

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL
CERITA RAKYAT “TRADISI MARIMPA SALO” PADA
MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS IV MIN 2 SINJAI**

Imma Sriwati Nur¹, Abdul Haling², Farida Febriati³

¹²³ Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar
Alamat e-mail : immanur531@gmail.com

ABSTRACT

Research related to the development of digital comics in arts and culture learning, in arts and culture learning at MIN 2 SINJAI, learning is centered on educators. The research aims to: (1) To find out the results of the analysis of the development needs of digital comic media based on local wisdom of the folk tale "marimpa salo tradition" in the arts and culture subject of class IV MIN 2 Sinjai. (2) To find out the design of the development of digital comic media based on local wisdom of the folk tale "marimpa salo tradition" in the arts and culture subject of class IV MIN 2 Sinjai. (3) To describe the results of the validity of the development of digital comic media based on local wisdom of the folk tale "marimpa salo tradition" in the arts and culture subject of class IV MIN 2 Sinjai. (4) To describe the results of the practicality of the development of digital comic media based on local wisdom of the folk tale "marimpa salo tradition" in the arts and culture subject of class IV MIN 2 Sinjai. This researcher uses the R&D (Research and development) research type. This study uses the Four D (4D) development model, this model has stages, namely the Define stage, the Design stage, the Develop stage, and the Disseminate stage. This study was conducted at MIN 2 Sinjai with a total of 24 students and 1 fourth-grade homeroom teacher as research subjects. The data sources in this study were 2 validators consisting of a content validator and a media validator. Data collection was through content expert validation, media validation, and practicality trials. The results of the observation stated that the development of digital comic media was very necessary, while the media validation was in a very valid qualification, the content validation was in a very valid qualification, and the practicality trial was in a practical qualification. The conclusion is that the development of Digital Comic Media is practical for use by students.

Keywords: Development, Digital Comics, Local Wisdom, Arts and Culture

ABSTRAK

Penelitian terkait pengembangan komik digital dalam pembelajaran seni budaya, dalam pembelajaran seni budaya di MIN 2 SINJAI pembelajaran berpusat kepada pendidik. Penelitian bertujuan untuk : (1) Untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan

pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal cerita rakyat “tradisi *marimpa salo*” pada mata pelajaran seni budaya kelas IV MIN 2 sinjai. (2) Untuk mengetahui desain pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal cerita rakyat “tradisi *marimpa salo*” pada mata pelajaran seni budaya kelas IV MIN 2 sinjai. (3) Untuk mendeskripsikan hasil kevalidan pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal cerita rakyat “tradisi *marimpa salo*” pada mata pelajaran seni budaya kelas IV MIN 2 sinjai. (4) Untuk mendeskripsikan hasil kepraktisan pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal cerita rakyat “tradisi *marimpa salo*” pada mata pelajaran seni budaya kelas IV MIN 2 sinjai. Peneliti ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Four D* (4D), model ini memiliki tahapan yaitu tahap *Define* (Pendefinisian), tahap *Design* (Desain), tahap *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Penelitian ini dilaksanakan di MIN 2 Sinjai dengan subjek penelitian keseluruhan 24 siswa dan 1 guru Wali Kelas IV. Sumber data pada penelitian ini yaitu 2 orang validator yang terdiri dari validator isi dan validator media. Pengumpulan data melalui validasi ahli isi, validasi media, dan uji coba kepraktisan. Hasil dari observasi menyatakan bahwa pengembangan media komik digital sangat diperlukan, sedangkan pada validasi media berada kualifikasi sangat valid, validasi isi berada pada kualifikasi sangat valid, dan uji coba kepraktisan berada pada kualifikasi praktis. Kesimpulan pengembangan Media Komik Digital praktis untuk digunakan oleh peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, Komik Digital, kearifan Lokal, Seni Budaya

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan sesuatu yang dilakukan oleh pendidik dengan tujuan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Dengan kata lain, belajar adalah suatu proses dimana pendidik membantu siswa memperoleh pengetahuan dan belajar lebih baik

melalui berbagai pengalaman, yang pada akhirnya berkontribusi pada perilaku siswa (Nengsi, 2019).

