



## PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL LUWU PADA TEMA 5 PAHLAWANKU DI KELAS IV MI

Sulfa Fatima<sup>a</sup>, Munir Yusuf<sup>b</sup>, Nursaeni<sup>c</sup>

<sup>a</sup> Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI, [sulfasazam@gmail.com](mailto:sulfasazam@gmail.com), Institut Agama Islam Negeri Palopo

<sup>b</sup> Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, [munir\\_yusuf.ac.id](mailto:munir_yusuf.ac.id), Institut Agama Islam Negeri Palopo

<sup>c</sup> Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, [nursaeni@gmail.com](mailto:nursaeni@gmail.com), Institut Agama Islam Negeri Palopo

### ABSTRACT

This study has the objectives of (1) analyzing the need for developing comic media based on Luwu's local wisdom; (2) knowing the design of comic media development based on Luwu's local wisdom; (3) determine the validity of the development of comic media based on local wisdom in Luwu on the theme 5 My Heroes in class IV Al-Ikhlas Tanete Lampe'e North Luwu. The type of research used in this research is Research and Development (R & D) which develops a product in the form of comic media based on local wisdom and uses the ADDIE development model. Data collection techniques using observation, student questionnaires, teacher interviews and tests as data collection techniques. Fourth grade students of MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e are the objects of this research. The validity of a product can be known by conducting product validation tests, validated by experts in their fields, namely the first to material experts obtained a percentage value of 87.5% or very valid, the second to linguists the percentage value is 90% or valid, third to design experts it is known that the percentage value obtained is 90% which means that it is included in the very valid category.

**Keywords:** Comic Media, Local Culture, Luwu.

### Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan diantaranya (1) menganalisis kebutuhan pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu; (2) mengetahui rancangan pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu; (3) mengetahui kevalidan pengembangan media komik berbasis kearifan local Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara. Jenis penelitian yang dipakai di penelitian ini ialah *Research and Development* (R & D) yang mengembangkan suatu produk berupa media komik dengan berbasis kearifan lokal seta memakai model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket siswa, wawancara guru dan tes sebagai teknik pengumpulan data. Peserta didik kelas IV MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e merupakan objek dalam penelitian ini. Kevalidan suatu produk dapat diketahui dengan melakukan uji validasi product, divalidasi oleh pakar ahli dalam bidangnya yaitu yang pertama pada ahli materi diperoleh nilai persentase 87,5% atau sangat valid, yang kedua pada ahli bahasa nilai persentasenya 90% atau valid, ketiga pada ahli desain media diketahui nilai persentase yang didapatkan adalah 90% yang berarti merupakan kategori yang sangat valid.

**Kata kunci:** Media Komik, Kearifan Lokal, Luwu.

### 1. PENDAHULUAN

Kegiatan dalam belajar mengajar mempunyai lima bagian penting yakni tujuan, materi, metode, media, serta evaluasi pembelajaran, dari kelima bagian tersebut sama-sama memberikan pengaruh dalam pembelajaran dan sebuah komponen yang penting dalam system pendidikan, dapat menopang keberlangsungannya kegiatan belajar mengajar dengan baik adalah media yang sebagai jembatan dalam memberikan pesan dari pengirim ke penerima pesan dengan lebih khusus. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang bisa dimanfaatkan oleh tenaga kependidikan untuk menopang pembelajaran supaya berjalan dengan baik (Widianto 2021) baik berbentuk auditorial (hanya didengar saja) berbentuk visual (hanya dapat dilihat) dan baik berbentuk audiovisual (dapat dilihat dan juga dapat didengar) (Swastyastu 2020)

