PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS BUDAYA *MAPPALILI* PADA KARANGAN NARASI SISWA KELAS V SD NEGERI 1 LABAKKANG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh:

NURISKA MELIANA MUHTAR

921862060002

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

LEMBAR PENGESAHAN

Judul	:	PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS BUDAYA *MAPPALILI* PADA KARANGAN NARASI SISWA KELAS V SD NEGERI 1 LABAKKANG
Atas Nama Saudara	:	
Nama	:	Nuriska Meliana Muhtar
Nim	:	921862060002
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang,telah memenuhi syarat untuk diseminarkan

Pangkajene, 19 Maret 2025

Disetujui Oleh

Pembimbing I	Pembimbing 2
FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd	KHAERUN NISA'ATASYIBU S.Pd., M.Pd

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
AZAM IMMAWAN ALAM, S.H., M.H.	FIRDHA RAZAK S.Pd., M.Pd

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (PGSD) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Diketahui oleh
Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Andi Matappa

A. ZAM. IMMAWAN ALAM., SH., MH

Dengan susunan panitia ujian sebagai berikut:

Ketua: Firdha Razak, S.Pd.,M.Pd (.....)

Sekertaris: Khaerun Nisaa Tayibu, S.Pd.,M.Pd (.....)

Penguji: 1. Rustinah, S.Pd.,M.Pd (.....)

2. Ruri Muhammad. PD, S.Pd., Gr., M.Pd (.....)

Pembimbing: 1. Firdha Razak, S.Pd.,M.Pd (.....)

2. Khaerun Nisaa Tayibu, S.Pd.,M.Pd (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama	: Nuriska Meliana Muhtar
NPM	: 921862060002
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Budaya Mappalili Pada Karangan Narasi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Labakkang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari isi skripsi ini, baik sebagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikasi, maka saya bersedia menerima sansi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajena, april 2025
Yang membuat pernyataan.



Nuriska Meliana Muhtar
NPM. 921862060002

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Tiada hasil tanpa usaha, dan tiada usaha yang sia-sia”

“ Setiap langkah dan pencapaian seorang anak dalam hidupnya adalah buah dari usaha dan doa dari orang tua yang merupakan pelita dalam setiap perjalanan”

“Hasil adalah milik mereka yang tak pernah berhenti”

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karyaku ini untuk orang-orang yang sangat saya cintai dan yang sangat berarti dalam hidup saya yaitu Tetta (ayah), dan mama (ibu), saudara, dan keluarga serta teman-teman seperjuangan penulis. Terimakasih untuk semua doa, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga penulis mampu berjuang dan menyelesaikan tulisan ini hingga akhir.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

ABSTRAK

NURISKA MELIANA MUHTAR, 2025, Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Budaya Mappalili Pada Karangan Narasi Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Labakkang dibimbing oleh (1) Firdha Razak, dan (2) Khaerun Nisa'a Tasyibu, program studi pendidikan guru sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa Media Komik Digital Berbasis Budaya *Mappalili* pada karangan narasi siswa kelas V SD Negeri 1 Labakkang.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Labakkang yang berjumlah 13 orang siswa dengan siswa laki-laki sebanyak 5 orang siswa dan siswa perempuan sebanyak 8 orang siswa. instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah modul ajar, media komik digital, lembar keterlaksanaan aktivitas siswa dan guru, angket respon siswa dan guru, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa komik digital ini mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dialami siswa dan guru dan berdasarkan hasil analisis kevalidan media komik digital berada pada kategori valid, untuk hasil analisis kepraktisan berada pada ketegosi positif dan untuk keefektifan yaitu tes hasil belajar berada pada ketegori tinggi, lembar keterlaksanaan aktivitas siswa berada pada kategori sangat baik, dan untuk angket respons siswa berada pada kategori positif.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa peneliti telah berhasil mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa Media Komik Digital Berbasis Budaya *Mappalili* pada karangan narasi siswa kelas V SD Negeri 1 Labakkang. Yang mampu membantu mengatasi masalah pembelajaran yang dialami siswa dan guru.

