

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
MATERI CERITA RAKYAT TERINTEGRASI BUDAYA
LOKAL KELAS IV DI SDN 35 PAMMANU
KABUPATEN LUWU**

Skripsi

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



Diajukan Oleh

MARIA QIBTHI AL-ADAWIAH

NIM :18 0205 0061

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
MATERI CERITA RAKYAT TERINTEGRASI BUDAYA
LOKAL KELAS IV DI SDN 35 PAMMANU
KABUPATEN LUWU**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh

MARIA QIBTHI AL-ADAWIAH

NIM :18 0205 0061

Pembimbing:

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

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Maria Qibthi Al-Adawiah
NIM : 18 0205 0061
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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 tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh dari bagian skripsi ini adalah karya saya sendiri kecuali kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Maria Qibthi Al-Adawiah
Nim. 18 0205 0061

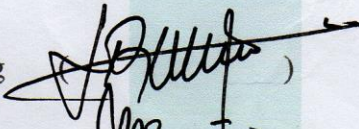
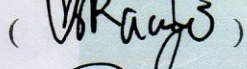
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal Kelas IV Di SDN 35 Pammanu Kabupaten Luwu*, yang ditulis oleh *Maria Qibthi Al-Adawiah*, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1802050061, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Kamis*, tanggal *12 Desember 2024* bertepatan dengan *11 Jumadilakhir 1446 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 12 Desember 2024

11 Jumadilakhir 1446 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang |  |
| 2. Dr. Baderiah, M.Ag. | Penguji I |  |
| 3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Penguji II |  |
| 4. Dr. Nurdin K., M.Pd. | Pembimbing I |  |
| 5. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II |  |

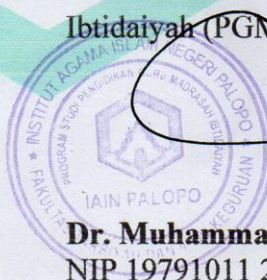
Mengetahui:

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

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



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



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

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى
أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal Kelas IV SDN 35 Pammanu*”. Setelah melalui proses yang panjang.

Salawat serta Salam senantiasa turunkan kepada Nabi Muhammad saw. para keluarga sahabat serta para pengikut pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan khususnya pada bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini 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 dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, Bapak Dr. Munir Yusuf, M.Pd., selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Masruddin, S.S., Wakil Rektor II, Bapak Dr. Mustaming, S.Ag, M.HI., 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. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ibu Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Ibu Alia Lestari, S.Si., M.Si. Wakil Dekan II, dan Bapak Dr. Taqwa, M.Pd.I Wakil Dekan III IAIN Palopo Senantiasa Membina dan Mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik.
3. Bapak Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. selaku Ketua Program Studi serta Bapak Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Bapak Dr. Nurdin K., M.Pd. selaku pembimbing I dan Bapak Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam rangka penyelesaian skripsi dengan baik.
5. Ibu Hj. Salmilah, S.Kom., M.T sebagai validator instrumen dan produk bidang IT, Bapak Dr. Muhammad Guntur, M.Pd , sebagai validator instrumen dan ahli bahasa pembelajaran, Ibu Lilis Suryani S.Pd., M.Pd.sebagai validator instrumen bidang materi, yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran, serta penilaian yang membangun bagi kesuksesan skripsi
6. Seluruh Dosen beserta seluruh Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik dan mengarahkan penulis serta banyak membantu dalam penyusunan skripsi.
7. Bapak Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. Kepala Unit Perpustakaan IAIN Palopo, beserta para stafnya yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur.
8. Ibu Enceng, S.Pd. Kepala Sekolah SDN 35 Pammanu, beserta Guru dan Staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian. Ibu

Pausiah B, S.Pd Wali kelas IV SDN 35 Pammanu, yang telah bekerja sama dalam proses penelitian skripsi. Peserta didik SDN 35 Pammanu yang telah bekerja sama dalam proses penelitian skripsi.

9. Terkhusus kepada orang tua penulis yang terkasih Almarhum. Ayahanda Irham As'ad S.Ag dan Ibunda Nuraini yang telah mengasuh dan mendidik penulis hingga sekarang, memberi semangat, motivasi, ridho dan do'a, serta mendukung penulis pada bidang pendidikan dan apapun yang menjadi minat bakat penulis. Tak lupa pula saudarasaudari penulis, Abdul Rahman Syihab, Indah Ayu Puspita, Muhammad Faizullah Hisyam, dan sanak keluarga yang turut mendoakan dan mendukung penulis. Semoga Allah Swt. Menilainya sebagai pahala dan mengumpulkan kita di syurgaNya kelak.
10. Terkhusus suami saya Aswandi jufri terima kasih telah mendo'akan dan mendukung saya sehingga bisa sampai dititik ini. Tak lupa pula untuk anak saya Nur Inayah Shanum Aswandi terima kasih telah hadir di keluarga kecil kami. Teruntuk Bapak mertua saya Jufri ucapan terima kasih dan Ibu mertua saya Hj. Darmawati terima kasih telah mendukung saya untuk sampai di titik ini.
11. Kepada semua teman seperjuangan, segenap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2018 serta semua temanteman penulis yang tak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu, memberi saran, serta mendukung satu sama lain dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Teruntuk Ahmiranti, Ananda Edy, Andi Reski Intan Sari, Rukmayanti, Indah, Tafsirah dan Iin Oktaviani selaku sahabat seperjuangan yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi.

Dengan segala kerendahan hati dan harapan ingin menjadi lebih baik, sepenuhnya penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga saran dan kritik yang membangun, sangat peneliti harapkan demi perbaikan kualitas, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah. Semoga skripsi yang sederhana ini dapat berkontribusi kepada semua pihak dan menjadi sumbangsih dalam dunia pendidikan dan khususnya kepada diri pribadi peneliti.

Semoga setiap bantuan, doa, dukungan, kerja sama, dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis dapat bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt. Aamiin Allahumma Aamiin

Palopo, 29 Maret 2024
Penulis,

Maria Qibthi Al-Adawiah
Nim. 18 0205 0061

PEDOMAN TRANSLITERASI ARABLATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi ArabLatin*

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

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	ṡ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	K	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	ẓ	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	D	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ya
ص	ṣad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em

ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

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

2. Vokal

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

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

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
أَ	<i>fāṭḥah</i>	A	A
إِ	<i>Kasrah</i>	I	I
أُ	<i>ḍammah</i>	U	U

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

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
أَيَّ	<i>fāṭḥah</i> dan <i>yā'</i>	Ai	a dan i
أَوَّ	<i>fāṭḥah</i> dan <i>wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

مَوْءَل : *haulā*

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا... ا... ي	<i>fatḥah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
يِ	<i>kasrah</i> dan <i>yā</i>	Ī	i dan garis di atas
وُ	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	Ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *mā ta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā' marbūṭah*

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

Kalau pada akata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah alatfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *almaḍīnah alfaḍilah*

الْحِكْمَةُ : *alḥikmah*

5. Syaddah (Tasydīd)

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

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجِّنَا : *najjainā*

الْحَقَّ : *alḥaqq*

نُعِم : nu'ima

عُدُو : 'adduwwun

Jika huruf ع bertasydidd di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (عِ), maka ia seperti huruf maddah menjadi ī.

Contoh:

عَلِي : 'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِي : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

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

Contoh:

السَّمْسُ : *alsyamsu* (bukan *asysyamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *alzalzalah* (*azzalzalalah*)

الْفَلْسَفَةُ : *alfalsafah*

الْبِلَادُ : *albiladu*

7. Hamzah

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

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'muruna*

النَّوْءُ : *alnau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

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

Syarḥ alArba'in alNawāwī

Risālah fī Ri'āyah almaṣlaḥah

9. Lafz alJalālah (الله)

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

Contoh:

بِالله *dinullāh* دِينِ اللهِ *billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz aljalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fi raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berlandaskan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang

didahului oleh kata sandang al, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi 'a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān allaẓī unzila fihi alQur'ān

Naṣr alDīn alṬūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

AlṬūfī

AlMaṣlaḥah fī alTasyrī' alIslāmī

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

Abū alWalīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū alWalīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū alWalīd Muḥammad Ibnu)
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥamīd Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= <i>subḥānahū wa ta'ālā</i>
Saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
as	= <i>'alaihi alsalām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS.../...:4	= QS alBaqarah/2: 4 atau QS Āli 'Imrān/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Pengembangan	5
D. Manfaat Pengembangan	5
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
 BAB II KAJIAN TEORI	 8
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	8
B. Penelitian Pengembangan.....	10
C. Cerita Rakyat	11
D. Media Komik.....	15
E. Terintegrasi Budaya Lokal	19
F. Kerangka Pikir.....	21
 BAB III METODE PENELITIAN	 23
A. Jenis Penelitian	23
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	24
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	24
D. Prosedur Pengembangan.....	24
1. Tahap Penelitian Pendahuluan.....	25
2. Tahap Pengembangan Produk	25
3. Tahap Validasi Ahli.....	25
4. Tahap Uji kepraktisan.....	25
5. Pembuatan Produk Akhir.....	25
E. Teknik Pengumpulan Data	27
F. Teknik Analisis Data	32
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 34

A. Hasil Penelitian.....	34
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	50
BAB V PENUTUP.....	54
A. Kesimpulan.....	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRANLAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 KisiKisi Lembar Validasi Ahli Materi/Isi	28
Tabel 3.2 KisiKisi Lembar Validasi Ahli Media	29
Tabel 3.3 Data Penilaian Kelayakan Media	30
Tabel 3.4 Data Penilaian Praktikalitas Guru	33
Tabel 3.5 Kesesuaian Aspek Dalam Pengembangan Media	32
Tabel 4.1 Namanama validator	45
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	46
Tabel 4.3 Komentar dan Saran oleh Validator Media.....	47
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	47
Tabel 4.5 Komentar dan Saran dari Guru	48
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa	49
Tabel 4.5 Komentar dan Saran oleh Ahli Bahasa	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	22
Gambar 4.1 Peta geografis	36
Gambar 4.2 Aplikasi PicsArt	41
Gambar 4.3 Desain karakter.....	41
Gambar 4.4 Pembuatan Posisi Panel, Ilustrasi dan Balon Teks	42
Gambar 4.5 Desain.....	42
Gambar 4.6 Tampilan Halaman	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Penelitian Dari Kampus
Lampiran II Surat Izin Meneliti Dari Dinas Pmptsp Di Luwu
Lampiran III Surat Keterangan Selesai Penelitian
Lampiran IV Lembar Hasil Validasi Ahli Media
Lampiran V Lembar Hasil Validasi Ahli Materi
Lampiran VI Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa
Lampiran VII Lembar Hasil Praktikalitas (Uji Coba Skala Kecil)
Lampiran VIII Dokumentasi Kegiatan

ABSTRAK

Maria Qibthi AlAdawiah, 2025. *“Pengembangan Media Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal Kelas IV SDN 35 Pammanu Kabupaten Luwu”*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Bapak Nurdin K. dan Bapak Nurul Aswar.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran komik materi cerita rakyat terintegrasi budaya lokal Luwu kelas IV SDN 35 Pammanu. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran komik, 2) Mengetahui desain pengembangan media pembelajaran komik, 3) Mengetahui validasi para ahli pengembangan media pembelajaran komik, 4) Mengetahui praktikalitas pengembangan media pembelajaran komik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan angket validitas. Pengembangan penelitian menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pengembangan media pembelajaran komik perlu mempertimbangkan kurikulum, minat siswa terhadap media visual, dan metode pengajaran yang bervariasi. Integrasi budaya lokal dalam komik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi. 2) Desain komik dipadukan dengan alur cerita, karakter, dan ilustrasi menarik menggunakan aplikasi digital, serta relevan dengan konteks lokal. 3) Validasi menunjukkan komik layak digunakan dengan revisi kecil: skor ahli media 75%, materi 88%, dan bahasa 68%. Perbaikan ini akan meningkatkan kualitas dan efektivitas komik sebagai alat pembelajaran di kelas IV. 4) Uji praktikalitas menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan nilai 90,12% dalam kategori sangat praktis. Bahan ajar yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan minat siswa dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran Komik, Cerita Rakyat Luwu.*

ABSTRACT

Maria Qibthi AlAdawiah, 2025. "Developing Comic Media, Integrated Folklore Material, Local Culture, Class IV, SDN 35 Pammanu, Luwu Regency." Thesis for Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Mr. Nurdin K. and Mr. Nurul Aswar.

This thesis discusses the development of comic learning media with folklore material integrated with Luwu's local culture for class IV SDN 35 Pammanu. This research aims to: 1) Find out the need for developing comic learning media, 2) Find out the design for developing comic learning media, 3) Find out the validation of experts in developing comic learning media, 4) Find out the practicality of developing comic learning media.

This research aims to develop comic learning media. This research method is qualitative descriptive. The data collection techniques used in this research were interviews, observation and validity questionnaires. Research development uses the ADDIE model which consists of five stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation.

Based on the research results, it shows that: 1) The development of comic learning media needs to consider the curriculum, students' interest in visual media, and varied teaching methods. Integration of local culture in comics can increase student engagement and understanding of the material. 2) Comic designs are combined with storylines, characters and interesting illustrations using digital applications, and are relevant to the local context. 3) Validation shows the comic is suitable for use with minor revisions: media expert score 75%, material 88%, and language 68%. These improvements will increase the quality and effectiveness of comics as a learning tool in class IV. 4) The practicality test showed very good results, with a score of 90.12% in the very practical category. The teaching materials developed have proven to be effective in increasing student activity and interest in learning.