Pembelajaran yang tidak memakai media, akan membuat interaksi yang terjadi tidak bisa berjalan maksimal dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak bisa berjalan optimal (Fakhrurrazi 2018) karena imajinasi siswa berbeda dan tidak terarah tanpa adanya media yang bisa memudahkan siswa untuk memahami hal yang dijelaskan dengan merasakan dan melihat hal yang sama dalam penerimaan materi. Khususnya media



komik, media ini adalah sebuah media komunikasi visual yang cukup unik sebab memadukan gambar serta teks dengan penuh kekreatifan, yang dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan informasi serta mudah untuk dimengerti (Siregar, Siregar, and Melani 2018; Wahyuningsih 2012) karena komik sudah sejak dulu menjadi alat penyampai pesan kepada orang-orang, penyajian materi dalam kegiatan belajar mengajar disajikan dalam alur cerita yang jelas akan tinggal lama dalam ingatan peserta didik. Maka dari itu media berupa komik sangat tepat jika dijadikan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran dalam membahas tentang kearifan lokal karena didalam komik yang didalamnya menggabungkan antara teks dengan ilustrasi yang dapat menarik dengan cepat minat belajar peserta didik juga mampu memudahkan peserta didik didalam mempelajari materi yang ada. Media komik bisa bertahan lama karena penyajiannya bergambar dan juga dapat menambah pengalaman belajar baru yang menyenangkan dalam pembelajaran kearifan lokal sangat penting untuk generasi selanjutnya.

Kearifan lokal yang ada di Indonesia beranekaragam, diantaranya memiliki nilai moral serta etik, terdapat pula norma-norma, berisi yang mengutamakan lingkungan harus dilestarikan. (Santosa 2015) Nilai tersebut telah menyatu pada masyarakat yang mendiami suatu wilayah dan menjadi acuan dalam berinteraksi dengan alam serta berperilaku yang dapat memberi pondasi yang kokoh bagi lingkungan hidup yang telah dikelola, sampai pada hubungan antar alam dengan manusia, bisa jadi lebih berpatutan dan harmonis. Kearifan lokal datang mulai dari masyarakat, kemudian disebarkan dengan cara non-formal dan dipunyai secara beramai-ramai di masyarakat yang terkait, namun kemajuan teknologi moderen memicu terjadinya sebuah perkembangan kebudayaan, hal ini disebabkan oleh kehidupan yang bertabiat dinamis. Tetapi kearifan local juga dibudidayakan selama beberapa generasi dan berdiam di dalam cara hidup manusia yang bersangkutan sebagai sarana untuk mempertahankan kehidupannya.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang dipakai guna untuk membuat sebuah produk tertentu dan melakukan uji coba keefektifan terhadap produk (Sohibun and Ade 2017). Penelitian dan pengembangan adalah sebuah bagian dari pendekatan penelitian yang berguna untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang dari dulu ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode pengembangan adalah sebuah pendekatan yang menciptakan sebuah produk baru atau kata lain menyempurnakan sebuah produk yang sudah ada dari dulu. (Haviz 2016)

### 2.2. Media Komik

Definisi media menurut Depdiknas yaitu media yang berasal dari bahasa Latin bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah adalah pengantar atau penyambung. Makna umumnya yaitu segala sesuatu yang bisa menyalurkan sebuah informasi dari sumber informasi kepada yang akan menerima informasi. (Muhson 2010) Pengertian dari media pembelajaran yaitu bagian dari sumber belajar yang dipadukan antara perangkat lunak (bahan belajar) dengan perangkat keras (alat belajar) untuk menyalurkan informasi ataupun sebagai sumber informasi. Media adalah alat yang mampu memberikan kemudahan kepada guru dalam mengajar serta dapat meningkatkan atensi siswa dalam belajar komik menyediakan cerita sederhana, mudah untuk ditangkap serta untuk dimengerti isinya sehingga lebih disukai oleh anak kecil ataupun orang yang telah dewasa.

#### 2.2.1. Karakteristik atau ciri khas komik dilihat dari segi bahasa yaitu:

1. Petunjuk penggunaan media pembelajaran komik disampaikan dengan jelas kepada pembaca.
2. Penggunaan yang dipakai dalam media komik harus jelas juga tepat.
3. Pada komik penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur materi.
4. Dalam pembuatan komik teks dialog yang digunakan dapat menyampaikan materi dengan tepat.
5. Tidak terdapat penafsiran yang ganda atau salah pengertian di dalam kalimat yang ada pada penulisan komik.
6. Huruf dan gambar harus konsisten.