Kata Kunci: Pengembangan media komik digital, Komik digital berbasis budaya mappalili

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

PRAKATA

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan khadirat Allah SWT. Atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-nya serta shalawat dan salam penulis curahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul. " ***Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Budaya Mappalili Pada Karangan Narasi Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Labakkang***"

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walaupun hanya berbekal kemampuan yang terbatas, namun tidak melemahkan semangat untuk menyelesaiakn skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih setinggi-tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd selaku ketua yayasan Matahari Matappa yang telah menaungi kami dalam mengecap pendidikan penuh hikmah ini.
2. A. Zam Immawan Alam, SH., MH. Selaku Ketua Skolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa yang menjadi figure dalam menumbuhkan banyak inspirasi kepada kami selama menuntut ilmu.
3. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd. selaku ketua program studi pendidikan guru sekolah dasar sekaligus pembimbing I yang telah membantu dalam proses perkuliahan dan dengan sabar meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan,dan memotivasi penulis untuk tetap semamgat dalam mengerjakan skripsi.
4. Khaerun Nisa'a Tasyibu, S.Pd., M.Pd. Sebagai pembimbing II yang dengan sabar meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan,dan memotifasi penulis untuk tetap semamgat dalam mengerjakan skripsi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

5. Segenap dosen STKIP Andi Matappa, Khususnya Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.

6. Teristimewa peneliti ucapkan terima kasih tak terhingga dan penghormatan kepada ayah handa tercinta penulis yang bernama Muhtar. Dg.Ngago dan ibu tercinta penulis yang bernama Rahmatan. Dg. Ngintang yang telah mendidik, bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama kuliah,serta untuk semua cinta kasih yang tulus dan selalu memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil berada pada titik ini. Meski mereka tidak sempat merasakan pendidikan hingga bangku perkuliahan, tapi mereka tak pernah lelah mengusahkan yang terbaik untuk putri bungsu kesayangan mereka. Berkat doa dan motivasi mereka menjadi kekuatan besar penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasi telah menghantarkan putri kalian pada titik ini. Saya persembahkan karya sederhana ini untuk kalian. Tetta,mama putri kecilmu kini telah tumbuh dewasa dan siap menggapai mimpi yang lebih tinggi.

7. Kepada saudara tercinta saya Akbar Sulaiman, kakak kandung penulis dan kakak ipar saya Rahmayanti yang sudah seperti sudara kandung saya sendiri, penulis ucapkan terimakasih atas semangat,dukungan, dan telah menjadi inspirasi yang baik untuk adik kalian ini, kalian telah banyak berkontribusi dalam hidup sang penulis. Begitupun untuk ponakan saya tercinta Nur Afiza Ghania Akbar terimakasih telah menjadi mood booster unda. Terimakasih. Saya persembahkan karya tulis sederhana ini untuk kalian.
8. Kepada keluarga besar saya, saya ucapkan terimakasih untuk doa dan dukungan yang tulus diberikan kepada penulis selama ini. Terimakasih. Saya persembahkan karya tulis sederhana ini untuk kalian.
9. Kepada sahabat seperjuangan saya sejak SMA Emiliah dan Khaerunnisya, serta 7 sahabat seperjuangan saya selama kuliah (Ika, Ayu, Asma, Aisa, Asia, Ruhmi dan Mely), terimakasih atas dedikasi kalian mendampingi penulis, serta terimakasi untuk semua bantuan, dukungan, dan doa yang telah kalian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

berikan kepada penulis selama ini. Saya persembahkan karya tulis sederhana ini untuk kalian.

10. Untuk seseorang yang belum bisa kutulis dengan jelas namanya disini, namun sudah tertulis jelas di *Lauhul Mahfudz* untukku. Terimakasih sudah menjadi salah satu sumber motivasi penulis dalam menyelesaiakn skripsi ini sebagai salah satu bentuk penulis dalam memantaskan diri. Semoga seseorang yang sedang mendampingi penulis saat ini adalah seseorang yang telah tertulis namanya di *Lauhul Mahfudz.* Terimakasih sudah mendampingi penulis hingga pada tahap ini. Saya persembahkan karya tulis sederhana ini untukmu.
11. Last but not least. Terimakasih untuk Nuriska Meliana Muhtar, diri saya sendiri yang telah bekerja keras siang dan malam sejauh ini. Mampu melawan ketakutan dan semua tekanan dalam keadaan apapun hingga mampu menyelesaikan skripsi ini sebaik dan semaksimal yang ikka bisa, ini adalah pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Semoga budi baik dan bantuan dari berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda disisi Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kekhilafan, penulis menyadari skripsi ini masi perlu disempurnakan. Karenanya dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pada pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin**.**

Pangkep, April 2025

Nuriska Meliana Muhtar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i

LEMBAR JUDUL i

LEMBAR PENGESAHAN ii

PENGESAHAN UJIAN SKIRPSI iii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN v