Pemilihan media dalam proses pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan materi pelajaran, karena tidak semua jenis media cocok atau efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa. Penggunaan media

pembelajaran yang tidak sesuai dapat mengakibatkan ketidaktercapaian tujuan pembelajaran. Selain harus sesuai dengan materi ajar, pemilihan media juga harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan fasilitas serta sarana prasarana yang tersedia di sekolah tersebut.

Kearifan lokal merupakan modal penting dalam perspektif pembangunan berkelanjutan yang berwawasan lingkungan. Hal ini penting untuk digali, dikaji dan ditempatkan pada posisi strategis untuk dikembangkan menuju pengelolaan sumber daya alam dan lingkungan kearah yang lebih baik. Oleh karena itu, masing-masing pemerintah daerah berkewajiban untuk menjaga kearifan lokal yang berlaku dalam masyarakat jangan sampai terkikis seiring dengan perubahan generasi penerus bangsa (Riyadi, 2021).

Menurut (Nafala, 2022) mengatakan bahwa dalam dunia pendidikan salah satu cara yang mampu memotivasi dan mempertahankan minat siswa untuk membaca adalah dengan menggunakan komik, karena komik memiliki kekuatan motivasi daya tarik

manusia, yaitu daya tarik terhadap gambar dan unsur yang paling dominan dalam komik adalah visual (gambar). Karena itu, komik akan mampu membuat siswa atau pembaca mempertahankan minatnya untuk membaca dengan gambar-gambar yang dipadukan dengan teks saling berkaitan menjadi sebuah alur cerita.

Komik dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang populer dan mudah dipahami. Komik menggabungkan kekuatan gambar dan kata-kata, dan menyusunnya menjadi suatu alur cerita agar informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih mudah dipahami, dan alur cerita membuatnya lebih mudah untuk diingat dan di mengerti (Nasution, 2019), bahkan dalam jangka waktu yang lama (Wulan et al., 2020).

Kelebihan komik digital digunakan sebagai salah satu bahan ajar dibandingkan dengan bahan ajar cetakan menurut (Ernawati, 2020) : 1) Bahan ajar komik digital lebih tahan lama jika dibandingkan dengan yang cetakan. Karena data bahan ajar komik digital berupa file yang biasanya disajikan dalam *e-book*; 2) Pembuatan komik digital tidak

memerlukan biaya yang besar dan sifatnya efisien karena tidak melalui proses percetakan. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan pengguna media komik digital juga dapat mencetak media komik tersebut. Maka dari itu, komik digital tidak hanya menguntungkan si pengguna karena penyajiannya yang sederhana dengan gambar-gambar pendukung yang menarik namun menguntungkan juga bagi pengembang bahan ajar karena tidak perlu melalui tahap percetakan yang membutuhkan banyak biaya. Penggunaan media komik digital yang digunakan dalam pembelajaran didukung oleh (Lanti, 2017) yang mengatakan bahwa media komik digital dalam pembelajaran dapat mempercepat pemahaman isi bacaan oleh pembaca dengan penggunaan bahasa verbal dan non verbal dan juga terlibatnya emosional pembaca. Apalagi dengan melihat kecenderungan di masyarakat sekarang bahwa penikmat utama komik adalah anak pada usia sekolah dasar hingga sekolah menengah umum.

Menurut Sugiharta (1997:43) menyampaikan definisi kegiatan membaca buku bergambar atau komik : “Bagi anak, kegiatan membaca buku

bergambar atau komik merupakan kegiatan menghibur dan menyenangkan dengan gambar-gambar yang atraktif, berwarna dengan format sampul yang bagus dan menarik sehingga dilihat dari penampilannya saja anak sudah mulai tertarik untuk melihat dan segera membaca buku tersebut. Dengan kecenderungan ketertarikan siswa terhadap komik, maka komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran”.

Berdasarkan hasil observasi awal pada pertengahan bulan april 2024, peneliti melakukan kegiatan observasi awal di MIN 2 Kabupaten Sinjai peneliti mendapatkan beberapa informasi mengenai proses pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya kelas IV di MIN 2 Sinjai dan sudah difasilitasi tablet untuk menunjang proses pembelajaran, tetapi dalam mata pelajaran seni budaya belum pernah menggunakan media pembelajaran sebelumnya. Sehingga proses pembelajaran seni budaya masih sangat didominasi menggunakan bahan ajar cetak serta minat baca siswa yang rendah. Salah satu upaya menumbuhkan minat baca siswa adalah membuat konten bacaan

berisi gambar-gambar berwarna yang dapat menarik perhatian.