#### 2.2.2. Penyusunan media komik

1. Mengumpulkan referensi
2. Merangkum referensi



3. Menulis naskah
4. Memastikan pengaturan panel
5. Menentukan tokoh utama
6. Membuat frame
7. Membuat sketsa gambar
8. Menentukan jenis font pada komik
9. Menambahkan dialog dan gelembung pembicaraan (balon teks)
10. Mewarnai komik. (Hidayah 2017)

### 2.3. Kearifan Lokal Luwu

Kearifan lokal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai setempat atau daerah setempat dan menurut Sumarmi dan Amirudin berpendapat kearifan lokal adalah pengetahuan local yang digunakan oleh masyarakat lokal untuk bisa bertahan hidup di dalam suatu lingkungan yang menyatu bersama system keyakinan, norms, hukum beserta budaya kemudian diekspresikan masuk budaya tradisi ataupun pada mitos yang dipercayai dengan waktu lama. Luwu atau biasa disebut sebagai Lu' atau *Luhu* merupakan wilayah yang sangat berpengaruh dan juga sebagai kerajaan yang tertua, khususnya di Sulawesi Selatan. Terdapat beberapa pendapat yang mengungkapkan perihal tentang makna kata perihal Luwu, Lu' atau *Luhu* diantaranya yakni Luwu berarti "bumi" atau "wilayah" atau Luwu berarti "riulo" (berasal dari bahasa Bugis Kuno) yang berarti "diulur" lalu dihamparkan dan ditaburi dengan kekayaan alam yang melimpah, dan sudah menjadi salah satu daerah atau kerajaan pusaka (ongko). (Anwar 2012)

### 2.4. Pembelajaran tema 5 Pahlawanku

Tema 5 Pahlawanku terdapat di kelas IV MI, sub tema 2 Pahlawanku Kebanggaanku yang menaungi tujuh mata pelajaran diantaranya Bahasa Indonesia, IPA (Ilmu Pengetahuan Alama), IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), Matematika, PPKn (Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan), PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan, dan SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). (Nurlaili and Saptoroni 2017) Materi yang ingin dikembangkan oleh peneliti berupa pelajaran yang berfokus pada mata pembelajaran IPS.

Media komik berisi tentang pelajaran IPS yang berfokus pada peninggalan kerajaan pada waktu Hindu/Budda maupun Islam pada masa sekarang dan pengaruhnya pada penduduk diwilayah Luwu. Maka dengan dasar ini peneliti hendak mengembangkan media pembelajaran alternative yang berbasis kearifan lokal Luwu untuk menunjang pembelajaran yang akan dicapai serta bisa terlaksana dengan optimal.

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai di penelitian ini ialah *Reasearch and Development* (R & D) yaitu penelitian yang dirancang memadukan sebuah produk yang sudah ada ditambhakna dengan product yang akan peneliti kembangkan (Cahyadi 2019). Peneliti memilih model ADDIE diantaranya terdiri, *analysis, design, developmen, implementation, dan evaluation*(Hadi and Agustina 2016). 5 tahap pada model ADDIE adalah satu kesatuan yang perlu dilalui pada proses penlitian guna agar bisa menghasilkan sebuah produk yang diinginkan. Tahap pertama yaitu tahap *analys*, sebuah tahap awal berguna untuk membantu peneliti mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Yang kedua tahap *design*, tahap ini dilaksanakan pada saat selesai melakukan analisis kebutuhan, peneliti membuat rancangan terhadap produk yang ingin dihasilkan. Yang ketiga tahap *development*, di langkap ini peneliti mengembangkan sebuah produk yang ingin dikembangkan. Setelah itu melakukan uji validasi produk serta kepraktisan apakah produk ini layak digunakan atau tidak.