ABSTRAK vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xvi

DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 14

C. Tujuan Penelitian 14

D. Manfaat Penelitian 15

BAB II KAJIAN PUSTAKA 18

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

A. Kajian Pustaka 18

1. Media Komik Digital 18

2. Karangan Narasi 28

3. Mappalili 35

4. Narasi Cerita Rakyat “Kesombongan Bissu Lolo” 46

B. Penelitian Relevan 53

C. Kerangka Pengembangan 58

D. Model Hipotetik Pengembangan 59

BAB III METODE PENELITIAN 60

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian 60

B. Lokasi Penelitian 61

C. Prosedur Dan Tahapan Pengembangan 61

D. Teknik Pengumpulan Data 70

E. Instrumen Pengembangan 71

F. Teknik Analisis Data 79

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 86

A. Hasil Penelitian Pengembangan 86

B. Pembahasan 129

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 143

DAFTAR PUSTAKA 146

RIWAYAT HIDUP 167

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
Tabel 3.1	Format Komik Digital	64
Tabel 3.2	Ketentuan Pmeberian Skor	69
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian (Ahli Materi Dan Tampilan)	72
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Bahasa	73
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Keterlaksanaan Aktivitas Guru	74
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Keterlaksanaan Aktivitas Peserta Didik	75
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Angket Respon Guru	76
Tabel 3.8	Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar	77
Tabel 3.9	Kisi-Kisi Instrumen Keaktifan Siswa	78
Tabel 3.10	Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik	78
Tabel 3.11	Kriteria Hasil Validasi Ahli	80
Tabel 3.12	Konversi Nilai Tingkat Keterlaksanaan Penggunaan Media	81
Tabel 3.13	Kisi-Kisi Respon Guru	82
Tabel 3.14	Pengkategorian Hasil Belajar	83
Tabel 3.15	Konveksi Nilai Tingkat Keaktifan Belajar Siswa	84

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

Tabel 3.16 Konveksi Nilai Tingkat Keaktifan Belajar Siswa 85

Tabel 4.1 Gmabaran Isi Cerita Media Komik Digital 96

Tabel 4.2 Revisi Validator Terkait Media 105

Tabel 4.3 Tampilan Sebelum Dan Sesudah Direvisi 107

Tabel 4.4 Aspek Penilaian Media Komik Digital 110

Tabel 4.5 Aspek Penilaian Keterlaksanaan Aktivitas Guru 111

Tabel 4.6 Aspek Penilaian Rancangan Modul Ajar 112

Tabel 4.7 Aspek Penilaian Keterlaksanaan Aktivitas Siswa 113

Tabel 4.8 Aspek Penilaian Angket Respons Guru 114

Tabel 4.9 Aspek Penilaian Lembar THB 115

Tabel 4.10 Aspek Penilaian Lembar Respons Siswa 116

Tabel 4.11 Hasil Uji Data Keterlaksanaan Aktivitas Guru 119

Tabel 4.12 Hasil Uji Data Keterlaksanaan Aktivitas Guru 119

Tabel 4.13 Hasil Uji Validasi Keseluruhan 119

Tabel 4.14 Hasil Validasi Keseluruhan Observer 120

Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas 122

Tabel 4.16 Hasil Uji *One Sample T Test* 123

Tabel 4.17 Hasil Uji THB 124

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

Tabel 4.20 Hasil Uji Data Keseleuruhan Observer 126

Tabel 4.21 Hasil Uji Angket Respons Siswa 127

Tabel 4.22 Rekapitulasi Hasil Analisis Kevalidan,Kepraktisan,Dan Keefektivan Media 128

Tabel 2.3 Pebandingan Media Sebelum dan Sesudah Dikembangkan 142

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
Gambar 2.1	*Tudang Sipulung*	40
Gambar 2.2	Kegiatan Ritual	41
Gambar 2.3	Pemanggilan Anak-Anak Muda	41
Gambar 2.4	Sesajen	42
Gambar 2.5	Prosesi Memohon Restu Arwah Leluhur	42
Gambar 2.6	Penurunan *A'rajang*	43
Gambar 2.7	*Ma'giri*	44
Gambar 2.8	Prosesi Arak-Arakan	44
Gambar 2.9	*Balla Lompoa* Labakkang	45
Gambar 2.10	Kerangka Pengembangan	58
Gambar 2. 11	Kerangka Pengembangan	59
Gambar 3.1	Bagan Model Adie	62
Gambar 3.2	Bentuk Sampul Komik Sebelum Dan Sesudah Dikembangkan	66
Gambar 3.3	Bentuk Isi Komik Sebelum Dan Sesudah Dikembangkan	67
Gambar 3.4	Bentuk Penutup Komik Sebelum Dan Sesudah Dikembangkan	68