Keywords: *Development, Comic Learning Media, Luwu Folklore.*

خلاصة

،ماريا قبطي العدوية ٢٠٢٥ تطوير الوسائط الكوميدية المتكاملة للمواد الفولكلورية مع الثقافة المحلية للصف " .
بامانو، مقاطعة لوو. " أطروحة لبرنامج دراسة تعليم المعلمين بالمدرسة SDN 35 الرابع
الإبتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، معهد بالوبو الإسلامي الحكومي. تحت إشراف
السيد نور الدين ك. والسيد نور الأسوار

تناقش هذه الأطروحة تطوير وسائط التعلم الهزلية باستخدام المواد الفولكلورية المدمجة مع الثقافة المحلية
يهدف هذا البحث إلى: (1) معرفة الحاجة إلى تطوير وسائط SDN 35 Pamnu. في لوو للصف الرابع
التعلم المصورة، (2) التعرف على التصميم لتطوير وسائط التعلم المصورة، (3) معرفة مدى صلاحية الخبراء في تطوير
وسائط التعلم المصورة، (4) معرفة التطبيق العملي لوسائل التعلم المصورة تطوير وسائل التعلم المصورة
يهدف هذا البحث إلى تطوير وسائل التعلم المصورة. طريقة البحث هذه وصفية نوعية. تقنيات جمع
البيانات المستخدمة في هذا البحث هي المقابلات والملاحظة واستبيانات الصلاحية. يستخدم تطوير البحث
الذي يتكون من خمس مراحل، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم ADDIE نموذج

وبناء على نتائج البحث فقد تبين أن: (1) إن تطوير وسائل التعلم المصورة يحتاج إلى مراعاة المنهج
الدراسي، واهتمام الطلاب بالوسائط المرئية، وتنوع طرق التدريس. يمكن أن يؤدي دمج الثقافة المحلية في القصص
المصورة إلى زيادة مشاركة الطلاب وفهمهم للمادة. (2) يتم دمج التصميم المصورة مع القصص والشخصيات
والرسوم التوضيحية المثيرة للاهتمام باستخدام التطبيقات الرقمية، وتكون ذات صلة بالسياق المحلي. (3) يُظهر
،%التحقق أن القصص المصورة مناسبة للاستخدام مع مراجعات طفيفة: درجة خبير إعلامي 75%، والمادة 88
واللغة 68%. ستعمل هذه التحسينات على زيادة جودة وفعالية القصص المصورة كأداة تعليمية في الصف الرابع
أظهر الاختبار العملي نتائج جيدة جداً، حيث حصل على درجة 90.12% في فئة العملي جداً. أثبتت (4)
المواد التعليمية التي تم تطويرها فعاليتها في زيادة نشاط الطلاب واهتمامهم بالتعلم

الكلمات المفتاحية: التطوير، وسائل التعلم الهزلية، فولكلور اللوو.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Suatu media pembelajaran digunakan sebagai media utama untuk keseluruhan proses pembelajaran yang mampu membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa, membangkitkan motivasi dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.¹ Media pembelajaran dapat berupa media grafis, media audio, proyeksi diam media, dan media permainan.²

Media sangat cocok dipergunakan untuk meningkatkan suatu keterampilan, dengan media siswa akan terbantu untuk memahami dan menyerap suatu informasi yang sulit dipahaminya. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa visual dan audiovisual seperti film, potret, cerita bergambar, dan lukisan. Tujuan utama penggunaan media adalah agar informasi yang dikomunikasikan dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi.

Rasulullah SAW selalu menekankan pentingnya mengajarkan ilmu dengan cara yang mudah dipahami dan sesuai dengan kemampuan penerima. Hal ini dapat kita lihat dalam sabda beliau yang mengajarkan kita untuk menyampaikan ilmu

¹Akramunnisa, *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SD Neg. Mannuruki* (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022), 1.

²Nurul Aswar, Hasbi, and Dodi Ilham, *Improving Indonesian Language Learning Outcomes for Elementary School Students through the Use of Picture Media*, *Sinestesia* 12, No.1 (2022), 179.

kepada orang lain dengan penuh kesabaran dan cara yang jelas. Salah satu hadis yang menjelaskan hal ini yaitu: *“Sampaikanlah ilmu kepada orang yang tidak mengetahui, dan apabila kamu menjelaskan kepada orang yang tidak mengerti, maka kamu akan mendapatkan pahala.”* Hadis ini mengajarkan kita bahwa untuk mendidik dengan efektif, ilmu harus disampaikan dengan cara yang sesuai dengan pemahaman penerima. Dalam dunia pendidikan modern, kita bisa menerapkan prinsip ini dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat membantu memperjelas dan menyederhanakan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Media seperti gambar, video, komik, teknologi interaktif, dan pembelajaran berbasis proyek adalah alat yang sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran, dan mengajarkan ilmu dengan cara yang dapat dipahami dan diingat oleh siswa.

Media sangat diperlukan saat pembelajaran agar proses belajar mengajar menarik dan meningkatkan komunikasi antar siswa dan guru.³ Dengan menghadirkan media yang lebih dinamis dan interaktif, diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.⁴ Pentingnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran atau sebagai sarana menyampaikan informasi dapat kita telaah dari firman Allah Swt. Dalam QS. AnNahl/16:89 sebagai berikut:

³Lani Dwi Rahayu and Asri Susetyo Rukmi, ‘*Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat Untuk Keterampilan Membaca Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*’, *JPGSD* 9, No.10 (2021), 3441.

⁴Suryani, Lilis, Dkk. “Pengembangan Peta 3D Berorientasi Kearifan Lokal Sulawesi Selatan Untuk Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 4, No 1 (2024), 86

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

Terjemahnya:

“Dan (ingatlah) pada hari (ketika) Kami menghadirkan seorang saksi (rasul) kepada setiap umat dari (kalangan) mereka sendiri dan Kami mendatangkan engkau (Nabi Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Kami turunkan Kitab (AlQur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu sebagai petunjuk, rahmat, dan kabar gembira bagi orang-orang muslim.”⁵

Berdasarkan ayat tersebut secara tidak langsung mengajarkan kepada manusia untuk memanfaatkan alat ataupun benda sebagai suatu media dalam menyampaikan informasi. Guru dapat memanfaatkan media untuk menciptakan suasana belajar yang menarik minat siswa sehingga dapat mengoptimalkan kegiatan proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan penulis realitas pembelajaran cerita rakyat pada siswa kelas IV SDN 35 Pammanu, yaitu materi teks cerita rakyat pada buku tema hanya berisikan bacaan narasi tanpa ada visualisasi. Hal tersebut mengakibatkan minat baca siswa dalam hal mempelajari cerita rakyat sangat kurang. Selain itu, siswa terlihat jenuh dan tidak termotivasi dalam belajar, belum ada penerapan media komik dalam proses pembelajaran khususnya cerita rakyat serta belum terdapat cerita rakyat Tana Luwu di buku tema sehingga siswa masih kurang mengetahui cerita rakyat dari tempat tinggalnya.

Dalam menindaklanjuti hasil pengamatan awal adanya keinginan untuk mengembangkan media yang tepat dan menyenangkan. Salah satu media yang

⁵Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al Quran dan Terjemahnya* (Bandung: Kiaracondong, 2019), 277.

digunakan oleh penulis dalam mengembangkan model cerita rakyat ini adalah media komik. Media komik merupakan salah satu bentuk kartun yang menggambarkan seorang tokoh dan memainkan cerita yang berhubungan dengan gambar tersebut dan dibuat untuk menghibur pembacanya. Media komik penting dalam membangkitkan minat belajar karena penyampaian komik memberikan suasana yang menyenangkan bagi siswa untuk belajar. Secara khusus konsumen utama komik merupakan anak-anak dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas dan masih banyak kalangan mahasiswa perguruan tinggi masih menggemari komik.⁶

Salah satu budaya lokal Indonesia adalah cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang secara turun temurun melalui bahasa lisan. Cerita rakyat biasanya diceritakan oleh orang dari mulut ke mulut yang telah menjadi suatu hal umum di dalam kehidupan sehari-hari.⁷ Cerita rakyat juga merupakan metode pembelajaran yang dilakukan orang tua kepada anaknya.⁸ Pembelajaran cerita rakyat sangat penting untuk diajarkan kepada siswa agar siswa mengenal, memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya baik nilai-nilai budaya maupun nilai-nilai moral dan lain sebagainya yang dapat membentuk karakter siswa.⁹ Cerita rakyat dapat menumbuhkan karakter

⁶Akramunnisa, *'Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SD Neg. Mannuruki'* (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022), 3.

⁷Marista Dwi Rahmayantis, dkk *'Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Menemukan Hal-Hal Menarik Tentang Tokoh Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal, Kediri'*, WACANA 1, No.2 (2018), 33.

⁸Yoyoh Komariah, *'Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Kuningan Terintegrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Apresiasi Sastra di SMP'*, DEIKSIS 1, No.1 (2018), 104.

⁹ Juwati, *'Model Pembelajaran Sastra Berbasis Cerita Rakyat Sebagai Upaya Membina Karakter Siswa di Lubuklinggau'*, Prosiding 1, No.2 (2018), 682.

siswa dan memperkaya jiwa/emosi pembacanya melalui pengalaman hidup para tokohnya. Selain itu dalam cerita rakyat terdapat nilai-nilai tradisi budaya yang dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan ajaran yang bermanfaat bagi siswa.¹⁰

Di zaman modern ini keberadaan cerita rakyat khususnya di Tana Luwu sudah mulai hilang. Hal tersebut disebabkan oleh minat dan perhatian masyarakat sangat rendah terhadap cerita rakyat. Selain itu, kurangnya pengetahuan masyarakat tentang makna yang terkandung dalam cerita rakyat juga menjadi masalah tersendiri. Ditambah lagi kurangnya pengetahuan masyarakat tentang pentingnya makna cerita rakyat untuk membangun karakter manusia yang berbudaya.¹¹

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu diadakan suatu penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal Kelas IV SDN 35 Pammanu Kabupaten Luwu”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal Kelas IV SDN 35 Pammanu?
2. Bagaimanakah desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal Kelas IV SDN 35 Pammanu?
3. Bagaimanakah validitas Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal Kelas IV SDN 35 Pammanu?

¹⁰Josse, Agus Hermawan, and Sri Utami, ‘Pengembangan Bahan Ajar Menemukan Hal Menarik Tokoh Cerita Rakyat (Legenda) Berbasis Kearifan Lokal Blitar’, PTE 1, No.2 (2021), 73.

¹¹A Aman and N Mustika, ‘Pengembangan Aplikasi Cerita Rakyat Luwu Berbasis Android’, SEMANTIK 2, No.1 (2019), 144.

4. Bagaimanakah praktikalikasi Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal Kelas IV SDN 35 Pammanu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk:

1. Mengetahui analisis kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal Kelas IV SDN 35 Pammanu
2. Mengetahui desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal Kelas IV SDN 35 Pammanu.
3. Mengetahui validitas Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal Kelas IV SDN 35 Pammanu.
4. Mengetahui praktikalikasi Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal Kelas IV SDN 35 Pammanu

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat dilihat secara teoretis dan praktis yaitu:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Menambah khazanah ilmu pengetahuan dalam rangka peningkatan mutu pendidikan.
 - b. Diharapkan menjadi sumbangan pemikiran terhadap semua pihak.
2. Manfaat Praktis

Manfaat dari penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan dampak bagi peserta didik tetapi berdampak juga terhadap pendidik.

a. Bagi Penulis

Penulis dapat menambah wawasan dan keterampilan tentang media pembelajaran yang layak dan menarik untuk digunakan serta meningkatkan kemampuan pengembangan penulis dalam mengembangkan suatu produk baru yang berkualitas.

b. Bagi Guru

Memberikan masukan, motivasi serta referensi kepada guru untuk dapat meningkatkan profesionalismenya dalam proses pembelajaran melalui kreativitas pengembangan media yang dapat mempermudah proses pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa untuk meningkatkan minat belajarnya.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal Kelas IV SDN 35 Pammanu yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal.
2. Cerita rakyat dalam media komik terintegrasi budaya lokal.
3. Produk dibuat dengan tampilan menarik karena menggunakan media komik.
4. Cerita rakyat dalam komik memuat tema yang menarik dengan nilai sosial, budaya, moral, karakter tokoh, nilai edukatif serta hiburan.

5. Produk dikembangkan menggunakan desain pengembangan ADDIE.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Pengembangan model cerita rakyat melalui media komik ini dapat meningkatkan kecintaan akan budaya lokal melalui cerita rakyatnya, memberikan informasi akan cerita rakyat yang berkembang di daerah tempat tinggalnya yaitu agar cerita rakyat tersebut tidak hilang, serta dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan menceritakan kembali isi cerita yang dibaca.
- b. Media komik adalah media yang digunakan untuk mengimplementasikan teks cerita rakyat yang lebih menarik.
- c. Besarnya minat siswa terhadap media komik.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Penelitian pengembangan terbatas untuk kelas IV SDN 35 Pammanu.
- b. Penelitian pengembangan yang dikembangkan hanya materi cerita rakyat terintegrasi budaya lokal.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan telah dilakukan oleh beberapa penulis, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Lani Dwi Rahayu dan Asri Susetyo Rukmi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat untuk Keterampilan Membaca Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menjelaskan prosedur pengembangan media komik cerita rakyat untuk menumbuhkan kemampuan membaca cerita siswa kelas IV sekolah dasar dan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran berdasarkan kevalidan dan kepraktisan media. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun kevalidan media menunjukkan hasil validasi ahli memperoleh nilai 88% dan hasil validasi materi memperoleh nilai 88%. Kepraktisan media menunjukkan hasil angket siswa memperoleh skor 91,6% dan hasil angket guru memperoleh skor 81,6%. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kevalidan media dan materi termasuk dalam kategori valid sedangkan kepraktisan media termasuk dalam kategori sangat praktis.¹² Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian penulis, yaitu pengembangan media komik cerita rakyat. Perbedaan terletak pada tujuan penelitian.

¹² Lani Dwi Rahayu and Asri Susetyo Rukmi, ‘*Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat Untuk Keterampilan Membaca Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*’, *JPGSD* 9, No.10 (2021), 3441.

2. Penelitian oleh Lisnawati yang berjudul “Pengembangan Modul Cerita Rakyat Terintegrasi Latar Cerita Daerah Sulawesi Selatan pada Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, melakukan pengembangan desain dan tingkat validitas modul pembelajaran cerita rakyat terintegrasi latar cerita daerah Sulawesi Selatan kelas IV MI Datok Sulaiman. Adapun metode yang digunakan yaitu *Research and Development* dengan menggunakan model 4D yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap *define*, tahap *design* dan tahap *develop*. Hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa siswa menyukai modul yang berwarna, bergambar dan berisi tugas dalam bentuk pilihan ganda. Hasil dari angket siswa 72% menyukai tugas menceritakan dan menuliskan isi gambar yang disediakan oleh guru. Hasil validitas bahan ajar dinilai oleh tiga orang ahli diantaranya ahli konten, ahli desain, dan praktikasi diperoleh kisaran validitas 0,781,00 dan masuk dalam kategori valid dan sangat valid.¹³ Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu pengembangan media terkhusus materi cerita rakyat, perbedaan terletak pada pengembangan media yaitu pengembangan modul cerita rakyat sedangkan peneliti dengan pengembangan model cerita rakyat melalui media komik terintegrasi budaya lokal.
3. Penelitian oleh Akramunnisa yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Neg. Mannuruki”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan

¹³Lisnawati, ‘Pengembangan Modul Cerita Rakyat Terintegrasi Latar Cerita Daerah Sulawesi Selatan pada Siswa Sekolah Dasar’, *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* 4, No.1 (2021), 59.

terhadap media komik digital berbasis *flipbook* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks cerita rakyat yang dapat diakses melalui *personal computer* dan *smartphone* baik secara *offline* maupun *online*. Jenis penelitian ini penelitian pengembangan menggunakan model *Alessi* dan *Trollip*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media 97,33% dan kelayakan terhadap materi teks cerita rakyat mencapai 100% respon guru mendapat hasil 88,57% dan hasil dari respon siswa memperoleh 88,25% dengan kriteria sangat layak.¹⁴ Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu terkhusus materi cerita rakyat, perbedaan terletak pada pengembangan media dan model pengembangan yaitu pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* dengan model *Alessi* dan *Trollip* sedangkan penulis pengembangan model cerita rakyat melalui media komik dengan model pengembangan *ADDIE*.

B. Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau *research and development* merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.¹⁵ Tujuan metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dalam menguji keefektifan produk tersebut dan kebermanfaatan produk serta mengetahui bagaimana tanggapan guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan.¹⁶

¹⁴Akramunnisa, 'Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SD Neg. Mannuruki' (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022), 57.

¹⁵Nana Sukmadinata Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, 7 edition, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 114.

¹⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 1 edition, (Bandung: Alfabeta, 2014), 89.

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Saat ini model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan cukup beragam, salah satu model pengembangan yaitu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang berkaitan dengan kegiatan *analysis* terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan, *design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan, *development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk, *implementation* adalah kegiatan menggunakan produk, dan *evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.¹⁷

C. Cerita Rakyat

1. Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah sesuatu yang dianggap sebagai kekayaan milik rakyat yang kehadirannya di atas dasar untuk berhubungan sosial dengan orang lain. Cerita rakyat merupakan cerita yang telah mentradisi, tidak diketahui kapan mulainya siapa penciptanya dan dikisahkan turun temurun secara lisan.¹⁸ Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang secara turun temurun melalui bahasa lisan. Cerita rakyat biasanya diceritakan oleh orang dari mulut ke mulut

¹⁷Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, 2 edition (Bandung: Alfabeta, 2016), 38.

¹⁸Dadan Djuanda, 'Pembelajaran Sastra di SD dalam Gamitan Kurikulum 2013', *Mimbar Sekolah Dasar* 1, No.2 (2018), 22.

yang telah menjadi suatu hal umum di dalam kehidupan sehari-hari.¹⁹ Cerita rakyat juga merupakan metode pembelajaran yang dilakukan orang tua kepada anaknya.²⁰

Pembelajaran cerita rakyat sangat penting untuk diajarkan kepada siswa agar siswa mengenal dan memahami nilai-nilai yang terkandung didalamnya baik nilai-nilai budaya maupun nilai-nilai moral dan lain sebagainya yang dapat membentuk karakter siswa.²¹ Cerita rakyat adalah warisan budaya kekayaan bangsa dan bagian dari tradisi bangsa kita yang dapat kita jumpai di setiap pelosok tanah air. Pintu masuk dalam pembentukan karakter siswa seperti nilai luhur, kebaikan, budi pekerti dan lainnya sekaligus mengembangkan keterampilan bersastra dapat ditempuh melalui membaca cerita rakyat. Membaca cerita rakyat di sekolah dasar mendorong peningkatan aspek kebahasaan dan kemampuan berbudaya.²²

Dari beberapa pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa cerita rakyat merupakan cerita turun temurun dari generasi ke generasi yang berisikan tentang kebudayaan dan terdapat nilai-nilai yang diceritakan dengan tutur lisan. Penyampaian cerita rakyat yang menggunakan tutur atau lisan inilah yang menyebabkan cerita rakyat memiliki banyak versi karena telah adanya perubahan-perubahan dari tiap-tiap orang yang menyampaikan.

¹⁹Marista Dwi Rahmayantis, Encil Puspitonigrum, and Fiko Revinda Dea Sanjaya, 'Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Menemukan Hal-Hal Menarik Tentang Tokoh Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Kediri', *WACANA* 1, No. 2 (2018), 33.

²⁰Yoyoh Komariah, 'Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Kuningan Terintegrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Apresiasi Sastra di SMP', *DEIKSIS*:1, No. 1 (2018), 104.

²¹Juwati, 'Model Pembelajaran Sastra Berbasis Cerita Rakyat Sebagai Upaya Membina Karakter Siswa di Lubuklinggau', *Prosiding* 1, No.2 (2018), 682.

²²Dedeh Sumiati, 'Pengembangan Bahan Ajar Cerita Anak Berbasis Cerita Rakyat Banten untuk Siswa SD', *JTPPM* 7, No.2 (2020): 273.

2. Jenis Cerita Rakyat

Cerita rakyat dapat dibagi dalam 3 jenis yaitu:²³

a. Mite/mitos

Mite merupakan salah satu jenis karya sastra tentang cerita masa lampau yang dimiliki oleh bangsa-bangsa di dunia. Mitos dapat dipahami sebagai sebuah cerita yang berkaitan dengan dewadewa dan pahlawan bangsa, tentang kehidupan super natural yang lain, juga sering bersifat pendewaan manusia. Mitos biasanya menampilkan cerita tentang kepahlawanan, asal usul alam dan manusia yang dipahami mengandung sesuatu yang suci.

b. Legenda

Legenda adalah prosa rakyat yang memiliki ciri-ciri mirip dengan mite yang dianggap benar-benar terjadi tetapi tidak dianggap suci. Legenda di tokohi manusia yang ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa dan sering juga dibantu oleh makhluk gaib.

c. Dongeng

Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran dan berisikan pelajaran moral yang mengandung nilai-nilai budi pekerti atau bahkan sindiran. Dongeng merupakan suatu cerita fantasi yang kejadiannya tidak benar-benar terjadi.

²³Dita Adistia, *'Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker'* (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2019), 28.

3. CiriCiri Cerita Rakyat

Ciriciri cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui tutur bahasa yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya. Cerita rakyat diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi berikutnya dalam suatu masyarakat. Adapun ciriciri cerita rakyat adalah sebagai berikut:

- a. Penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan.
- b. Bersifat tradisional.
- c. Bersifat lisan sehingga terwujud dalam berbagai versi.
- d. Bersifat pralogis, yakni mempunyai logika tersendiri yang tidak sesuai dengan logika umum.
- e. Bersifat anonim, yakni nama penciptanya tidak diketahui sehingga menjadi milik masyarakat.
- f. Pada umumnya bersifat sederhana.

4. Fungsi Cerita Rakyat

Setiap cerita rakyat memiliki fungsi yang hendak disampaikan kepada masyarakatnya. Terdapat 4 fungsi cerita rakyat yakni sebagai berikut:

- a. Cerita rakyat dapat mencerminkan anganangan kelompok yaitu peristiwa yang diungkap dalam cerita sulit terjadi dalam kenyataan hidup sehari-hari sehingga hanya dapat menjadi anganangan saja bagi masyarakat.
- b. Cerita rakyat yang digunakan sebagai pengesahan suatu adat kebiasaan kelompok yang merupakan kebudayaan masyarakat yang bersangkutan.

- c. Cerita rakyat dapat berfungsi sebagai pendidikan budi pekerti kepada anakanak.
- d. Cerita rakyat berfungsi sebagai alat pengendali sosial atau sebagai alat pengawasan agar normanorma masyarakat dapat dipatuhi.²⁴

D. Media Komik

1. Pengertian Media Komik

Secara umum komik diartikan sebagai cerita bergambar. Komik merupakan salah satu media komunikasi visual yang dapat menyampaikan informasi secara umum dan mudah dipahami.²⁵ Komik merupakan salah satu bentuk kartun yang menggambarkan seorang tokoh dan memainkan cerita yang berhubungan dengan gambar tersebut dan dibuat untuk menghibur pembacanya. Media komik memiliki tampilan gambar berbentuk kartun yang dibagi menjadi beberapa panelpanel komik yang hanya bisa di lihat dari tampilan depan saja. Media komik ini berisi tentang cerita rakyat dengan gambar kartun didalamnya.²⁶

Media komik adalah salah satu bentuk kartun yang menyajikan cerita berurutan yang berkaitan erat dengan gambar dan memberikan hiburan kepada pembaca. Media komik merupakan media yang dapat membantu guru dalam penyampaian pembelajaran. Media komik dalam menyampaikan isi cerita

²⁴Dita Adistia, '*Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*' (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2019), 31.

²⁵Akramunnisa, '*Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SD Neg. Mannuruki*' (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022), 13.

²⁶Lani Dwi Rahayu and Asri Susetyo Rukmi, '*Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat untuk Keterampilan Membaca Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*', *JPGSD* 9, No.10 (2021), 3442.

diceritakan dengan bentuk gambar yang sederhana dan memiliki makna luas. Komik yang baik harus memiliki fungsi yang baik pula komik tidak hanya sebagai penghibur namun komik juga dapat mengedukasi para siswa.²⁷

Media komik bisa digunakan sebagai media pembelajaran karena dengan menggunakan komik dapat meningkatkan kemauan siswa dalam memahami isi bacaan. Sebagai media pembelajaran komik memiliki kelebihan yaitu memiliki visual yang jelas dan alur cerita yang kuat. Ekspresi dalam cerita komik dapat melibatkan siswa secara langsung dan dapat membuat siswa tetap membaca cerita tersebut hingga selesai. Media komik ini dibuat dengan ilustrasi dan gambar kartun yang memiliki daya tarik sendiri bagi siswa. Dengan adanya ilustrasi cerita yang menarik dapat mengembangkan imajinasi siswa, kreativitas siswa dan memudahkan siswa memahami cerita yang dibacanya.

Media komik ini dibuat dengan cerita yang belum ada di buku dengan tujuan siswa dapat mengetahui cerita rakyat dari daerahnya sendiri yang belum pernah dibacanya. Cerita rakyat dalam media komik dibuat dengan menggunakan gambar kartun yang menarik dan sesuai dengan kriteria anak sekolah dasar.

Media komik sangat mendukung sebuah proses pembelajaran khususnya untuk siswa yang masih berada di bangku sekolah dasar. Penggunaan media komik diharapkan dapat memicu imajinasi siswa dan juga bisa membuat siswa tertarik serta semangat dalam pembelajaran. Komik adalah suatu bentuk bacaan dimana siswa diharapkan dapat memiliki keinginan membaca tanpa adanya rasa jenuh,

²⁷Akramunnisa, '*Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SD Neg. Mannuruki*' (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022), 14.

terpaksa atau karena harus diminta untuk membacanya. Media komik ini adalah sebuah media yang dapat memikat dalam mengantarkan suatu informasi atau pesan dalam pembelajaran. Media komik dianggap sebagai media yang berbeda dari yang lain karena lebih menarik sehingga dapat memikat dan memacu siswa agar dapat terus membaca.

Komik memiliki beberapa karakteristik, yaitu sebagai berikut:²⁸

- a. Dibutuhkan beberapa karakter dalam pembuatan gambar komik sebagai penjelasan dari hal-hal yang akan diceritakan pada isi komik.
- b. Ekspresi yang diungkapkan pada karakter.
- c. Gambar dan balon kata adalah komponen yang berkaitan dalam menjelaskan isi cerita untuk menunjukkan dialog atau percakapan antara tokoh.
- d. Garis tegak adalah gambar garis yang akan membuat komik lebih nyata dalam imajinasi pembaca komik.
- e. Latar menunjukkan peristiwa tempat dan waktu cerita isi komik yang disampaikan kepada pembaca.
- f. Panel yakni setiap gambaran yang berurutan atau materi agar tetap menjaga lanjutan cerita setiap bagian.

2. Jenis Komik

Berikut adalah penjelasan beberapa jenis komik:²⁹

²⁸Akramunnisa, 'Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SD Neg. Mannuruki' (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022), 17.

²⁹Akramunnisa, 'Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SD Neg. Mannuruki' (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022), 18.

a. Kartun/karikatur (*cartoon*)

Komik yang hanya berwujud satu bentuk saja dengan beraneka gambar yang digabung melalui tulisan berupa teks. Pada umumnya komik jenis ini berbentuk lelucon dan kritikan atau sindiran yang dapat memperlihatkan sebuah arti sehingga pembaca bisa mengerti maksud dari tujuannya tersebut.

b. Komik potongan (*comic strip*)

Jenis komik ini hanya berwujud seperti bagian penggalan gambar yang dirangkai sebuah jalan cerita pendek tetapi isi ceritanya tidak tertuju harus terselesaikan pada satu kali terbitan tetapi dapat juga dibuat suatu cerita bersambung atau berseri. Komik ini biasanya terdiri dari 36 panel atau lebih. Komik potongan ini disajikan di sebuah majalah, surat kabar, tabloid dan buletin.

c. Buku komik (*comic book*)

Kumpulan gambar serta tulisan dari sebuah peristiwa yang dibungkus ke dalam bentuk sebuah buku. Komik ini hanya berisikan 25 halaman namun ada komik yang terdiri dari 48 hingga 64 halaman.

d. Komik tahunan (*comic annual*)

Jika pencipta komik telah mendapat penerbit sungguhan, penerbit pasti setiap beberapa bulan sekali atau setiap tahun selalu membuat kisah putusputus atau sebuah serial yang kemudian akan diterbitkan kembali dalam bentuk bukubuku komik.

e. Komik *online* (*web comic*)

Internet juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyebarkan bermacam-macam komik dengan menyajikan sebuah situs *website* sehingga para pembaca atau pengunjung dapat meninjau komik tersebut.

E. Terintegrasi Budaya Lokal

Anak usia sekolah dasar merupakan waktu yang tepat untuk menanamkan kepedulian tentang kebudayaan daerah karena saat sekarang ini banyak sekali budayabudaya asing yang masuk. Jika masuknya budaya asing tidak selektif maka akan berdampak pada hilangnya budaya khususnya di daerahdaerah maka dari itu, perlu penanaman dalam melestarikan budaya semenjak usia sekolah dasar. Salah satu upaya untuk menjaganya adalah pemanfaatan budaya lokal dalam proses pembelajaran di sekolah yaitu dengan bantuan media komik yang diintegrasikan dengan budaya lokal. Pengeintegrasian budaya lokal dalam materi pembelajaran dapat meningkatkan potensi proses pembelajaran menjadi lebih termotivasi, menarik perhatian dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan sehingga diharapkan siswa dapat mengenali dan memahami budaya lokal.³⁰ Budaya lokal adalah hasil karya cipta dan warisan dari leluhur. Leluhur tidak hanya nenek moyang tetapi juga para budayawan, akademisi, dan para praktisi di bidangnya.³¹

Kekayaan budaya yang terkandung dalam teks cerita rakyat Tana Luwu sudah seharusnya dilestarikan sebagai khazanah kebudayaan di tengah arus

³⁰Rintis Rizkia Pangestika and Galih Yansaputra, '*Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Budaya Lokal Purworejo pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku*', *Cakrawala Pendas* 7, No.1 (2021), 100.

³¹Dian Anggraini, '*Pengembangan Model Buku Pengayaan Berbasis Cerita Rakyat Lampung*', *Mabasan* 14, No.1 (2020): 131, <https://doi.org/10.26499/mab.v14i1.388>.

globalisasi dan modernitas yang sedang melanda seluruh sendi kehidupan manusia mulai dari daerah perkotaan hingga wilayah pelosok. Pelestarian budaya sangat penting karena arus budaya modern seringkali mengendalikan bahwa semua yang bersifat tradisional itu adalah yang terbelakang bahkan terkadang dianggap irasional. Jika hal tersebut dibiarkan maka lambat laun akan menghadapi kepunahan khasanah kebudayaan lokal. Manusia lahir tanpa kekosongan budaya yaitu masyarakat yang menganut budayabudaya tertentu.³²

Daerah yang menjadi akar budaya nasional diantaranya adalah Tana Luwu. Tana Luwu merupakan satu diantara komunitas masyarakat yang ada di Sulawesi Selatan. Luwu dahulu dinamai *Wara* tempat kelahiran dari peradaban Bugis pada abad X sampai XIV dan menjadi kerajaan yang terkuat dan tertua membantu pelestarian tradisi daerah.³³ Cerita rakyat Tana Luwu sangat beragam antara lain batu tikumbat, mite, legenda, dan dongeng yang banyak mengisahkan tentang asal usul suatu daerah dan biasanya ditokohkan oleh manusia yang memiliki kekuatan magis dan kesaktian. Dalam cerita rakyat Tana Luwu banyak terkandung amanat yang merupakan suatu tata nilai luhur dalam berkehidupan yang telah diwariskan secara turun temurun dan tertuang dalam sebuah cerita rakyat.