### 3.2. Subjek Penelitian

Subjek yang pada penelitian ini yaitu peserta didik pada kelas IV di MI Al-Ikhlas Tanete Lampe'e Luwu Utara yaitu sebanyak 20 orang, 11 perempuan serta 9 laki-laki dengan usia 9-10 tahun.

### 3.3. Pengumpulan Data



Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu observasi peneliti dalam mengumpulkan data dengan cara melihat dan menelaah proses pembelajaran yang sedang berlangsung mengenai keefektifan pembelajaran dan ketertarikan siswa pada pelajaran tema 5 pahlawanku, sub tema 2 pahlawan kebanggaanku, terkhusus pada pembahasan peninggalan-peninggalan kerajaan Hindhu/Buddha serta Islam dalam lingkungan daerah setempat, pengaruhnya pada kehidupan masyarakat kemudian instrumen yang berbentuk angket siswa untuk mendapatkan data dan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi, karakteristik belajar siswa dan kebutuhan pembelajaran pada siswa, dan wawancara untuk mendapatkan informasi kebutuhan media pembelajaran dan permasalahan pembelajaran yang dihadapi pendidik serta peserta didik. Pada penelitian ini peneliti memakai analisis data yang terdiri atas analisis materi pembelajaran oleh ahli bahasa, media oleh ahli media serta ahli materi oleh ahli materi.

Untuk menentukan hasil validasi produk, peneliti memakai rumus yaitu:

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

Keterangan :

P = Angka resentase

f = Total skor perolehan

N = Skor Maksimum (Herawati 2016)

Berdasarkan hasil persentase, selanjutnya dikategorikan sesuai pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Kategori Penilaian Kevalidan (Rahmat and Irfan 2019)

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

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis adalah tahap pertama pada model ADDIE dan ada beberapa tahapan pada tahap analisis ini adalah:

##### 4.1.1 Analisis Kurikulum

Peneliti menganalisis kurikulum yang masih berlaku di sekolah. Dari analisis kurikulum yang terdapat di sekolah berupa kurikulum 2013 atau K13. Adapun kompetensi inti yang terdapat di K3. Memahami pemahaman nyata dilakukan sebuah cara yaitu mengamati (membaca, mendengar, serta melihat) dan menyiapkan pemahaman nyata menuju bahasa yang sistematis, jelas, serta logis. logis, pada karya yang bagus.

Adapun kompetensi dasar yang ingin dicapai 3.4. Menjelaskan kerajaan Budhha, Islam serta Hindu pada lingkungan yang ada di daerah setempat, dan apa pengaruhnya di kehidupan masyarakat saat ini. 4.4. menyediakan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Islam, serta Budhha pada lingkungan di daerah setempat, dan apa pengaruhnya di kehidupan masyarakat saat ini. Hasil analisis ini dipakai sebagai dasar untuk mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal Luwu.

##### 4.1.2. Analisis siswa

Hasil analisis peserta didik kelas IV, peneliti memakai instrumen berupa angket atau kuesioner kepada siswa yang berisikan 13 pertanyaan. Data yang diperoleh menunjukkan selama proses belajar mengajar berlangsung peneliti melihat pendidik jarang memakai sebuah media pembelajaran dan biasa hanya menggunakan sebuah gambar yang ada dibuku tema 5 pahlawanku kepada peserta didik serta penjelasan yang diberikan kepada siswa hanya berpatokan kepada buku tanpa melibatkan lingkungan sekitar peserta didik seperti yang ada pada KD, KI dan indikator pembelajaran yang ingin dituju.

Data yang telah didapat dari peserta didik yang berupa angket, didapatkan hasil data bahwa dominan dari keseluruhan peserta didik sangat menyenangi pembelajaran media yang menggunakan media pembelajaran



yang menarik seperti buku pelajaran yang penuh ilustrasi dan berwarna atau media pembelajaran yang penuh dengan gambar yang menarik berguna agar siswa semangat mengikuti pembelajaran yang berlangsung dan mengarahkan imajinasi peserta didik serta proses pembelajaran lebih berjalan efektif.