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

Gambar 4.1 Prototype Pengembangan Media 62

Gambar 4.2 Bentuk *Cover* Komik Digital 95

Gambar 4.3 104

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN INSTRUMEN	151
LAMPIRAN LEMBAR VALIDASI	152
LAMPIRAN HASIL PENELITIAN	153
UJI NORMALITAS DAN *ONE SAMPLE T TEST*	155
WAWANCARA	156
UJI COBA PERTAMA	159
UJI COBA KELOMPOK BESAR	160
LEMBAR KETERLAKSANAAN AKTIVITAS GURU DAN SISWA	161
MODUL AJAR	162
TES HASIL BELAJAR	163
LEMBAR RESPONS SISWA DAN GURU	164
DOKUMENTASI	165
LAMPIRAN PESURATAN	166
PRODUK	167

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pada pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia tahun 1945 Alinea ke-4, menyebutkan bahwa salah satu tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah melindungi segenap bangsa indonesia dan seluruh tumpah darah indonesia serta untuk memajukan kesejahtraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Dalam UUD 1945 di atas menjelaskan bahwa negara memiliki kewajiban bagaimana caranya agar rakyat indonesia dapat mengenyam pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pendidikan nasional.

(Cristiana, 2021) menyatakan Pendidikan nasional juga harus mampu meningkatkan mutu pendidikan untuk menghadapi perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu usahanya adalah digitalisasi pendidikan, setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang berkualitas untuk mengembangkan diri sebagai kebutuhan dasar setiap warga negara. Sebagaimana disebutkan dalam UUD 1945 yang telah diamandemen, tepatnya Pasal 28 C ayat (1) dan (2) yang mengatur bahwa Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.

Salah satu hal yang penting diajarkan dalam pendidikan yaitu mengenai kebudayaan, seperti halnya salah satu Kabupaten di Sulawesi Selatan yakni Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan (Pangkep) terdapat banyak budaya yang perlu diperkenalkan pada anak-anak agar budaya tersebut tetap tumbuh dan terjaga. Pengenalan budaya ini dapat dimulai pada bangku sekolah dasar, dengan mengfokuskan pada budaya yang ada di sekitar kita yaitu budaya pangkep salah satunya yaitu budaya *mappalili* dimana budaya tersebut perlu diajarkan, dilestarikan dan diperkenalkan pada anak-anak .

Mappalili adalah salah satu upacara adat yang ada di Pangkep tepatnya di Labakkang, *mappalili* ini merupakan upacara adat yang dilakukan sebagai sebagai komando sebelum melakukan kegiatan tanam padi, sebagai bentuk rasa syukur, rasa hormat, dan meminta izin pada Tuhan sebelum melakukan kegiatan tanam padi.

Selain karena hal di atas, alasan peneliti memilih budaya *mappalili* ini karena *mappalili* merupakan budaya yang terkenal dari Labakkang dan terdapat tahapan kegiatan serta cerita unik di dalamnya yang dapat dibuat menjadi cerita karangan narasi sehingga cocok dibuat menjadi komik yang berbasis budaya yang berasal dari sekitar siswa, selain itu kebanyakan media maupun buku pelajaran yang ada di indonesia membahas tentang budaya lain seperti budaya dari daerah jawa, bukan budaya yang ada di sekitar siswa, sehingga budaya yang ada di sekitar siswa sering kali tidak mereka ketahui karena kurangnya media maupun sumber

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

belajar yang membahas tentang budaya asli yang ada di sekitar siswa, maka dari itu peneliti memilih budaya *mappalili* ini sebagai tema dari media komik yang akan peneliti buat nantinya.

Budaya ini penting untuk dilestarikan dan diajarkan pada anak-anak karena mereka adalah generasi penerus bangsa, budaya ini perlu diajarkan dengan mengaitkannya kedalam pelajaran dibangku sekolah.

Budaya sangat penting untuk dimasukkan dalam pembelajaran agar budaya yang ada tetap terjaga dan lestari serta diketahui oleh anak-anak sebagai penerus budaya, dan dapat diajarkan mulai jenjang SD maupun jenjang lainnya, budaya sangat penting diajarkan, juga di jelaskan oleh ahli betikut :

(Ugm, 2019) mengatakan bahwa Budaya merupakan proses belajar satu kesatuan yang utuh dan menyeluruh dari beragam perwujudan yang dihasilkan dan atau berlaku dalam suatu komunitas. Matapelajaran yang disuguhkan dalam kurikulum dan diajarkan kepada siswa di kelas, sebagai pola pikir ilmiah, merupakan salah satu perwujudan budaya, sebagai bagian dari budaya. Bahkan, Gray (1999) menyatakan bahwa kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan mencerminkan pencapaian upaya manusia pada saat tertentu yang berbasis pada budaya saat itu.