Di zaman modern ini, cerita rakyat khususnya di Tana Luwu sudah sangat jarang diajarkan oleh orang tua. Hal tersebut kurangnya pemahaman tentang sejarah kerajaan Luwu yang diperolehnya dan kurangnya minat membaca. Di pendidikan formal sendiri untuk kurikulum muatan lokal (mulok) juga sudah dihapuskan

³²Erwin Syahputra, *'Representasi Kode dalam Cerita Rakyat Tana Luwu'* (Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2018): 2, <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/10734>.

³³Ibid, 3.

walaupun saat ini sudah banyak cerita rakyat Tana Luwu yang telah dilestarikan oleh sebagian masyarakat melalui sosial media, *blog*, maupun *website*.³⁴

Berikut fungsi sosial yang terdapat dalam cerita rakyat Tana Luwu, yaitu:

1. Fungsi keagamaan berkaitan dengan penerapan berbagai prinsip dan konsep ajaran agama dalam kehidupan. Fungsi keagamaan dapat berupa sikap, perilaku, dan cara pandang masyarakat. Fungsi keagamaan dalam cerita rakyat Tana Luwu mengajarkan untuk mengingat sang pencipta.
2. Fungsi kebudayaan merupakan sikap, pola pikir dan pandangan hidup sebagai bentuk ekspresi nilai budaya.
3. Fungsi pendidikan mengenai aspek dan nilai pendidikan yang dijadikan sebagai piranti moralitas dalam kehidupan masyarakat. Cerita rakyat Tana Luwu sangat syarat akan nilai pendidikan sebagai pembangun karakter manusia yang berbudaya.
4. Fungsi kemasyarakatan merupakan sikap, pola pikir, cara pandang dan pikiran mengenai pandangan hidup yang dijadikan sebagai dasar berpijak untuk melakukan perbuatan dalam kehidupan masyarakat.³⁵

F. Cerita Rakyat Putri Tandampalik

Pada zaman dahulu, di Kerajaan Luwu yang makmur, ada seorang putri yang sangat baik hati dan cantik bernama Putri Tandampalik. Ia sangat dicintai oleh rakyat karena sifatnya yang dermawan dan bijaksana. Namun, suatu hari, kerajaan Luwu dilanda penyakit misterius yang menyebar sangat cepat. Penyakit ini

³⁴A Aman and N Mustika, 'Pengembangan Aplikasi Cerita Rakyat Luwu Berbasis Android', *SEMANTIK* 2, No.1 (2019), 144.

³⁵Erwin Syahputra, 'Representasi Kode dalam Cerita Rakyat Tana Luwu' (Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2018): 1011, <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/10734>.

menyebabkan penderitanya lemah, kulitnya memerah, dan tubuhnya penuh luka bernanah. Bahkan, Putri Tandampalik pun terjangkit penyakit tersebut.³⁶

Karena khawatir akan menyebarnya penyakit ke seluruh kerajaan, Datu Luwu memutuskan untuk mengasingkan putrinya. Di tempat pengasingan, Putri Tandampalik terus berdoa agar penyakitnya sembuh, sementara rakyat Luwu berdoa untuk kesembuhan sang putri.³⁷ Meskipun berbagai cara telah dicoba, Putri Tandampalik tidak juga sembuh. Namun, pada suatu hari yang sunyi, seekor kerbau besar datang menghampiri Putri Tandampalik. Tanpa rasa takut, kerbau itu menjilat tubuh sang putri yang sakit. Secara ajaib, kesehatan Putri Tandampalik mulai pulih. Kulitnya yang semula merah dan penuh luka kini kembali bersinar, dan rasa sakitnya pun menghilang.³⁸

Kerbau itu tidak hanya menyembuhkan Putri Tandampalik, tetapi juga membantu membersihkan penyakit menular yang melanda kerajaan. Setelah beberapa hari, penyakit di kerajaan mulai hilang, dan rakyat Luwu kembali sehat. Putri Tandampalik pun kembali ke istana, disambut dengan penuh sukacita. Kerbau yang telah menyembuhkan penyakit itu dianggap sebagai makhluk sakti yang dikirim oleh Tuhan untuk melindungi kerajaan³⁹. Sejak saat itu, kerbau itu menjadi

³⁶ Syamsuddin, M, *Cerita Rakyat Sulawesi Selatan: Tradisi Lisan dan Nilai Budaya* (Makassar: Pustaka Pena, 2019).

³⁷ Kasim, H, *Kisah-kisah Legenda dan Mitos dari Luwu: Kajian Sosial Budaya* (Jakarta: Balai Pustaka, 2020)

³⁸ Nasir, S, *Cerita Rakyat Bugis-Makassar: Antologi dan Interpretasi* (Makassar: Universitas Hasanuddin Press, 2021)

³⁹ Syamsuddin, M. A, *Cerita Rakyat Sulawesi Selatan: Tradisi Lisan dan Nilai Budaya* (Makassar: Pustaka Pena, 2019).

simbol kekuatan penyembuhan dan perlindungan, dan kerajaan Luwu kembali hidup dalam kedamaian dan kemakmuran.⁴⁰

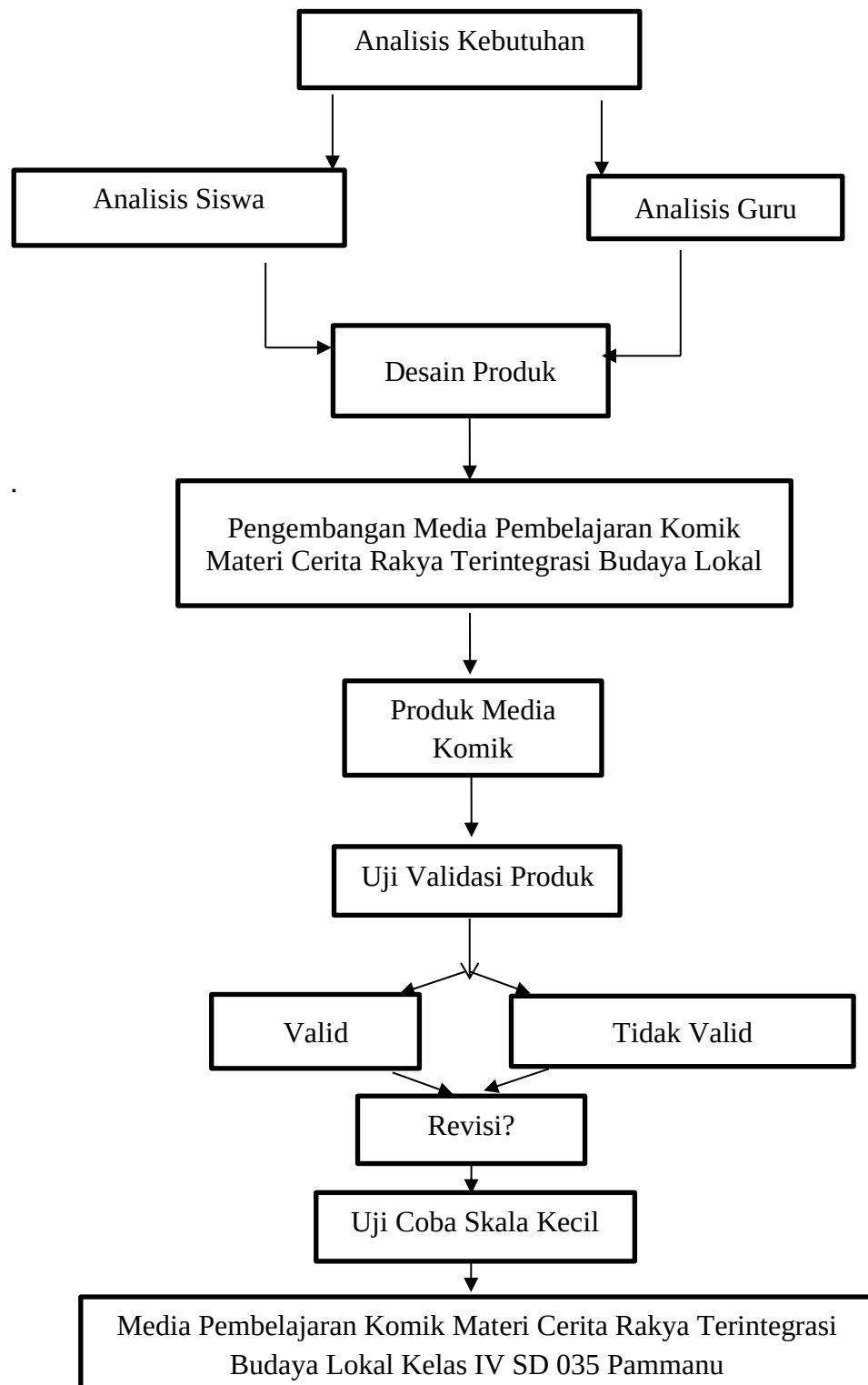
Cerita Putri Tandampalik dikenal luas di Sulawesi Selatan, khususnya di Luwu, karena mengandung nilai-nilai budaya dan moral yang kuat, seperti keberanian, pengorbanan, dan hubungan harmonis antara manusia dengan alam. Cerita ini juga memikat anak-anak dengan elemen magis, seperti kerbau sakti yang menyembuhkan penyakit menular, yang memberikan daya tarik dan imajinasi yang kaya. Selain itu, karena diturunkan secara lisan dari generasi ke generasi, cerita ini menjadi bagian penting dari warisan budaya Luwu yang terus dikenang dan diceritakan oleh orang tua kepada anak-anak mereka. Cerita ini tidak hanya menghibur, tetapi juga mengajarkan pelajaran hidup yang relevan dengan nilai sosial dan kehidupan sehari-hari masyarakat Luwu.

G. Kerangka Pikir

Pada penelitian ini, penulis akan mengembangkan media pembelajaran komik materi cerita rakyat terintegrasi budaya lokal di kelas IV di SDN 35 Pammanu. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu: Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Adapun langkah-langkah proses penelitian pada bagan kerangka pikir berikut:

⁴⁰Kasim, H, *Kisah-kisah Legenda dan Mitos dari Luwu: Kajian Sosial Budaya*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2022).



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan (*R&D*) adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan.⁴¹

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). *Analysis* berkaitan dengan kegiatan terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai yang dibutuhkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk, *implementation* adalah kegiatan menggunakan produk atau uji coba produk, dan *evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Model ini dipilih karena model pengembangan instruksional ini bisa digunakan untuk membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang kompleks dan juga mengembangkan produk-produk pendidikan dan pembelajaran.⁴²

⁴¹Hanafi, 'Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan', *Journal Saintifika Islamica* 4, No.2 (2017): 130.

⁴²Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, 4 edition (Bandung: Alfabeta, 2019), 28.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 35 Pammanu yang berlokasi Jl. Sungai Preman, Pammanu, Belopa Utara, Kabupaten Luwu, Prov. Sulawesi Selatan. 91994. Waktu penelitian dimulai pada 05 Maret 2024 sampai 13 Mei 2024.

2. Waktu Penelitian

Adapun pelaksanaan penelitian di SDN 35 Pammanu yaitu pada semester genap tahun ajaran 2024.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas IV di SDN 35 Pammanu.

2. Objek Penelitian

Adapun objek dalam penelitian ini yaitu dimana penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah media cerita rakyat melalui komik terintegrasi budaya lokal

D. Prosedur Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (*R&D*) ini, model penelitian yang digunakan yaitu Prosedur pengembangan cerita rakyat menjadi komik sebagai media pembelajaran membaca pemahaman untuk siswa kelas IV SDN 35 Pammanu akan dipaparkan di bawah ini:

1. Tahap I Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang harus dilakukan untuk menganalisis kebutuhankebutuhan proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Tahap analisis meliputi kegiatan sebagai berikut:

a. Analisis Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah mengenai pembelajaran di kelas IV SDN 35 Pammanu pada pembelajaran tema 5 Pahlawanku. Dari hasil observasi yang dilakukan ditemukan bahwa guru menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku paket dalam proses belajar mengajar sehingga siswa kurang minat dalam belajar.

b. Kebutuhan

Analisis kebutuhan yaitu memerlukan pengembangan media pembelajaran berbasis komik agar peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan.

2. Tahap II Perancangan (*Design*)

Setelah membuat naskah cerita maka langkah selanjutnya adalah pembuatan media komik. Naskah cerita yang telah dibuat kemudian diilustrasikan dalam bentuk gambar. Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap perancangan pengembangan ini, mulai dari pengumpulan referensi referensi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan dan membuat desain awal komik agar memudahkan dalam proses penyusunan komik. Selain itu pada tahap ini penulis juga menyusun instrumen penilaian yang akan digunakan untuk menilai produk yang akan dikembangkan.

3. Tahap III Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*development*). Tahap ini merupakan tahap dengan mengkonkretkan semua konsep yang telah dirancang pada tahap perencanaan. Setelah desain komik selesai dibuat selanjutnya akan dilakukan validasi oleh dosen yang berkompeten untuk menilai dan menelaah produk tersebut untuk memberikan saran dan masukan yang akan digunakan sebagai acuan revisi dalam perbaikan dan penyempurnaan produk.

Lembar validasi digunakan untuk menguji produk baik dari segi desain, isi dan bahasa. Validasi akan terus dilakukan hingga dinyatakan valid untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Tahap IV Penerapan (*Implementation*)

Setelah dilakukan perbaikan terhadap media komik dan sudah dinyatakan valid, maka produk tersebut akan diuji cobakan. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan penulis sendiri dengan sampel siswa kelas IV dengan tujuan mendapatkan respon positif dari siswa melalui angket yang disebar.

5. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, yang dilakukan penulis yaitu melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk pengumpulan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir pengembangan untuk mengetahui pengaruh dan kualitas pengembangan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke objek penelitian. Jenis observasi yang akan digunakan penulis adalah observasi terbuka, yang didalamnya terdapat hal-hal apa saja yang akan diobservasi mulai dari materi pembelajaran sampai dengan rancangan pembelajaran yang nantinya digunakan dalam menyusun materi ajar.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data yang kuat disamping data observasi. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui pendapat dan informasi secara langsung.

3. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data tentang kevalidan produk yang akan digunakan. Lembar validasi yang digunakan yaitu lembar validasi instrumen dan lembar validasi produk model cerita rakyat melalui media komik.