Hal ini diperkuat oleh wawancara dengan Ibu Suriati, S.Pd. I, beliau adalah guru mata pelajaran seni budaya kelas IV di sekolah yang mengatakan cenderung hanya menggunakan media pembelajaran bahan ajar cetak pada mata pelajaran seni budaya. Yang paling dibutuhkan oleh guru adalah media pembelajaran konten lokal diantaranya komik digital tentang cerita rakyat yang diadopsi dalam bentuk fabel sesuai dengan materi seni budaya yang dipelajari di kelas IV. Pemilihan media komik berbentuk komik digital juga berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Seni budaya dengan mempertimbangkan sarana dan prasana yang telah memadai seperti Laptop, LCD proyektor, Tablet/*Smartphone* serta kemampuan guru menggunakan bahan ajar berbentuk digital. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Seni Budaya diperlukan media pembelajaran sebagai alat bantu yang dapat membuat daya tarik atau motivasi siswa meningkat dalam belajar serta menumbuhkan minat baca siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini berlokasi di MIN 2 SINJAI di Jln.Cumi-cumi kel.Lappa, Kec Sinjai Utara dan subjek penelitian keseluruhan 24 siswa dan 1 guru Wali Kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian ini dikembangkan menggunakan model 4D (*Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan)).

Tahap pertama Pendefinisian (*Define*), tahap define (Definisi) dalam model pengembangan 4D adalah tahap awal atau tahap perencanaan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan untuk pengumpulan informasi, menentukan tujuan pembelajaran, tema atau topik, sasaran yang ditunjukkan kepada siswa, berupa cerita rakyat "Tradisi *Marimpa salo*" yang akan disampaikan dalam bentuk komik digital, dan digunakan dalam simulasi pembelajaran seni budaya. Tahap kedua perancangan (*Design*), pada tahap ini dilakukan perancangan, dimulai dengan pemilihan media, pemilihan format

gambar, dan rancangan media. Tahap ketiga pengembangan (*Develop*), tahap *develop* dalam model pengembangan 4-D adalah tahap di mana media pembelajaran dikembangkan atau dibuat berdasarkan desain yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, dimulai proses produksi seperti penentuan isi konten, penyusunan naskah untuk skenario cerita, serta melakukan pengujian kualitas oleh ahli media dan ahli materi.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, angket (kuesioner) yang digunakan untuk mendapatkan data validasi dari ahli media dan ahli materi/isi untuk menguji kevalidan media, kemudian angket penilaian kepraktisan dan dokumentasi.

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu Teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review ahli media pembelajaran, ahli isi atau materi pembelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari kata kualitatif

berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media komik digital. Kemudian analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket respon dalam bentuk deskripsi persentase. Data berupa saran, kritikan dan masukan dirangkum kemudian dijadikan dasar dalam melakukan revisi produk hingga diperoleh produk akhir. Instrumen penelitian ini menggunakan dua jenis pengukuran yaitu skala Likert dan skala Guttman. Kemudian rumus yang digunakan untuk menghitung presentase dari masing-masing subjek sebagai berikut:

Persentase=

$$\frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Cerita Rakyat “Tradisi *Marimpa Salo*” Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV MIN 2 Sinjai

1) Tahapan *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* bertujuan untuk menganalisis dan mengumpulkan informasi pada tahap awal pengembangan untuk membuat media komik digital. Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah, kemudian dilakukan identifikasi tujuan, proses belajar dan media yang dibutuhkan.

Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Pilihan jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah di mata pelajaran seni budaya biasa diajarkan tentang kearifan lokal?	20	4
2.	Apakah kamu mengetahui budaya tradisi <i>Marimpa Salo</i> di Kabupaten sinjai?		24
3.	Apakah kamu membutuhkan bahan belajar Seni Budaya yang menarik dan menyenangkan selain bahan ajar cetak?	20	4
4.	Apakah kamu sudah pernah membaca komik ?	22	2
5.	Apakah isi cerita dalam komik mudah untuk dibaca?	23	1
6.	Apakah kamu sudah pernah membaca komik digital ?	16	8
7.	Apakah kamu lebih memilih membaca komik digital dibandingkan komik cetak?	18	6
8.	Apakah membaca komik digital dapat meningkatkan minat membaca anda?	24	
9.	Apakah kamu merasa komik digital mudah diakses melalui perangkat anda (HP/Tablet)?	19	5
10.	Apakah kamu setuju bila mata pelajaran seni budaya yang diajarkan menggunakan bahan belajar berbentuk komik digital untuk penguasaan materi?	24	
Jumlah		229	54
Persentase		95%	

Tabel 2 Hasil identifikasi Kebutuhan Guru

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Bapak/Ibu guru, pernah menggunakan media digital dalam mengajar mata pelajaran seni budaya?	1	
2.	Apakah Bapak/Ibu guru sebelumnya sudah ada media pembelajaran berbentuk komik digital dalam proses pembelajaran?		0
3.	Apakah Bapak/Ibu guru merasa perlu adanya materi khusus mengenai cerita tradisi <i>Marimpa Salo</i> dalam bentuk komik digital?	1	
4.	Menurut Bapak/Ibu guru apakah media komik digital dapat mempermudah pemahaman siswa tentang cerita tradisi <i>Marimpa Salo</i> ?	1	

5.	Menurut Bapak/Ibu guru apakah tujuan pembelajaran perlu disampaikan dalam media komik digital tradisi <i>Marimpa Salo</i> ?	1
6.	Apakah Bapak/Ibu merasa perlu adanya evaluasi diakhir bab untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan dalam media komik digital?	1
7.	Menurut Bapak/Ibu guru, apakah dengan menggunakan media komik digital tradisi <i>Marimpa Salo</i> membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan?	1
Jumlah		6
Persentase		85%

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{6}{7 \times 1} \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan guru, adapun hasil persentase 85% dengan kualifikasi yang diberikan oleh Suriati, S.Pd.I. Dari hasil analisis kebutuhan siswa memperoleh sebesar 85% berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan media Komik Digital cerita rakyat Tradisi Marimpa salo pada mata pelajaran seni budaya kelas IV MIN 2 Sinjai.

b. Desain Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Cerita Rakyat “Tradisi *Marimpa Salo*” Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV MIN 2 Sinjai

1) Tahap *Design* (Perancangan)

a) Perancangan Naskah Cerita

Pada tahap ini pengembang merancang naskah yang berisikan mengenai pedoman untuk menentukan urutan kejadian (materi) yang saling berhubungan antara satu kejadian dengan kejadian lainnya. Didalam naskah pembelajaran yang telah dibuat dengan mendasarkan pada tujuan pembelajaran dan hasil identifikasi yang telah dilakukan kepada siswa.

2) Mendesain Media Komik Digital

Dalam desain yaitu pengembangan merancang media komik dengan berpedoman pada naskah cerita yang telah disusun sebelumnya.

c. Hasil Validasi Produk Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Cerita Rakyat “Tradisi *Marimpa Salo*” Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV MIN 2 Sinjai

1) Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini yaitu membuat hasil produk media komik digital yang berpedoman pada *storyboard* media komik digital yang telah dibuat dan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui bobot validitas dan kepraktisan produk tersebut. Setelah peneliti mengembangkan Media Komik Digital maka dilakukanlah validasi produk kepada ahli yaitu ahli isi dan ahli media.