#### 4.1.3. Analisis guru

Peneliti juga melakukan analisis pada pendidik melalui instrumen wawancara guna mencari tahu masalah-masalah yang ada pada proses pembelajaran di tema 5 pahlawanku. Berkaitan hal tersebut didapatkan informasi yang bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya berpatokan kepada buku cetak atau buku pembelajaran tema 5 pahlawanku dan hanya menjelaskan sesuai yang ada didalam buku, sehingga peneliti melihat bahwa peserta didik cepat bosan dengan pembelajaran yang berlangsung.

#### 4.2. Rancangan Produk Media Komik

Pada tahap ini dilakukan rancangan produk berupa media komik dengan tema 5 Pahlawanku yang berfokus tentang peninggalan kerajaan Islam, Hindu serta Buddha pada lingkungan tempat tinggal dan pengaruhnya di kehidupan masyarakat sat ini. Produk yang dikembangkan peneliti dibuat semenarik mungkin dengan menyesuaikan analisis kebutuhan yang sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti serta menyesuaikan pula dengan KI, KD serta tujuan pembelajaran yang mau ditempuh pada buku kurikulum 2013. Ada beberapa kegiatan pada tahap perancangan yaitu diantaranya:

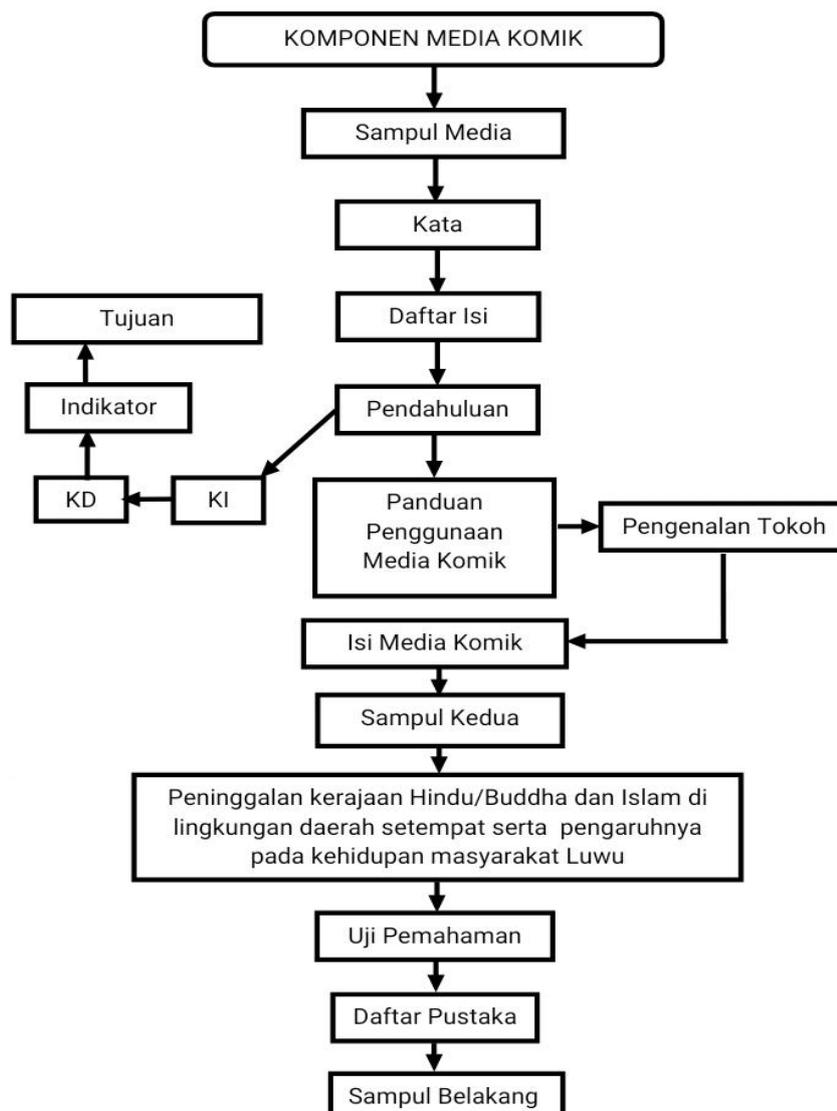
##### 4.2.1. Perancangan Penyajian Isi Materi Media Komik

Materi yang ada pada media komik diambil dari buku dan di internet (jurnal).