Dua validator yang mendapatkan lembar validasi setelah produk jadi adalah ahli materi dan ahli media. Hal ini dilakukan untuk mengumpulkan data kualitas produk.

a. Lembar Validasi Ahli Materi/Isi

Empat kriteria yang menjadi pedoman pembuatan dan penggunaan lembar validasi oleh validator adalah kesesuaian materi, bahasa, penyajian, dan kegunaan. Lembar validasi diberikan untuk mengukur kelayakan/kevalidan modul elektronik materi hukum bacaan *mad* yang dikembangkan. Lembar validasi ahli materi diberikan kepada validator yang sesuai dengan bidangnya. Tabel 3.1 memaparkan kisikisi lembar validasi yang diberikan kepada validator.

Tabel 3.1 KisiKisi Lembar Validasi Ahli Materi/Isi

No.	Aspek	Indikator	Butir Item
1.	Kelayakan Isi	Materi yang disajikan dalam komik sesuai dengan SK dan KD	1
		Keakuratan konsep dan definisi pada komik	2
		Keakuratan gambar	3
2.	Kelayakan penyajian	Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif	5
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional dan intelektual peserta didik	6
		Penyajian Materi yang disajikan mencerminkan kesatuan tema	7
		Cerita yang disajikan memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi komik	8
3.	Penilaian kontekstual	Keterkaitan antara materi yang disajikan dengan situasi dunia nyata	9
		Materi yang disajikan mampu mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari	10
		Terdapat kalimat yang dapat menjadi motivasi bagi peserta didik	11

Lembar validasi diberikan kepada ahli media dan digunakan berdasarkan 2 kriteria, antara lain kelayakan kegrafikan dan kelayakan penyajian. Tabel 3.2 menampilkan kisikisi lembar validasi ahli media:

Tabel 3.2 KisiKisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Butir Item
1.	Pengguna an Bahasa	Menggunakan bahasa komunikatif dan struktrur kalimat yang sederhana	1
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	2
		Bahasa yang jelas	3
		Bahasa yang baik dan jelas	4
2.	Penggunaan kata/kalimat	Kata yang digunakan sederhana dan cepat dimengerti	5
		Kalimat jelas dan mempunyai makna	6
		Kalimat dan kata mudah dipahami	7
3.	Teknik	Penggunaan tanda baca yang tepat	8
	Penulisan	Tulisan dapat dibaca	9
		Ejaan sesuaai EYD	10

Tabel 3.2 KisiKisi Lembar Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Butir Item
1.	Kelayakan kegrafikan	Tampilan awal	
		1. Ketepatan pemilihan warna background	1
		2. Kombinasi warna yang harmonis sesuai dengan karakter dan sasaran pengguna	2
		3. Menampilkan pusat pandang (center point) yang baik	3
		4. Penggunaan font pada sampul komik menarik dan mudah dibaca	4
		5. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	5
		Tampilan desain isi	
		1. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	6
		2. Pemilihan warna tulisan terhadap warna background sesuai dan tulisan dapat dibaca dengan mudah	7
		3. Penyajian materi sederhana dan tidak berlebihan	8
		4. Kejelasan penulisan dalam komik	9

	sesuai	
	5. Ilustrasi pada komik mampu mampu mengungkap makna (arti dalam objek)	10
2. Kelayakan penyajian	Teknik penyajian	
	1. Penempatan gambar tidak mengganggu	11
	2. Pendukung penyaian	12
	3. Cerita yang memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi	13
	4. Terdapat gambar yang menarik sesuai dengan materi pembelajaran	14
	5. Terdapat yang dapat dijadikan motivasi untuk siswa	15
	Penyajian pembelajaran	
	1. Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi	16
	2. Media yang digunakan dapat melatih pemikiran siswa	17
	3. Media yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa	18

4. Lembar Angket

Lembar angket bertujuan untuk mengetahui respon/tanggapan siswa terhadap produk media cerita rakyat melalui komik terintegrasi budaya lokal.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan menganalisis data hasil validasi dosen. Data hasil validasi tersebut dianalisis dengan mempertimbangkan komentar serta masukan dari validator. Analisis data validasi oleh dosen diperoleh dari penilaian isi materi, bahasa, dan desain produk media. Hasil analisis data tersebut dijadikan pedoman dalam merevisi produk. Setiap validator akan diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan tanda centang pada skala *Likert* 1 sampai 4.

Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut

Tabel 3.3 Data Penilaian Validitas

Kategori	Nilai
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Adapun rumus yang dapat digunakan untuk menghitung hasil dari penilaian adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

Σ = Jumlah skor

N = Jumlah seluruh item angket.⁴³

Dengan menggunakan persentase hasil, hasilnya kemudian disusun menggunakan tabel 3.4 di bawah:

Tabel 3.4 Kesesuaian Aspek Dalam Pengembangan Media

Presentase Penilaian	Kategori
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup Layak
21 – 40%	Kurang Layak
0 – 20%	Tidak Layak

Pada tabel di atas disebutkan kriteria presentase penilaian dan intepretasi.

Untuk mengetahui kelayakan digunakan tabel diatas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.⁴⁴

⁴³ Suharsimi, *Manajemen Penelitian*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 27.

⁴⁴ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010),

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini akan di kaji hasil pembuatan media pembelajaran komik cerita rakyat terintegrasi nilai budaya lokal Luwu kelas IV di SDN 35 Pammanu.

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a) Sejarah SDN 35 Pammanu

Sekolah Dasar Negeri (SDN) 35 Pammanu terletak di Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan. Berdiri sejak awal tahun 1980an, SDN 35 Pammanu merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas kepada anak-anak di wilayah tersebut.

SDN 35 Pammanu didirikan dengan tujuan untuk memberikan akses pendidikan dasar kepada masyarakat di desa Pammanu dan sekitarnya. Dengan semangat untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sekolah ini memulai operasinya dengan fasilitas yang sederhana namun memadai untuk kebutuhan awal siswa dan guru.

Seiring berjalannya waktu, SDN 35 Pammanu mengalami berbagai perubahan dan peningkatan dalam hal fasilitas dan kurikulum. Dalam dekadedekade berikutnya, sekolah ini berhasil membangun gedung baru, memperbarui peralatan pendidikan, dan memperluas jumlah siswa dan tenaga pengajar. Peningkatan ini bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan nasional dan mendukung perkembangan siswa secara optimal.

SDN 35 Pammanu aktif dalam berbagai kegiatan ekstrakurikuler dan program pengembangan siswa, termasuk olahraga, seni, dan keterampilan hidup. Sekolah ini juga dikenal atas prestasinya dalam berbagai kompetisi akademik dan nonakademik di tingkat kabupaten dan provinsi.

Dengan visi untuk mencetak generasi yang berpengetahuan dan berbudi pekerti luhur, SDN 35 Pammanu terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui pelatihan guru, pembaruan kurikulum, dan keterlibatan aktif dalam komunitas. Sekolah ini berkomitmen untuk menyediakan lingkungan belajar yang aman dan inspiratif bagi semua siswa.

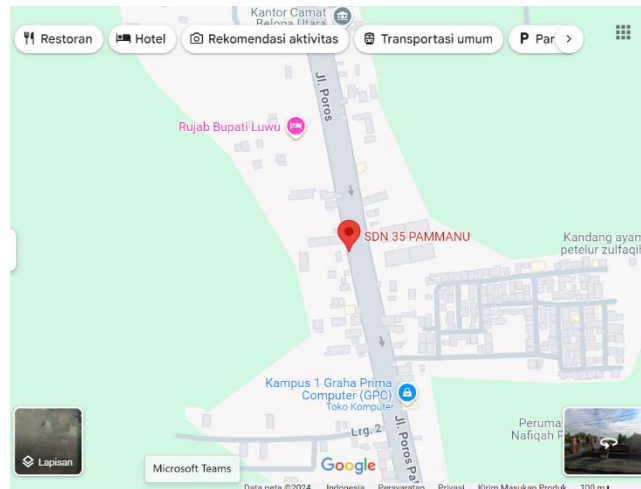
SDN 35 Pammanu berharap untuk terus berkembang dan berkontribusi pada kemajuan pendidikan di Kabupaten Luwu. Dengan dukungan dari masyarakat dan pemerintah, sekolah ini bertekad untuk mencapai tujuantujuannya dan menjadi pusat pendidikan yang unggul bagi generasi masa depan. Adapun jumlah siswa yang ada sekitar 209, sedangkan jumlah tenaga pendidik sekitar 17 orang.

Adapun identitas SDN 35 Pammanu sebagai berikut:

Nama Sekolah	: SD Negeri 35 Pammanu
NPSN	: 40306253
Alamat	: Jl. Sungai Preman, Pammanu
Kecamatan	: Belopa Utara
Kabupaten	: Luwu
Provinsi	: Sulawesi selatan
Status Sekolah	: Negeri
Akreditasi	: A

Nama kepala sekolah : Jumiati

Berikut gambaran geografis SDN 35 Pammanu:



Gambar 4.1 Peta geografis SDN 35 Pammanu

2. Sarana dan Prasana

Sarana dan prasarana merupakan suatu hal penting dalam proses belajar mengajar, untuk mempermudah para guru maupun peserta didik dalam menyalurkan dan menerima ilmu pengetahuan. Sarana dan prasarana demikian dapat digunakan untuk membantu pelaksanaan proses belajar dan mengajar di SDN 35 Pammanu. Adapun sarana dan prasarana di SDN 35 Pammanu yaitu terdiri dari ruang kepala sekolah, ruang guru, perpustakaan, ruang ibadah, serta lapangan sekolah yang masing-masing berjumlah 1, sedangkan wc ada 4 dan ruang kelas ada 9.

3. Visi dan Misi SDN 35 Pammanu

a) Visi

“Terdepan dalam prestasi berilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan iman dan taqwa serta nilai-nilai budaya”. ”

b) Misi

Dalam upaya mengimplementasikan visi sekolah, SDN 35 Pammanu menjabarkan misi sekolah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan pembelajaran Aktif, Inonatif Kreatif, dan meyenangkan
- 2) Melaksnakan bimbingan belajar secara aktif
- 3) Mengembangkan ilmu pengetahuan dan ketrampilan siswa melalui pembelajaran komputer
- 4) Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa melalui bimbingan Aqidah dan Akhlaq
- 5) Meningkatkan kesadaran peserta didik sebagai mahluk sosial yang tetap berpegang pada nilainilai budaya dalam tatanan kehidupan masyarakat.

B. Hasil Penelitian

1. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Komik

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

a. *Analysis* (Analisis)

1) Analisis Kurikulum

Analisis kebutuhan untuk pengembangan media komik berbasis kearifan lokal di SDN 35 Pammanu berfokus pada integrasi kurikulum 2013 (K13), yang menekankan pemahaman pengetahuan faktual melalui observasi dan penyajian informasi secara jelas, sistematis, dan estetis. Media komik perlu dirancang untuk mendukung pencapaian kompetensi inti K13 dengan menyajikan elemen budaya lokal Luwu, seperti cerita rakyat, dalam format yang menarik dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV. Komik harus menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks budaya siswa untuk meningkatkan keterlibatan mereka, sementara guru memerlukan pelatihan untuk efektif menggunakan komik sebagai alat pembelajaran.

2) Analisis siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa di kelas IV SDN 35 Pammanu, peneliti menemukan bahwa siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran yang menggunakan media visual yang menarik, seperti buku dengan ilustrasi berwarna dan gambar. Mereka merasa bahwa media pembelajaran yang penuh dengan gambar dapat meningkatkan semangat belajar dan membantu imajinasi mereka. Untuk memenuhi kebutuhan ini, pengembangan media komik yang berbasis nilai budaya lokal Luwu menjadi sangat relevan. Komik harus mengintegrasikan elemen budaya setempat, seperti cerita rakyat dan simbol-simbol budaya Luwu, untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan kontekstual. Media ini harus dirancang untuk mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari

siswa dan lingkungan sekitar mereka, sambil menyajikan informasi dalam format visual yang mudah dipahami. Dengan demikian, komik berbasis budaya lokal akan mendukung keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman mereka, dan membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

3) Analisis guru

Berdasarkan analisis guru melalui wawancara, ditemukan bahwa dalam pembelajaran tema 5 "Pahlawanku", guru hanya mengandalkan buku cetak dan menyampaikan materi secara monoton sesuai buku, yang menyebabkan siswa merasa bosan. Kebutuhan yang teridentifikasi yaitu guru memerlukan variasi dalam metode pembelajaran untuk mengatasi kebosanan siswa, seperti penggunaan media pembelajaran interaktif, permainan, atau proyek kreatif. Diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan tema, seperti komik atau alat visual lainnya, untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Guru membutuhkan pelatihan dalam penggunaan berbagai metode dan media pembelajaran untuk memperkaya cara penyampaian materi dan meningkatkan efektivitas pengajaran. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengatasi masalah kebosanan siswa dengan memberikan dukungan dan alat yang lebih variatif bagi guru.

2. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal

a. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini merupakan proses pembuatan pengembangan media pembelajaran komik materi cerita rakyat terintegrasi budaya lokal. Pada tahap perancangan peneliti memerlukan beberapa kegiatan sebagai berikut.

1) Perancangan Penyajian Isi Materi

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

2) Komponen Media Komik

Cover/sampul pertama, meliputi tema pelajaran, nama penulis, judul media

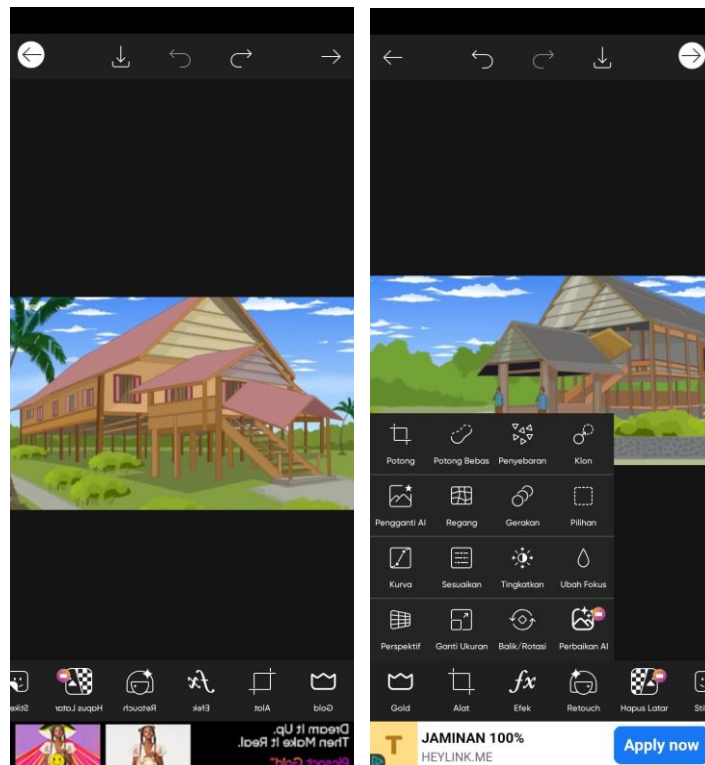
- a) komik, kelas dan ilustrasi sampul.
- b) Panduan penggunaan media komik
- c) Pengenalan tokoh
- d) Ilustrasi tokoh
- e) Sampul kedua media komik
- f) Pesan moral

Langkahlangkah Pembuatan Komik:

1) Menentukan alur cerita

Pada awalnya, untuk membuat komik, langkah pertama yang harus dilakukan adalah menentukan cerita. Setelah cerita dasar terbentuk, langkah selanjutnya adalah membuat jalan cerita atau “*storyline*”, yaitu tahap mengatur adegan dalam panelpanel gambar dalam bentuk uraian tertulis.