a) Validasi Ahli Isi/Materi

Draf pengembangan sebagai produk awal pengembangan terdiri atas produk Komik digital dan RPP produk pengembangan tersebut diserahkan kepada seorang ahli isi/materi media pembelajaran pembelajaran yang dijadikan penilaian produk pengembangan adalah Ibu Asti yuliarni, S.Pd.I.,M.Pd. Kepala Sekolah MIN 2 Sinjai.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar(KD)	5
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan Indikator Pencapaian Kompetensi(IPK)	5
3.	Pokok bahasan yang disajikan pada komik digital sudah memadai untuk dijadikan sebagai alternatif sumber belajar	4
4.	Bahan yang digunakan dalam cerita mudah dipahami	4
5.	Materi dalam komik digital disusun secara sistematis sesuai kebutuhan peserta didik	4
6.	Gambar yang disajikan dalam komik digital jelas sesuai dengan topik pada materi	4
7.	Kesesuaian antara ilustrasi dengan isi cerita <i>Marimpa Salo</i>	4
8.	Kelengkapan informasi/petunjuk dalam media	4
9.	Kata atau istilah yang digunakan sudah tepat dan konsisten	4
Jumlah		38
Persentase		84%

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% = \frac{38}{9 \times 5} \times 100\% = 84\%$$

Berdasarkan hasil review atau penilaian tanggapan ahli materi/isi produk desain pembelajaran media komik digital tersebut presentasi 84% berada pada kualifikasi baik. Namun perlu adanya masukan saran dan komentar ahli materi/isi sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

b) Validasi Ahli Media

Draf pengembangan sebagai produk awal pengembangan media video pembelajaran dan RPP. Tujuan dari validasi ini adalah untuk memastikan

apakah produk yang diproduksi adalah sah. Produk pengembangan tersebut diserahkan kepada seorang ahli media dan desain pembelajaran yang dijadikan penilaian produk pengembangan yaitu Ibu Sella Mawarni, S.Pd., M.Pd. beliau adalah dosen pada program studi teknologi pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Penulisan judul pada media komik	5
2.	Produk menggunakan kalimat sederhana dan mudah dipahami	4
3.	Produk menggunakan jenis dan ukuran huruf yang tepat	5
4.	Kompisiasi warna yang digunakan dalam komik tepat dan menarik	5
5.	Audio sesuai dengan cerita dan karakteristik siswa	5
6.	Kombinasi animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter	4
7.	Kesesuaian karakter tokoh dengan cerita	5
8.	Produk sederhana dan mudah digunakan oleh peserta	4
Jumlah		37
Persentase (%)		92%

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$
$$= \frac{37}{8 \times 5} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan hasil review atau penilaian ahli media dan desain produk desain pembelajaran media Komik digital tersebut hasil presentasi 92% berada pada kualifikasi sangat baik namun perlu adanya masukan saran dan komentar ahli materi/isi sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

d. Hasil Pengujian Kepraktisan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Cerita Rakyat “Tradisi *Marimpa Salo*” Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV MIN 2 Sinjai

Setelah produk pengembangan telah direvisi berdasarkan komentar atau saran dari ahli media dan ahli materi/isi, selanjutnya produk pengembangan tersebut diuji coba untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk. Peneliti melakukan uji coba kelompok besar melibatkan 24 peserta didik, uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 5 peserta didik kelas IV, dan uji coba kepada Pendidik mata pelajaran seni budaya.

1) Uji coba kelompok kecil

Tabel 5 Data uji coba kelompok kecil
Skor

No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
1	Siswa 1	4	4	4	4	4	4	4	4
2	Siswa 2	5	5	5	5	5	5	5	5
3	Siswa 3	5	5	5	5	4	4	4	5
4	Siswa 4	5	4	5	5	4	5	5	5
5	Siswa 5	5	4	5	5	5	5	5	4
Jumlah		24	22	24	24	22	23	23	23
Keseluruhan		185							
Persentase (%)		96,3%							

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{185}{8 \times 24} \times 100\% = 96,3\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, didapatkan persentase tingkat pencapaian 96,3% berada pada kualifikasi sangat baik.

2) Uji coba kelompok besar

Tabel 6 Data uji coba kelompok besar

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kombinasi susunan antara tulisan, gambar dalam komik digital menarik dan serasi	84
2	Petunjuk penggunaan secara jelas tercantum dalam komik digital	80
3	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah untuk saya baca	89
4	Produk menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	87
5	Saya mudah memahami materi cerita rakyat dalam komik digital	80
6	Adanya gambar yang dicantumkan dapat membantu memahami tentang materi kebudayaan <i>Marimpa Salo</i>	87
7	Jalan atau alur cerita komik digital jelas bagi saya	82
8	Kemudahan dalam menggunakan media komik digital	86
Jumlah		675
Persentase (%)		94,8%

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{675}{8 \times 89} \times 100\% = 94,8\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, didapatkan persentase tingkat pencapaian 94,8% berada pada kualifikasi sangat baik.