##### 4.2.2. Komponen Media Komik

Terdiri dari beberapa komponen yang disesuaikan dengan komponen-komponen yang ada pada media komik.

Untuk lebih jelasnya pada rancangan produk peneliti sajikan dalam bentuk bagan berikut:





Gambar 1. Bagan komponen-komponen media komik

#### 4.3. Validitas Produk Media Komik

Tahap ini merupakan proses akhir pada product media komik yang telah dikembangkan, melewati tahapan validasi serta revisi oleh validator product. Setelah melakukan revisi, media komik berbasis kearifan lokal Luwu sudah dinyatakan valid oleh para validator Validasi pada produk ini dilaksanakan agar memperoleh informasi mengenai kevalidan suatu produk media komik yang telah dikembangkan.

Proses selanjutnya yaitu hasil dari ahli validator pada produk yang sudah dikembangkan dijabarkan pada table dibawah ini:

##### 4.3.1. Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

Tabel 1. Hasil validasi Materi/Isi

No.	Aspek yang akan Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Sudah sesuai dengan kurikulum 2013			√	
2.	Kecocokan materi dengan KI serta KD		√		
3.	Kecocokan materi dengan indicator		√		
4.	Materi yang tertera telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran			√	
5.	Mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal Luwu mengenai materi peninggalan dan pengaruh kerajaan Hindu dan Islam di Luwu			√	
6.	Materi yang tertera sudah memakai kalimat yang mudah untuk dimengerti		√		
7.	Ilustrasi dan materi berkaitan dengan jelas		√		
8.	Ilustrasi membantu pemahaman		√		
9.	Bisa dipakai secara mandiri ataupun berkelompok			√	
10.	Evaluasi yang disajikan sudah sesuai dengan materi			√	
<b>Total Skor</b>		35			
<b>Presentasr Skor</b>		87,5%			
<b>Kategori</b>		Sangat Valid			



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

4.3.2. Validasi Ahli Bahasa

Tabel 2. Perolehan validasi dari bidang Bahasa

No.	Aspek yang akan Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian tata bahasa			√	
2.	Kesederhanaan struktur kalimat				√
3.	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami				√
4.	Memakai tulisan, tanda baca serta ejaan, yang suda sesuai pada (PUEBI)			√	
5.	Menggunakan petunjuk serta arahan yang jelas agar tidak ada penafsiran ganda				√
6.	Penjelasan yang dipaparkan tidak menumbuhkan penafsiran ganda				√
7.	Materi serta gambar berkaitan dengan jelas				√
8.	Rumusan kalimat memakai bahasa yang mempermudah siswa untuk memahami.				√
9.	Penomoran jelas				√
10.	Urutan pada materi mudah untuk dimengerti				√
<b>Total Skor</b>		36			
<b>Presentasr Skor</b>		90%			
<b>Kategori</b>		Sangat Valid			

Dari hasil validasi diatas, didapatkan bahwa media komik yang dikembangkan berbasis kearifan lokal Luwu memperoleh presentasi sebesar 90% atau sangat valid.

4.3.3. Validasi Ahli Desain Media

Tabel 4.5 Hasil Validasi Desain Media

No.	Aspek yang akan Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kemenarikan desain cover pada media komik			√	
2.	Kelengkapan identitas cover media komik				√



3.	Keharmonisan penggunaan warna pada media komik	√
4.	Kesesuaian ilustrasi dengan materi media komik	√
5.	Kemenarikan desain karakter tokoh	√
6.	Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita	√
7.	Ketepatan penempatan ilustrasi	√
8.	Ketepatan penempatan balon kata	√
9.	Kepadatan penulisan kata pada balon kata	√
10.	Kemudahan penggunaan media komik	√
<b>Total Skor</b>		36
<b>Presentasr Skor</b>		90%
<b>Kategori</b>		Sanhat Valid

Hasil validasi tersebut, diperoleh media komik berbasis kearifan local Luwu yang berhasil dikembangkan mendapatkan presentasi nilai yaitu 90% dengan atau sangat valid.