2) Pengeditan di aplikasi picsart:



Gambar 4.2 Gambar Aplikasi PicsArt

Selanjutnya menambahkan beberapa komponen komik menggunakan aplikasi picsart seperti pemilihan *background*, tulisan, warna sampai dengan pemilihan karakter tokoh.

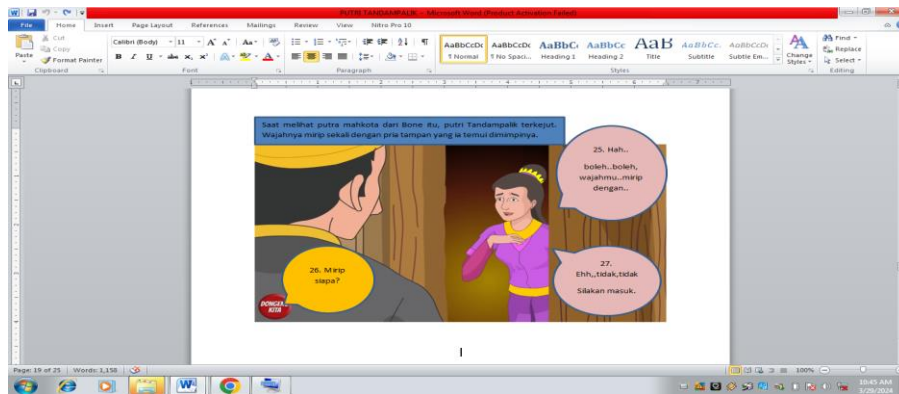
3) Membuat karakter atau tokoh



Gambar 4.3 Desain karakter

Selanjutnya, membuat karakterkarakter tokoh yang akan muncul dalam komik agar karakter dalam cerita komik terlihat menarik dan memikat pembaca.

4) Membuat sketsa posisi panel, ilustrasi, dan balon teks



Gambar 4.4 Pembuatan Posisi Panel, Ilustrasi dan Balon Teks

Berikutnya, membuat sketsa tata letak panel, ilustrasi, dan balon teks yaitu langkah visualisasi atau menggambarkan secara kasar panelpanel dalam komik lengkap dengan ilustrasi dan balon teks melalui aplikasi word pada bagian insert.

5) Memberikan warna

Tahap berikutnya adalah mewarnai gambar, tahap ini bisa dilakukan diaplikasi word pada bagian format colours.

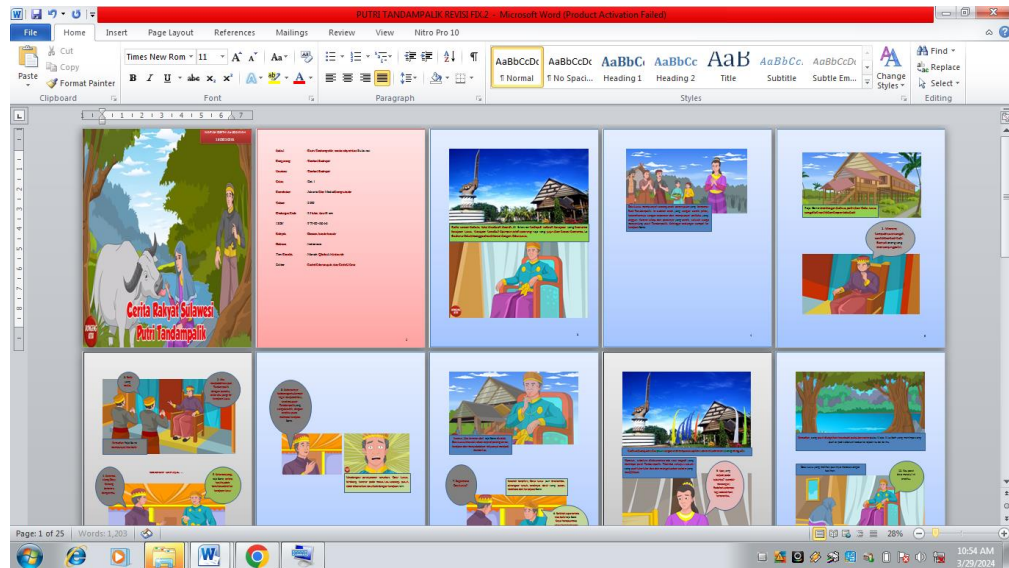
6) Membuat sampul



Gambar 4.5 Desain

Sampul muka atau cover merupakan bagian penting dalam pembuatan komik. Cover adalah ilustrasi yang mencerminkan keseluruhan cerita komik yang mencakup judul komik, ilustrasi menarik, nama komikus, dan informasi penerbit.

7) Menyusun posisi halaman



Gambar 4.6. Tampilan Halaman

Terakhir, menyusun tata letak halaman agar cerita dapat dibaca secara runtut oleh pembaca. Tahap ini memastikan bahwa cerita dalam komik berjalan dengan lancar dan mengalir dengan baik.

b. *Development* (Pengembangan)

1) Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Komik

Selanjutnya tahap pengembangan, juga disebut sebagai *development*. Tujuan tahap pengembangan adalah untuk mengembangkan dan menyusun media pembelajaran komik yang dirancang pada tahap perencanaan menjadi suatu produk jadi. Adapun pengembangan media pembelajaran komik sebagai berikut:

c. Penyusunan lembar validasi produk

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

d. Pengembangan (development)

1) Pembuatan media komik

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (development) yang merupakan tahap dalam membuat dan menyusun media komik menjadi salah satu kesatuan yang utuh. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan yaitu: Cover, meliputi judul media komik, nama tema pelajaran, topik/materi pembelajaran, kelas dan nama penulis

2) Penyuntingan

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

3. Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal

a. Uji Validasi

Setelah mengembangkan media pembelajaran komik, selanjutnya peneliti melakukan validitas media pembelajaran yaitu validasi kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan mengisi angket dan memberikan saran terhadap

pengembangan media pembelajaran komik. Hasil pengembangan pembelajaran komik yang dikembangkan dapat diketahui valid atau tidak. Terdapat dua macam data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil dari angket penilaian dengan skala *Likert* sedangkan data kualitatif berupa penilaian atau saran dari validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli bahasa. Media komik yang di serahkan kepada validator adalah pengembangan media pembelajaran komik yang dibuat oleh peneliti sendiri.

Tabel 4.1 Namanama Validator Media Komik

Nama Validator	Validator Ahli
Hj. Salmilah, S.Kom., M.T	Ahli Media
Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd	Ahli Materi
Dr. Muhammad Guntur, M.Pd	Ahli Bahasa

1) Validasi Media

Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik yang dilihat dari sisi desain media. Ahli media memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi aspek kelayakan kegrafikan dan kelayakan penyajian. Penilaian validasi media komik ini dilakukan oleh dosen IAIN Palopo yaitu Ibu Dr. Hj Salmilah, S.Kom., M.T sebagai dosen validator. Berdasarkan dan hasil validasi pengembangan media pembelajaran komik oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
1	Kelayakan Kefrafikan	30
2	Kelayakan Penyajian	30
	Total Skor	60
	Persentase	75
	Kategogi	Layak

Sumber: Hasil validasi ahli media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran komik cerita rakyat terintegrasi budaya lokal materi tema 5 Pahlwanku, maka dapat dihitung persentase validasi ahli media sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ jumlah skor} = 60$$

$$N \text{ skor tertinggi} = 80$$

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{60}{20 \times 4} \times 100 \%$$

$$P = \frac{60}{80} \times 100 \%$$

$$P = 75 \%$$

Hasil perhitungan persentase validasi ahli media di atas adalah 75%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk ke dalam kriteria “layak”. Data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli media pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa produk pengembangan komik layak dengan revisi kecil dan secara umum sudah layak dari segi ahli media. Adapun komentar penyajian media

pembelajaran komik terhadap validator ahli media setelah di revisi yaitu dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.3 Komentar dan Saran oleh Validator Media

Nama	Komentar dan Saran
Dr. Hj Salmilah, S.Kom., M.T	- Tambahkan identitas setelah cover - Pesan moral perlu ditambahkan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran

Sumber: Hasil komentar dan saran oleh validator media

2) Validasi Materi

Untuk mengetahui validasi materi yang telah dikembangkan pada media pembelajaran komik, diperlukannya lembar validasi materi pembelajaran tema 5 Pahlawanku. Penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan penilaian konstektual. Penilaian validasi materi pada media komik ini dilakukan oleh dosen Ibu Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan data hasil validasi pengembangan media pembelajaran komik materi tema 5 Pahlawanku oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1	Kelayakan Isi	10
2	Kelayakan Penyajian	15
3	Penilaian Konstektual	10
	Total Skor	35
	Persentase	88%
	Kategogi	Sangat Layak

Sumber: Hasil validasi ahli materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap pengembangan media komik, maka dapat dihitung persentaseny sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ jumlah skor} = 35$$

$$N \text{ skor tertinggi} = 40$$

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{skor tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{35}{10 \times 4} \times 100 \%$$

$$P = \frac{35}{40} \times 100 \%$$

$$P = 88 \%$$

Hasil perhitungan persentase validasi ahli materi di atas adalah 88%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli materi pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa produk pengembangan komik layak dengan revisi kecil dan secara umum sudah sangat layak dari segi ahli media. Adapun komentar penyajian media pembelajaran komik terhadap validator ahli meteri setelah di revisi yaitu dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.5 Komentar dan Saran oleh Validator Materi

Nama	Komentar dan Saran
Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd	- Instrumennya direvisi lagi disesuaikan dengan bidang validasinya - Buatkan soal terkait cerita rakyat yang diketahui siswa - Sesuaikan media komik yang disukai siswa dengan hasil produknya

Sumber: Hasil komentar dan saran oleh validator media

3) Validasi Bahasa

Untuk mengetahui validitas Bahasa yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran komik diperlukannya lembar validasi ahli bahasa. Penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi aspek penggunaan Bahasa, penggunaan kalimat dan teknik penulisan. Penilaian validasi ahli Bahasa ini dilakukan oleh dosen Bapak Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. Berdasarkan data hasil validasi pengembangan media pembelajaran komik oleh ahli Bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor
1	Penggunaan Bahasa	10
2	Penggunaan Kata/Kalimat	9
3	Teknik Penulisan	8
	Total Skor	28
	Persentase	68%
	Kategori	Layak

Sumber: Hasil validasi ahli materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis komik terintegrasi budaya lokal, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media komik sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ jumlah skor} = 27$$

$$N \text{ skor tertinggi} = 40$$

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{skor tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{27}{10 \times 4} \times 100 \%$$

$$P = \frac{27}{40} \times 100 \%$$

$$P = 68 \%$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan pengembangan media pembelajaran komik terintegrasi budaya lokal oleh ahli Bahasa adalah 68%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk kedalam kriteria “layak”. Data kualitatif mengenai komentar dan saran yang diberi oleh ahli Bahasa komik yaitu layak digunakan tanpa revisi dan secara umum sudah layak dari segi ahli bahasa.

Tabel 4.7 Komentar dan Saran oleh Validator Bahasa

Nama	Komentar dan Saran
Dr. Muhammad Guntur, M.Pd	- Dapat digunakan dengan revisi kecil

Sumber: Hasil komentar dan saran oleh validator Bahasa

4. Partikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal

a. Analisis Data Praktikalitas oleh Siswa

Berikut adalah hasil uji coba produk terhadap siswa kelas IV SDN 35 Pammanu menggunakan media pembelajaran komik pada materi pembelajaran tema 5 Pahlawanku terintegritas budaya lokal. Uji coba dilakukan untuk mengetahui reaksi siswa terhadap komik yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Produk

No	Indikator	Skor
1	Tampilan komik	64,33
2	Ketertarikan	65
3	Kemudahan memahami	65,33
	Total Skor	64,91
	Rata-rata Skor	64,9
	Persentase	90,12%
	Kategori	Sangat Praktis

Sumber: Uji Coba Produk

Hasil penilaian dari uji coba produk terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis komik terintegrasi budaya lokal, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media komik sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ skor rata-rata} = 64,9$$

$$\Sigma \text{ skor maksimal} = 72$$

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\Sigma \text{ skor rata-rata}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{64,9}{72} \times 100$$

$$\text{Persentase (\%)} = 90,12 \%$$

Hasil uji coba yang dilakukan dengan menggunakan produk pengembangan media pembelajaran komik cerita rakyat terintegrasi budaya lokal di SDN 35 Pammanu memperoleh persentase yaitu 90,12% yang diuji cobakan kepada siswa kelas IV berjumlah 18 siswa serta dikonversikan dengan acuan kriteria masuk kedalam kriteria “sangat praktis” untuk uji coba produk.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Komik

Analisis merupakan tahapan dimana permasalahan teridentifikasi, dan kebutuhan serta tujuan pembelajaran ditetapkan. Tahapan ini akan memberikan *blueprint* dalam keseluruhan prosedur pengembangan media pada tahapan selanjutnya. Analisis merupakan tahapan pertama dalam prosedur pengembangan media. Salah satu kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah analisis kebutuhan. Analisis merupakan salah satu pendekatan yang sistematis dalam mempelajari pengetahuan, kemampuan, atau sikap, dari calon pengguna terhadap sebuah kebutuhan akan produk atau program tertentu. Analisis merupakan sebuah metode untuk mempelajari apa yang telah dilakukan dan kesenjangan kebutuhan apa yang ada pada calon pengguna. Hal ini memungkinkan pendidik untuk dapat menentukan/merancang keputusan yang tepat tentang program atau produk yang benar-benar dibutuhkan.⁴⁵

Media pembelajaran komik telah menjadi salah satu alternatif menarik dalam dunia pendidikan. Dengan visual yang menarik dan cerita yang ringan, komik dapat memikat minat belajar siswa, terutama pada materi yang dianggap sulit atau abstrak. Namun, pengembangan media pembelajaran komik ini perlu dilakukan dengan analisis yang cermat untuk memastikan efektivitasnya. Media pembelajaran komik merupakan salah satu bentuk model pembelajaran visual yang dapat membantu peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas

⁴⁵ Davis, 2019. *Using Instructional Design Principles to Develop Effective Information Literacy Instruction. The ADDIE Model*, (2019) <http://crln.acrl.org/content/74/4/205.short>

maupun di luar kelas. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh peserta didik. Komik merupakan pesan-pesan komunikasi yang dibungkus dalam wujud gambar sehingga tampil sebagai suatu cerita yang ringan.⁴⁶

Analisis pengembangan media pembelajaran komik mencakup evaluasi mendalam terhadap kebutuhan kurikulum, siswa, dan guru untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Analisis kurikulum menunjukkan bahwa komik harus terintegrasi dengan Kurikulum 2013 (K13) yang menekankan pemahaman pengetahuan faktual secara jelas dan sistematis. Komik ini dirancang untuk mendukung pencapaian kompetensi inti K13 dengan mengintegrasikan elemen budaya lokal Luwu, seperti cerita rakyat, dalam format yang menarik dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD. Analisis siswa mengungkapkan bahwa mereka memiliki minat yang tinggi terhadap media visual yang menarik, sehingga komik berbasis budaya lokal dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka. Analisis guru menunjukkan bahwa variasi dalam metode pengajaran diperlukan untuk mengatasi kebosanan siswa, dan komik diharapkan dapat memberikan alternatif yang interaktif dan menarik. Namun, guru juga memerlukan pelatihan untuk memaksimalkan penggunaan komik dalam pembelajaran.