3)Tanggapan Mata Pelajaran

Tabel 7 data Tanggapan Guru Mata Pelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Media komik digital ini mudah diakses	4
2.	Bahasa Indonesia dalam komik digital sesuai dengan karakteristik anak	4
3.	Media komik pembelajaran yang dikembangkan sesuai tujuan pembelajaran	4
4.	Jenis font/huruf yang digunakan mudah untuk dibaca	5
5.	Gambar komik digital yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
6.	Desain komik digital menarik sesuai dengan kebutuhan siswa	5
7.	Media komik digital yang dikembangkan membantu pendidik dalam menyampaikan kebudayaan lokal Tradisi <i>Marimpa Salo</i>	4
8.	Kemudahan dalam penggunaan media komik digital	4
Jumlah		34
Persentase		85%

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\frac{34}{8 \times 5} \times 100\% = 85\%$$

2. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan suatu berupa media komik digital yang digunakan pendidik sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran seni budaya kelas IV di MIN 2 SINJAI. Media komik digital ini dirancang untuk memotivasi dalam meningkatkan minat, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman materi.

Dengan demikian, motivasi utama penggunaan komik digital dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menjadikannya lebih menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan bagi siswa. Dalam proses pembelajaran menggunakan media komik digital juga dapat dikategorikan menarik, hal ini dapat

dilihat dari antusiasme siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dikarenakan siswa diberikan gambar-gambar yang menarik dalam komik sehingga sangat disukai siswa, kegiatan membaca buku bergambar atau komik merupakan kegiatan menghibur dan menyenangkan dengan gambar-gambar yang atraktif, berwarna, dan format sampul yang menarik, sehingga dilihat dari penampilannya saja siswa sudah tertarik untuk melihat dan membaca buku tersebut (Muflikhatur, 2015).

Pengembangan media komik digital melibatkan kinerja-kinerja *software* seperti *Heyzine flipbook* yang digunakan untuk mendesain tampilan yang termuat dalam buku digital (*e-book*), *microsoft word* yang dipakai untuk menyusun materi-materi dan naskah cerita tersebut, *Canva* yang dipakai untuk membuat *cover* dari media komik digital dan *Pixton* yang dipakai untuk membuat dan mendesain tokoh/karakter komik digital Tradisi Marimpa Salo. Komponen media komik digital ini terdiri dari teks, gambar dan audio. Keluaran (*output*) dari produk ini yaitu menghasilkan media pembelajaran komik digital.

Media komik digital yang dikembangkan untuk mata pelajaran seni budaya dengan pokok bahasan cerita rakyat kelas IV memuat gambaran yang konkret beserta alur cerita yang jelas yang didukung dengan penggunaan visualisasi dalam materi sehingga tujuan pembelajaran dengan mengidentifikasi unsur-unsur yang terdapat dalam cerita dan menceritakan kembali isi pokok dalam cerita secara tulis maupun lisan dapat mudah dicapai oleh siswa. Fitur *QR Code* pada media Komik Digital memudahkan pembaca untuk melihat konten yang bisa diakses melalui ponsel. Dengan memindai *QR Code*, pembaca dapat menikmati informasi lebih lanjut. Menyusun dan menyajikan materi cerita rakyat pada mata pelajaran seni budaya terkhusus pada tingkatan kelas IV tidaklah mudah karena dalam penyajian materi bercerita memerlukan kesesuaian teks dengan gambar yang meliputi kesesuaian ekspresi tokoh dengan dialognya, kesesuaian latar dengan narasi cerita di setiap panel komik, dan pemilihan warna yang digunakan terhadap suasana cerita, materi cerita rakyat dalam bahan ajar yang

dikembangkan ini disajikan dalam bentuk komik potongan/*comic strip*. Komik potongan/*comic strip* menyajikan materi cerita lebih terstruktur dan tersusun dengan rapi dengan penggunaan panel-panel yang berisikan potongan alur cerita