Berdasarkan hasil uji validitas media komik berbasis kearifan lokal Luwu diperoleh bahwa kevalidan materi, bahasa dan desain media komik berbasis kearifan lokal Luwu dikategorikan sangat valid. Media komik sudah disebut valid jika medis itu sudah konsistensi pada setiap menyusun bagian medi(Fitrihidajati dan Azaly, 2022). Ada beberapa bagian dari media yang relevan yaitu pada tujuan, materi serta indicator pembelajaran dan sudah memenuhi kriteria uji validasi dalam menentukan tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan dari analisis kebutuhan, telah diperoleh bahwa peserta didik dominan lebih menyenangi sebuah media yang bergambar serta bergerak dibandingkan dengan memakai buku yang berisi sebuah tulisan dan tidak memiliki gambar serta warna. Hasil wawancara yang diperoleh juga menjelaskan bahwa peserta didik sangat berantusias mengikuti proses belajar mengajar jika dala pembelajaran pendidik menggunakan media bergerak dan bergambar.

Analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan oleh peneliti didapatkan informasi berupa pemahaman peserta didik terhadap materi tema 5 Pahlawanku masih sangat kurang, sebagian peserta didik mendapat nilai dibawah KKM. Kesulitan yang sering terjadi dalam proses belajar mengajar juga yaitu adanya materi yang cakupannya terlalu luas dan susah untuk dijelaskan pada peserta didik. Melihat kondisi ini maka peneliti menyimpulkan bahwa pada proses belajar mengajar diperlukan adanya sumber belajar tambahan berupa media bergambar seperti media komik yang telah dirancang oleh peneliti. Diharapkan dengan dirancangnya media komik ini belajar mengajar jadi lebih mudah, pendidik mudah mengajarkan isi materi serta siswa jadi lebih gampang untuk menyerap isi pembelajara. Dengan demikian peneliti mengembangkan sebuah media komik yang berbasi kearifan local Luwu pada tema 5 Pahlawanku di kelas IV MI.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berkaitan dengan hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti bisa disimpulkan hasil penelitian pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu pda tema 5 Pahlawanku yaitu:

1. Dari hasil analisis kebutuhan yang didapatkn peneliti pada siswa kelas IV dengan tema pemebelajaran 5 Pahlawanku, sub tema 2 Pahlawanku Kebanggaanku, bahwa diperlukan sebua media pembelajaran sebagai sumber belajar untuk siswa maka itu dilakukan pengembangan media komik berbasi kearifan lokal Luwu tema 5 Pahlawanku



2. Perancangan sebuah medis untuk pembelajarsn media komik berbasis kearifan lokal Luwu, peneliti mengacu pada model pengembangan ADDIE diantaranya: (1) Analisis berisikan perihal informasi mengenai apa yang dibutuhkan oleh siswa terhadap media, (2) Perancangan yang berisi format media komik, rancangan media komik dan bahasa media komik, (3) pengembangan yang berisi perihal informasi tentang penilaian para ahli dan kemudian hasil revisian media pembelajaran dilakukan berdasarkan kritik serta saran dari validator sehingga bisa menghasilkan sebuah media pembelajaran yang layak untuk digunakan.
3. Pengembangan medis komi berbasis kearifan lokal Luwu telah berhasil dikembangkan dengan kategori sangat valid bedasar dari hasil penilaian oleh validasi dari ahli materi yaitu sebesar persentase 87,5% dmasuk ke dalam kategori sangat valid, kemudian dilanjut dari hasil validasi yang didapatkan dari ahli bahasa yaitu 90% dengan kategori sangat valid, dan terakhir hasil validasi yang diperoleh dari ahli desain media yaitu sebesar 90% dengan kategori yang sangat valid.

