IV/B
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPTD SD NEGERI 112 LEMO

Menerangkan bahwa :

Nama : RIANI MP.
NIM : 16.0205.0035
Asal Perguruan tinggi : IAIN Palopo
Jurusan : PGMI

Telah melaksanakan penelitian di UPTD SD Negeri 112 Lemo pada tanggal 15 Januari sampai 30 Maret 2023 untuk memperoleh data guna penyusunan skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Pesta Panen) Berbasis Kearifan Lokal SD Negeri 112 Lemo Kabupaten Luwu Timur"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Simur, 30 Maret 2023
Kepala Sekolah

SYAHARUDDIN PUJA, S.Ag.,M.Pd
NIP. 19750201 200701 1012



Dipindai dengan CamScanner

DOKUMENTASI



Gambar 4.1 Pembagian media komik

Gambar 4.2 Pemaparan hasil komik



kepada siswa 4.3

gambar pembagian Angket



Gambar 4.4 hasil belajar siswa

Gambar 4.5 hasil wawancara guru



Gambar 4.6 Sekolah SDN 112 LEMO



RIWAYAT HIDUP



Riani MP, lahir di kalatiri pada tanggal 29 november 1998,

penulis merupakan anak ke empat dari 6 bersaudara yang merupakan buah cinta dari pasangan seorang ayah bernama Ali MP dan Ibu Samina. Saat ini penulis bertempat tinggal di jl. Haji Hasan kota Palopo, kecamatan Wara, Kota Palopo.

Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2010 di SDN 112 Lemo, kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di SMP Negeri 3 Burau hingga tahun 2013. Tahun 2013 melanjutkan pendidikan di SMK Keperawatan Neco Jaya Kota Palopo hingga tahun 2016. Setelah lulus pendidikan SMK di tahun 2016 dan melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo dengan mengambil jurusan program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Dalam rangka memenuhi kewajiban sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, penulis pada akhir studinya menulis sebuah skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (pesta panen) Berbasis Kearifan Lokal SDN 112 Lemo Kabupaten Luwu Timur”.