E. Kesimpulan

1. Hasil analisis kebutuhan pengembangan media menunjukkan bahwa siswa kelas IV MIN 2 Sinjai membutuhkan produk media Komik Digital yang hasil data berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan,
2. Desain pengembangan media ini menghasilkan produk media komik digital cerita rakyat Tradisi *Marimpa* Salo. Penyusunan isi materi dirancang menggunakan *Microsoft word* untuk membuat naskah cerita, kemudian untuk membuat karakter yaitu menggunakan PIXTON, selanjutnya untuk merancang media menggunakan aplikasi CANVA dan dimasukkan kedalam *heyzine flipbook* untuk dilengkapi dengan *hyperlink* atau mendapatkan barcode pada daftar gambar dan audio yang dimasukkan sesuai karakteristik materi. Media komik digital ini dapat

bergambar yang disertai teks yang memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari serta memahami isi materi cerita sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat dicapai.

dibuka menggunakan laptop, komputer maupun *smartphone/tablet*.

3. Hasil validasi produk media komik digital ini dinyatakan valid, Sedangkan hasil validasi ahli materi/isi mendapatkan kualifikasi baik.
4. Hasil analisis data pengujian kepraktisan produk media dari hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar serta tanggapan guru mata pelajaran berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, P., & Purwaningsih, H. (2021). Desain komik digital cerita rakyat desa Arjowilangun. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 13(2), 1-21.
- Ernawati, Y. (2020). Komik Digital Ekonomi Untuk Generasi Milenial. *Jurnal Education and development*, 8(2), 7-7.

- Fatmasari, F., & Sodiq, S. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Pemahaman Dan Keterampilan Menuliscerita Fantasi Peserta Didik Kelas VII. *Bapala: kajian pendidikan, bahasa, dan sastra*, 10(3), 179-193.
- Ginting, D. R. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia Dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar (Doctoral Dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Hidayanti, F. (2022). Pengembangan Buku Digital Mata Kuliah Manajemen Pembelajaran Di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Istiqamah, N., Pattaufi, P., & Febriati, F. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 29-37.
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(06), 372-378.
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 939-946.
- Lanti, E. (2017). Media pengembangan pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar. Gorontalo: Athra Samudra
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114-130.
- Nojeng, A., Ismail, A., Fakhri, M. M., Rifqie, D. M., & Tabbu, M. A. S. (2023). PKM Pengembangan Literasi Digital: Membuat Cerita Rakyat Komik Digital Kabupaten Majene. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 213-221.
- Pinatih, S. A. C., & Putra, D. K. N. S. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115-121.
- Pratiwi, I. W., Riyanti, A., Hasdiansa, I. W., & Hasbiah, S. (2023). Pengembangan Literasi Digital Masyarakat Sekolah Melalui Pelatihan Pembuatan Komik Digital Cerita Rakyat. *Jurnal Sipakatau: Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 27-34.
- Putra, A. K., & Kristiana, N. (2020). Perancangan Komik Digital Cerita Rakyat Joko Dolog Surabaya. *BARIK*, 1(2), 153-165.
- Rahitasari, N. P. R. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran

Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Nyama Bali-Nyama Selam Untuk Meningkatkan Toleransi Beragama Di SMA Negeri 4 Singaraja (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).

rakyat Putri Tandampalik pada siswa Sekolah Dasar. *Pinisi Journal of Art, Humanity and Social Studies*, 2(6), 164-170.

Regezta, D. A., & Hakim, L. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Perpindahan Kalor Kelas V Sdn 32 Pangkalpinang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5093-5103.

Riyadi, S. (2021). Pengembangan Buku Prakarya Berbasis Kearifan Lokal Tapanuli Tengah. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(2), 377-386.

RIANI MP, R. M. (2023). Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Pesta Panen) Berbasis Kearifan Lokal Sdn 112 Lemo Kabupaten Luwu Timur (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo).

Syamsul, N., Febriati, F., & Anwar, C. R. (2024). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia Kelas X Smp Negeri 13 Makassar: Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia Kelas X Smp Negeri 13 Makassar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 25-43.

Triamperani, D., Febriati, F., & Anwar, C. R. (2022). Pengembangan bahan ajar komik digital cerita