⁴⁶ Nurgiyantoro, 2020. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press

2. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal

Komik pada umumnya berisikan gambar, teks, dan cerita yang kemudian dicetak menjadi buku berukuran kecil. Media komik akan memperjelas pikiran dan mempermudah dalam penyampaian informasi, hal ini karena komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat.

Desain media pembelajaran yang inovatif sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam materi cerita rakyat yang kaya akan nilai-nilai budaya. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Bahan ajar berbasis komik cerita rakyat dirancang dengan sistematis agar mempermudah siswa terutama dalam meningkatkan pemahaman struktur cerita. Penggunaan materi pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal dapat memperkaya kosakata siswa.⁴⁷

Desain pengembangan media pembelajaran komik mencakup perancangan elemen-elemen kunci seperti isi materi, komponen media, dan langkah-langkah pembuatan komik. Pada tahap desain, komik dirancang dengan mempertimbangkan komponen penting seperti cover, panduan penggunaan, pengenalan tokoh, dan pesan moral. Materi komik diambil dari sumber buku dan jurnal, dan langkah-langkah seperti menentukan alur cerita, membuat sketsa panel, dan menggunakan aplikasi digital (*PicsArt* dan *Word*) untuk mengedit dan menata

⁴⁷ Adnyaswari, K. M., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2022). *Bahan Ajar Digital Berkearifan Lokal Berbasis Android pada Topik Perpindahan Kalor*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 5(1), 197–207. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.47208>

komik memastikan bahwa komik tersebut informatif dan menarik secara visual. Proses pembuatan melibatkan pembuatan alur cerita, karakter, dan sketsa panel, serta mewarnai gambar dan menyusun tata letak halaman agar cerita dapat dibaca secara runtut. Tujuan dari desain ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga terstruktur dengan baik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

3. Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal

Validasi dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan memenuhi kriteria atau layak digunakan. Dalam menilai kevalidan, pakar menggunakan kuesioner untuk digunakan untuk menilai produk yang dikembangkan.⁴⁸ Validitas dalam konteks pengembangan media pembelajaran komik, khususnya yang mengintegrasikan cerita rakyat dan budaya lokal, merujuk pada sejauh mana media tersebut benarbenar mengukur atau menilai apa yang seharusnya diukur. Dalam hal ini, validitas menyangkut seberapa akurat komik tersebut dapat menyampaikan materi cerita rakyat, merefleksikan nilai-nilai budaya lokal, dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Validitas pengembangan media pembelajaran komik diuji melalui penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa komik sudah layak digunakan dengan beberapa revisi kecil. Validasi ahli media memberikan skor 75% dari 20 pernyataan yang diberikan dan setelah di

⁴⁸ Guntur Muhammad, "Pengembangan Buku Teks Membaca Pemahaman Berbasis Budaya Tana Luwu". *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 8, no 2, (2024), 242-243

konversikan dengan acuan kriteria masuk ke dalam kriteria “layak”, menandakan bahwa desain media secara keseluruhan sudah memadai tetapi perlu penyesuaian seperti penambahan identitas setelah cover dan perbaikan pesan moral. Validasi ahli materi menghasilkan skor 88% dari 10 pernyataan yang diberikan dan setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk ke dalam kriteria “sangat layak”, menunjukkan bahwa isi dan penyajian materi sangat layak, meskipun disarankan adanya penyesuaian instrumen dan tambahan soal terkait cerita rakyat. Validasi ahli bahasa memperoleh skor 68% dari 10 pernyataan yang diberikan dan setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk ke dalam kriteria “layak”, menunjukkan bahwa bahasa dalam komik sudah memadai namun perlu revisi kecil untuk meningkatkan kejelasan dan efektivitas komunikasi. Revisi berdasarkan komentar dari semua validator akan meningkatkan kualitas komik, menjadikannya lebih efektif sebagai alat pembelajaran di kelas IV.

4. Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal

Uji kepraktisan dilaksanakan pada tahap *implementation* atau implementasi pada model pengembangan ADDIE. Uji kepraktisan adalah langkah nyata penggunaan produk yang dibuat dalam proses pembelajaran.⁴⁹ Berdasarkan hasil uji praktikalitas, diperoleh hasil yang cukup baik dengan nilai persentase sebesar 90,12% dalam kategori sangat praktis. Hal ini berarti bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah mencapai tingkat kepraktisan yang baik ketika digunakan

⁴⁹ Anniza Nurul, Dkk. “Pengembangan Bahan Ajar pada Materi Sumber Daya Alam berbasis Kearifan Lokal di Kelas IV SDN 100 Singgasari Walendrang Kecamatan Lamasi Timur”. *Jurnal Konsepsi* 12, No 4, (2024). 142

dalam pembelajaran, terutama dalam mengatasi masalah kurang aktif dan tertariknya siswa dalam belajar. Bahan ajar ini menunjukkan bahwa produknya telah memenuhi standar yang diperlukan untuk mengajarkan nilai-nilai kebudayaan, desain visual, dan penggunaan bahasa yang tepat. Hal ini sangat penting dalam memastikan bahwa siswa menerima informasi yang akurat dan mudah dipahami, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.⁵⁰

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Salimi dkk dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Menggunakan Aplikasi Canva dengan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD”, menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbentuk komik cerita rakyat sangat efektif dan layak diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.⁵¹

⁵⁰ Pusniati, Dkk, “Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Berbasis Nilai-nilai Keislaman Subtema Anggota Keluargakudi Kelas I UPT SDN 230 Tondo Tangnga Luwu Utara”, *Jurnal Pendidikan Refleksi*, vol 13 no 1, (2024)

⁵¹ Salimi, I., Muktadir, A., & Susanta, A. *Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Menggunakan Aplikasi Canva dengan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD*. 2(2), (2023), 419–429

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran komik materi cerita rakyat terintegrasi budaya lokal Kelas IV SDN 35 Pammanu, sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran komik harus memperhatikan kebutuhan kurikulum, minat siswa terhadap media visual, dan variasi metode pengajaran untuk guru. Dengan mengintegrasikan elemen budaya lokal, komik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Keterlibatan siswa dalam proses belajar dapat ditingkatkan melalui media visual yang menarik, sementara guru memerlukan pelatihan untuk memanfaatkan komik secara efektif dalam pembelajaran.
2. Desain komik harus memadukan elemen-elemen penting seperti alur cerita, karakter, dan ilustrasi yang menarik dengan menggunakan aplikasi digital. Hal ini bertujuan untuk menciptakan komik yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Komik yang dirancang dengan baik harus relevan dengan budaya lokal dan menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa.
3. Validasi menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan sudah layak digunakan dengan beberapa revisi kecil. Penilaian oleh ahli media, materi, dan

bahasa menunjukkan bahwa komik memenuhi standar dengan skor yang bervariasi. Dari hasil validasi ahli media yaitu 75%, ahli materi 88% dan ahli bahasa 68%. Oleh karena itu, beberapa perbaikan diperlukan untuk meningkatkan aspek desain, konten, dan penggunaan bahasa. Revisi ini akan memperbaiki kualitas keseluruhan komik dan memastikan efektivitasnya sebagai alat pembelajaran di kelas IV.

4. Uji praktikalitas menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan nilai 90,12% dalam kategori sangat praktis. Bahan ajar yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan minat siswa dalam pembelajaran. Produk, desain visual, dan penggunaan bahasa yang tepat pada bahan ajar tersebut telah memenuhi standar yang diperlukan untuk mengajarkan nilai-nilai kebudayaan, serta mudah dipahami oleh siswa.

B. Saran

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

1. Bagi peneliti dibidang pendidikan yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga penelitian yang dilakukan lebih baik lagi serta dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.
2. Bagi siswa dapat memanfaatkan media komik berbasis kearifan lokal pada tema 5 Pahlawanku, sub tema 2 Pahlawanku Kebanggaanku, mata pelajaran IPS

mengenai peninggalan dan pengaruh kerajaan Hindu/Buddha dan Islam dilingkungan setempat sebaik mungkin.

3. Bagi guru dapat memanfaatkan materi ajar ini sebagai alat bantu dalam mengajarkan tema 5 Pahlawanku, sub tema 2 Pahlawanku kebanggaan mata pelajaran IPS mengenai peninggalan dan pengaruh kerajaan Hindu/Buddha dan Islam dilingkungan setempat dengan sebaik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Adistia, Dita, 'Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker'. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2019.
- Akramunnisa, 'Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SD Neg. Mannuruki'. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022.
- Aman, A, and N Mustika, 'Pengembangan Aplikasi Cerita Rakyat Luwu Berbasis Android', *SEMANTIK* 2, No.1 (2019): 143–149,
- Anggraini, Dian, 'Pengembangan Model Buku Pengayaan Berbasis Cerita Rakyat Lampung', *Mabasan: Masyarakat Bahasa & Sastra Nusantara* 14, No.1 (2020): 129–142, <https://doi.org/10.26499/mab.v14i1.388>
- Anniza Nurul, Rustan Edhy, dan Salmilah. "Pengembangan Bahan Ajar pada Materi Sumber Daya Alam berbasis Kearifan Lokal di Kelas IV SDN 100 Singgasari Walendrang Kecamatan Lamasi Timur". *Jurnal Konsepsi* 12, No 4, (2024). 142
- Aswar, Nurul, Hasbi, and Dodi Ilham, 'Improving Indonesian Language Learning Outcomes for Elementary School Students through the Use of Picture Media', *Sinestesia* 12, No.1 (2022): 178–189,
- Davis, Angliah L. *Using Instructional Design Principles to Develop Effective Information Literacy Instruction. The ADDIE Model*, (2019) <http://crln.acrl.org/content/74/4/205.short>
- Djuanda, Dadan, 'Pembelajaran Sastra di SD dalam Gamitan Kurikulum 2013', *Mimbar Sekolah Dasar* 1, No.2 (2018): 191–200, <https://doi.org/10.53400/mimbarsd.v1i2.882>
- Depdikbud. 1981. *Kemampuan Berbahasa Indonesia Murid Kelas III SPG Jawa Timur: Membaca*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hanafi, 'Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan', *Journal Saintifika Islamica* 4, No.2 (2017): 129150.
- Guntur Muhammad, Bungawati, dan Fitryani. "Pengembangan Buku Teks Membaca Pemahaman Berbasis Budaya Tana Luwu". *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 8, no 2, (2024), 242-243
- Josse, Agus Hermawan, and Sri Utami, 'Pengembangan Bahan Ajar Menemukan Hal Menarik Tokoh Cerita Rakyat (Legenda) Berbasis Kearifan Lokal Blitar', *PTE* 1, No.2 (2021): 72–80, <https://doi.org/10.28926/pej.v1i2.106>
- Juwati, 'Model Pembelajaran Sastra Berbasis Cerita Rakyat Sebagai Upaya Membina Karakter Siswa di Lubuklinggau', *Prosiding* 1, No.2 (2018): 681–

90.

Kurniasih, Maria. 2005. *Pengembangan Silabus dan Materi Pembelajaran menulis dengan Media Gambar* untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Wonosari Gunung Kidul Tahun Ajaran 2004/2005

Kementerian Agama RI, *Al Quran dan Terjemahnya*. Bandung, 2019.

Komariah, Yoyoh, 'Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Kuningan Terintegrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Apresiasi Sastra di SMP', *DEIKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 5, No.1 (2018): 100–110, <https://doi.org/10.33603/deiksis.v5i1.910>

Lisnawati, 'Pengembangan Modul Cerita Rakyat Terintegrasi Latar Cerita Daerah Sulawesi Selatan pada Siswa Sekolah Dasar', *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* 4, No.1 (2021): 59–74, <https://doi.org/10.24256/pijies.v4i1.1824>

Nurgiyantoro, Burhan. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2020)

Pangestika, Rintis Rizkia, and Galih Yansaputra, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Budaya Lokal Purworejo pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku', *Cakrawala Pendas* 7, No.1 (2021): 99–109, <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i1.2465>

Pusniati, Nurdjan Sukirman, dan Alauddin. "Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Berbasis Nilai-nilai Keislaman Subtema Anggota Keluargakudi Kelas I UPT SDN 230 Tondo Tangnga Luwu Utara", *Jurnal Pendidikan Refleksi*, vol 13 no 1, (2024)

Rahayu, Lani Dwi, and Asri Susetyo Rukmi, 'Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat untuk Keterampilan Membaca Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', *JPGSD* 9, No.10 (2021), 3441–3450.

Rahmayantis, Marista Dwi, Encil Puspitoningrum, and Fiko Revinda Dea Sanjaya, 'Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Menemukan Hal-Hal Menarik Tentang Tokoh Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Kediri', *WACANA* 2, No.2 (2018): 32–49.

Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian*, cetakan 11 (Jakarta: Alfabeta, 2019)

Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development* (Bandung: Alfabeta, 2016)

———, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014)

Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan*. 4 edition (Bandung: Alfabeta, 2019)

- Sukmadinata Syaodih, Nana, *Metode Penelitian Pendidikan*. 7 edition (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011)
- Sumiati, Dedeh, '*Pengembangan Bahan Ajar Cerita Anak Berbasis Cerita Rakyat Banten untuk Siswa SD*', *JTPPM* 7, No.2 (2020), 271–287.
- Suryani Lilis, Nurdin Kardi Muhammad, dan Wiratman Arwan. "Pengembangan Peta 3D Berorientasi Kearifan Lokal Sulawesi Selatan Untuk Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 4, No 1 (2024), 89
- Syahputra, Erwin, '*Representasi Kode dalam Cerita Rakyat Tana Luwu*'. Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2018.
<http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/10734>

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

LAMPIRAN I : Surat Izin Meneliti

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandei Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id / Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : B- 461 /In.19/FTIK/HM.01/03/2024
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Palopo, 5 Maret 2024

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kab. Luwu
di Belopa

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa(i):

Nama : Maria Qibthi Al-Adawiah
NIM : 18 0205 0061
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : XII (Dua belas)
Tahun Akademik : 2023/2024

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi
Budaya Lokal di SDN 35 Pammanu Kab. Luwu.** Untuk itu dimohon kiranya Bapak/ibu
berkenan memberikan surat izin penelitian.