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak keterbatasan dan kekeliruan yang ada pada penelitian ini. Terdapat beberapa saran bisa peneliti sampaikan yaitu:

1. teruntuk peneliti dibidang pendidikan yang ingin meneruskan lagi penelitian ini, semogaa untuk lebih memperhatikan kembali semua keterbatan serta kelemahan pada penelitian ini sehingga penelitian yang ditulis lebih baik lagi serta mampu untuk memberi manfaat bagi dunia pendidikan.
1. Bagi siswa dapat memanfaatkan media komik berbasis kearifan lokal pada tema pembelajaran 5 Pahlawanku, mata pelajaran IPS mengenai peninggalan dan pengaruh kerajaan Hindu/Buddha dan Islam dilingkungan setempat sebaik mungkin.
2. Untuk tenaga pengajar mampu menggunakan materi ajar ini guna sebagai alat bantu untuk mengajar pelajaran 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.

### Ucapan Terima Kasih

Penulia mendedahkan terima kasih untuk semua yang terlibat terutama untuk penulis jurnal yang terdahulu yang memberikan sumbangan pada artikel ini sehingga bisa selesai. Dan untuk dosen pembimbing yang telah berkenan memberikan bantuan dalam penulisan articel ini serta teruntuk semua yang telah turut serta pads penelitian ini yang tak sempat penulis menyematkan namanya satu persatu. Semoga bernilai ibadah disisi Allah swt. dan menjadi ladang pahala untuk kita semua.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Idwar. 2012. *Sejarah Luwu Mengenai Catatan Ringkas Sejarah Luwu Sebelum Merdeka*. Palopo: Pustaka Sawerigading.
- Azaly, Qorie Rafi, and Herlina Fitrihidajati. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Office Sway Pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas X SMA." *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 11 (1): 218–27. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n1.p218-227>.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model:" *Halaqa: Islamic Education Journal* 3 (1): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Fakhrurrazi. 2018. "Hakikat Pembelajaran Yang Efektif." *At-Tafkir* 11 (1): 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>.



- Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah. 2019. "Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 5 (1). <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571>.
- Hadi, Hasrul, and Sri Agustina. 2016. "Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE" 11 (1): 90–105.
- Haviz, M. 2016. "Research and Development; Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna." *Ta'dib* 16 (1). <https://doi.org/10.31958/jt.v16i1.235>.
- Herawati, Herawati. 2016. "Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi." *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro* 1 (1): 28–36.
- Hidayah, Nurul. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran." *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4 (1): 34–46. <https://doi.org/10.24042/terampil.v4i1.1804>.
- Muhson, Ali. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8 (2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.
- Nurlaili, Lili, and Dhia Saptoroni. 2017. *Pahlawanku Buku Teks Tematik Terpadu*. Jakarta: Yudhistira.
- Rahmat, Rahmat, and Dedy Irfan. 2019. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar di SMK." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 7 (1): 48–53.
- Santosa, Edi. 2015. "Revitalisasi Dan Eksplorasi Kearifan Lokal (Local Wisdom) Dalam Konteks Pembangunan Karakter Bangsa." *FORUM* 40 (2): 12–26.
- Siregar, Helmi Fauzi, Yustria Handika Siregar, and Melani Melani. 2018. "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia." (*JurTI*) *Jurnal Teknologi Informasi* 2 (2): 113–21. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i2.425>.
- Sohibun, Sohibun, and Filza Yulina Ade. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive." *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 2 (2): 121. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>.
- Swastyastu, Luh Tri Jayanti. 2020. "Manfaat Media Pembelajaran dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini." *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (1): 52–59. <https://doi.org/10.25078/pw.v5i1.1359>.
- Wahyuningsih, Ary Nur. 2012. "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R." *Journal of Innovative Science Education* 1 (1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise/article/view/40>.
- Widianto, Edi. 2021. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Journal of Education and Teaching* 2 (2): 213–24. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>.