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

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.


Dekan
Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. X
NIP. 198705162000031002

LAMPIRAN II : Surat Izin Meneliti dari Dinas PMPTS Di Luwu

 **PEMERINTAH KABUPATEN LUWU**
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP
Alamat : Jln. Bulupou/Kekurahan Sengju/Kecamatan Belopa Telpun : (0471) 3314115

Nomor : 0090/PENELITIAN/04.01/DPMPTSP/III/2024
Lamp : -
Sifat : Biasa
Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Ka.SDN 35 Pammanu
di -
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo : B-461 /In.19/FTIK/HM.01/03/2024 tanggal 05 Maret 2024 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Mariah Qibithi Al Adawiah
Tempat/Tgl Lahir : Soppeng / 23 Desember 2000
Nim : 18 0205 0061
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Lingk. Pajalesang
Kel. Pajalesang
Kecamatan Lilirilau

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATERI CERITA RAKYAT TERINTEGRASI BUDAYA LOKAL KELAS IV DI SDN 35 PAMMANU KAB.LUWU

Yang akan dilaksanakan di SDN 35 PAMMANU, pada tanggal 15 Maret 2024 s/d 15 Juni 2024

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.


1 2 0 2 4 1 9 3 1 5 0 0 0 9 1



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 14 Maret 2024
Kepala Dinas 

Drs. MUHAMMAD RUDI, M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c
NIP : 19740411 199302 1 002



Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Mariah Qibithi Al Adawiah;
5. Arsip.

LAMPIRAN III : Surat Keterangan Selesai Meneliti

 **PEMERINTAH KABUPATEN LUWU**
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 35 PAMMANU
Alamat : Jl. S. Paremang, Kelurahan Pammanu, Kecamatan Belopa Utara

SURAT KETERANGAN
Nomor : 798/Disdik/SDN.35 PMU/IV/2024

Yang bertanda tangan di bawah Kepala SD Negeri 35 Pammanu menerangkan bahwa :

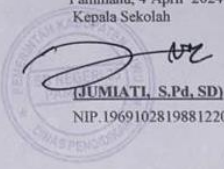
Nama	: MARIA QIBTHI AL-ADAWIAH
TEMPAT/TGL LAHIR	: Soppeng/23 Desember 2000
NIM	: 18 0205 00061
JURUSAN	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah
ALAMAT	: Cimpu Selatan, Kec.Suli Kab.Lueu

Yang bersangkutan telah mengadakan penelitian di SD Negeri 35 Pammanu pada tanggal :
4 April 2024 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul :
**"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATERI CERITA RAKYAT
TERINTEGRASI BUDAYA LOKAL KELAS IV DI SDN 35 PAMMANU KAB.LUWU"**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pammanu, 4 April 2024
Kepala Sekolah


(JUMIATI, S.Pd, SD)
NIP.196910281988122003



LAMPIRAN IV : Hasil Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK MATERI CERITA RAKYAT TERINTEGRASI BUDAYA LOKAL KELAS IV DI
SDN 35 PAMMANU KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Hj. Salmilah, S.Kom., M.T
Instansi :
Jabatan : Dosen
Hari/ Tanggal :

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap komik cerita rakyat terintegrasi budaya lokal dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
- Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 4 = Sangat Valid
 - 3 = Valid
 - 2 = Kurang Valid
 - 1 = Tidak Valid
- Apabila bapak/ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
- Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
- Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda ✓ terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan modul pembelajaran pendidikan agama islam.
- Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

Aspek	Indikator Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Kelayakan Kefrafikan	Tampilan Awal				
	Ketepatan pemilihan warna <i>backgroun</i> .			✓	
	Kombinasi warna yang harmonis sesuai dengan karakter dan sasaran pengguna			✓	
	Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik.			✓	
	Penggunaan <i>font</i> pada sampul komik menarik dan mudah dibaca.			✓	
	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf			✓	
	Tampilan Desain Isi				
	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola.			✓	
	Pemilihan warna tulisan terhadap warna <i>background</i> sesuai dan tulisan dapat dibaca dengan mudah.			✓	
	Penyajian materi sederhana dan tidak berlebihan			✓	
	Kejelasan tulis dalam komik sesuai			✓	
	Ilustrasi pada komik mampu mengungkap makna (arti dari objek)			✓	

B. Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian				
	Penerapannya gambar tidak mengganggu pemahaman				✓
	Pendukung Penyajian				
	Cerita yang memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi komik				✓
	Terdapat gambar yang menarik sesuai dengan materi pembelajaran				✓
	Terdapat animasi yang menarik sesuai dengan materi				✓
	Terdapat kalimat yang dapat dijadikan motivasi untuk siswa				✓
	Penyajian Pembelajaran				
	Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi				✓
	Media yang digunakan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa				✓
	Media yang digunakan dapat melatih pemikiran siswa				✓
	Media yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa				✓

C. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran komik materi cerita rakyat terintegrasi budaya lokal ini dinyatakan:

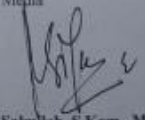
- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi
☒ Dapat digunakan dengan revisi kecil
☐ Dapat digunakan dengan revisi besar
☐ Tidak layak digunakan

Komentar dan Saran

- Tambahkan identitas kelas cover
- Pesan moral perlu ditambahkan dan disesuaikan dgn tujuan pembelajaran

Palopo, 2024

Ahli Media


H. Salmah, S.Kom., M.Pd.
 NIP. 19761210 100501 2 001

LAMPIRAN V : Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATERI CERITA RAKYAT TERINTEGRASI BUDAYA LOKAL KELAS IV DI SDN 35 PAMMANU KABUPATEN LUWU

Nama Validator : Lili Suryani, S.Pd., M.Pd.
 Instansi :
 Jabatan : Dosen
 Hari/tanggal :
 Mata Pelajaran : Tema 5 Pahlawanku

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran komik materi cerita rakyat terintegrasi budaya lokal sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 4 = Sangat Valid
 3 = Valid
 2 = Kurang Valid
 1 = Tidak Valid
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda ✓ terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan modul pembelajaran pendidikan agama islam.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

B. TABEL PERNYATAAN					
No	Aspek Penilaian /Pernyataan	Alternatif			
		1	2	3	4
	Kelayakan Isi				
1	Materi yang disajikan dalam komik sesuai dengan SK dan KD				✓
2	Keakuratan konsep dan definisi pada komik			✓	
3	Keakuratan gambar			✓	

Kelayakan Penyajian					
5	Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif			✓	
8	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional dan intelektual peserta didik				✓
9	Materi yang disajikan mencerminkan kesatuan tema				✓
10	Cerita yang disajikan memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi komik.				✓
Penilaian Kontekstual					
11	Keterkaitan antara materi yang disajikan dengan situasi dunia nyata			✓	
12	Materi yang disajikan mampu mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari			✓	
13	Terdapat kalimat yang dapat menjadi motivasi bagi peserta didik				✓

C. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran komik materi cerita rakyat terintegrasi budaya lokal ini dinyatakan:

- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi besar
- ☐ Tidak layak digunakan

Komentar dan Saran

Instrumennya direvisi lagi disesuaikan dengan bidang
Validasinya
buat soal terkait cerita rakyat yang diketahui
siswa
sekaligus media komik yang disukai siswa
dengan hasil produksinya.

Palopo, 2024

Ahli Materi



Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 201307900

LAMPIRAN VI : Hasil Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATERI CERITA RAKYAT TERINTEGRASI BUDAYA LOKAL KELAS IV DI SDN 35 PAMMANU KABUPATEN LUWU

Nama Validator : Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.
 Instansi :
 Jabatan : Dosen
 Hari/tanggal :
 Mata Pelajaran : Tema 5 Pahlawanku

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap komik cerita rakyat terintegrasi budaya lokal dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 4 = Sangat Valid
 - 3 = Valid
 - 2 = Kurang Valid
 - 1 = Tidak Valid
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda ✓ terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan video animasi pembelajaran materi organ tubuh manusia.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator	Aspek Penilaian / Pernyataan	Alternatif			
			1	2	3	4
1	Penggunaan Bahasa	Menggunakan bahasa komunikatif dan struktur kalimat yang sederhana			✓	
2		Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓	
3		Bahasa yang jelas			✓	
4		Bahasa yang baik dan benar		✓		
4	Penggunaan kata/kalimat	Kata yang digunakan sederhana dan cepat dimengerti			✓	
5		Kalimat jelas dan mempunyai makna			✓	
7		Kalimat dan kata mudah dipahami			✓	
8		Penggunaan tanda baca yang tepat			✓	
9	Teknik Penulisan	Tulisan dapat dibaca			✓	
10		Ejaan sesuai EYD		✓		

C. KESIMPULAN

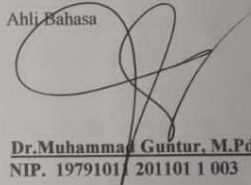
Pengembangan media pembelajaran komik materi cerita rakyat terintegrasi budaya lokal ini dinyatakan:

- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi besar
- ☐ Tidak layak digunakan

Komentar dan Saran

Palopo, 2024

Ahli Bahasa



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

LAMPIRAN VII : Hasil Praktikalitas Siswa (Uji Coba Skala Kecil)

Nama : Argun

Kelas : 4A

INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATERI CERITA RAKYAT TERINTEGRASI BUDAYA LOKAL KELAS IV DI SDN 35 PAMMANU KAB. LUWU

(Angket untuk Siswa Kelas IV SDN 35 Pammanu)

Pengantar :

Siswa (i) kelas IV SDN 35 Pammanu yang peneliti banggakan, peneliti meminta kesediaannya untuk mengisi kuesioner berikut. Saran dan jawaban yang siswa (i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV SDN 35 Pammanu. Atas bantuan dan waktu yang telah adik-adik siswa luangkan peneliti ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

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

Nama : Siska

Kelas : 4a

**INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN KOMIK MATERI CERITA RAKYAT
TERINTEGRASI BUDAYA LOKAL KELAS IV DI SDN 35
PAMMANU KAB. LUWU**

(Angket untuk Siswa Kelas IV SDN 35 Pammanu)

Pengantar :

Siswa (i) kelas IV SDN 35 Pammanu yang peneliti banggakan, peneliti meminta kesediaannya untuk mengisi kuesioner berikut. Saran dan jawaban yang siswa (i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV SDN 35 Pammanu. Atas bantuan dan waktu yang telah adik-adik siswa luangkan peneliti ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

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

Data Hasil Angket Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal Kelas IV SDN 35 Pammanu Kabupaten Luwu

Indikator	Butir Pernyataan	Responden																		Total Perbutir	Rata-rata tiap indikator	Presentase Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			
Tampilan Komik	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	69	64,33	89,4%
	2	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	59		
	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	65		
Ketertarikan	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	66	65	90%
	5	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	65		
	6	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	64		
	7	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	64		
	8	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	66		
Kemudahan memahami	9	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	66	65,33%	90,7%
	10	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	65		
	11	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	65		
Total																				714		
Rata-rata keseluruhan																				64,91	64,9	90,12%

LAMPIRAN VIII : Dokumentasi Kegiatan



Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV



(1)



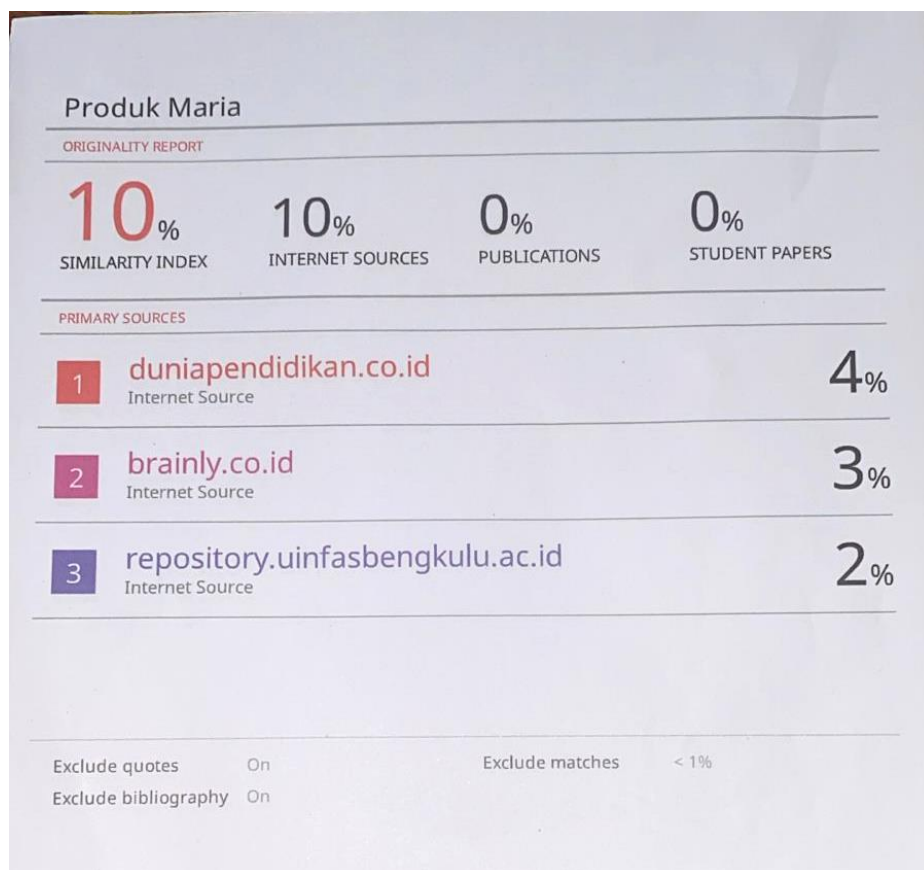
(2)



(3)



Gambar 1,2,3, 4 : Pengembangan media pembelajaran komik di SD 35 Pammanu



Gambar plagiasi produk

RIWAYAT HIDUP



Maria Qibthi Al Adawiah, lahir di Soppeng, kec. Donri Donri, Kab. Soppeng pada tanggal 23 Desember 2000. Penulis merupakan anak kedua dari 4 bersaudara dari pasangan (Alm). Irham As'Ad S.Ag dan Nuraini. Penulis menempuh pendidikan pertama kali di Cimpu Sekolah Dasar di MI 06 Cimpu (tahun kelulusan 2011) dengan tahun yang sama penulis melanjutkan sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 3 Belopa (tahun kelulusan 2014) dan di tahun yang sama juga penulis melanjutkan sekolah Menengah Atas Negeri di SMA Negeri 1 DonriDonri (tahun kelulusan 2017) hingga akhirnya melanjutkan perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) palopo dengan program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Sebelum menyelesaikan tugas akhir studi, penulis menyusun skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal di SDN 35 Pammanu Kabupaten Luwu" Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang stara satu (SI) dengan gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).

Email: mariaqibthialadawiah830@gmail.com