Namun budaya masih sulit diajarkan guru karena masih bresifat abstrak dan sulit dipahami siswa. Budaya masi bersifat abstrak karena belum ada sumber lain selain diwariskan turun temurun melalui cerita ataupun diajarkan langsung oleh orangtua, maka perlu dihadirkan alternatif untuk memperkenalakan budaya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

tersebut melalui media, salah satu media yang disukai anak-anak adalah media yang berbasis teknologi.

(Sujana & Rachmatin, 2019) mengatakan bahwa, Salah satu hal yang mempengaruhi pendidikan adalah perkembangan teknologi, teknologi sangat penting karena kemajuan IPTEK dalam dunia pendidikan. Bagi para pengajar dan pembelajar dapat memanfaaatkan teknologi pada proses pembelajaran. Kemajuan IPTEK juga dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mencari berbagai sumber belajar, untuk melakukan evaluasi, serta untuk keperluan lainnya, seperti membuat media ajar, membuat games untuk pembelajaran, dan lain-lain. Dengan kata lain, kemajuan IPTEK benar-benar memberikan energi postif pada berbagai asfek kehidupan manusia.

Karena manfaat teknologi inilah, teknologi dapat membantu guru dalam mengajarkan kebudayaan yang ada di pangkep. Pentingnya Perkembangan teknologi dalam pendidikan membuat literasi digital perlu diajarkan atau dimanfaatkan agar siswa dan tenaga pengajar memahami bahwa literasi digital merupakan suatu hal yang penting agar dapat berpartisipasi di dunia modern seperti sekarang ini.

> Naufal, H. A. (2021) Mengatakan bahwa literasi digital sama pentingnya dengan membaca, menulis, berhitung, dan disiplin ilmu lainnya. Generasi yang tumbuh dengan akses yang tidak terbatas dalam teknologi digital mempunyai pola berpikir yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Setiap orang hendaknya dapat bertanggung jawab terhadap bagaimana menggunakan teknologi untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Teknologi digital memungkinkan orang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan keluarga dan teman dalam kehidupan sehari-hari.

Maka dari itu, guru perlu mahir menggunakan teknologi yang ada agar pembelajaran tidak ketinggalan zaman, kebijakan tentang pemanfaatan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

teknologi informasi dan komunikasi tertera pada Peraturan Mentri Pendidikan Dan Kebudayaan Teknologi Republik Indonesia (permendikbut) Nomor 63 tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah pada ayat 13 yakni " pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efesiensi dan efektivitas pembelajaran". Jadi selain sebagai tempat mencari informasi, teknologi juga dapat dimanfaatkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang efesien dan efektif .

Media merupakan hal yang penting dalam pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan materi pada siswa agar materi yang disampaikan guru dapat dipahami siswa dengan baik, serta dapat membuat guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam mengajarkan sebuah materi pembelajaran.

Dalam kasus lain, meskipun media pembelajaran penting dan memiliki manfaat yang positif bagi kegiatan pembelajaran seperti yang telah di jelaskan diatas, harusnya media pembelajaran membuat guru menjadi kreatif, inovatif, membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, membuat peroses pembelajaran menjadi menarik bagi siswa, dan membantu guru dalam memasukan budaya ke dalam materi yang diajarkan.

Namun faktanya di sekolah masih banyak guru yang kesulitan menghubungkan materi terhadap budaya yang ada disekitarnya karena bagi siswa, budaya itu masih abstrak dan diperlukan bantuan media dalam mengajarkan materi yang dihubungkan dengan budaya. Akan tetapi penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran belum optimal, bahkan ada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

Dilihat dari potensi media komik digital dalam aktivitas pembelajaran, hal ini melatar belakangi peneliti ingin mengembangkan media komik digital di SD Negeri 1 Labakkang mata pelajaran bahasa Indonesia materi karangan narasi. Untuk mengatasi masalah pembelajaran yang dialami siswa dan guru.

B. RUMUSAN MASALAH

Pada penelitian ini disurumuskan masalah-masalahnya menjadi beberapa bagian yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media komik digital dengan model penelitian ADDIE berbasis budaya *mapalili* pada karangan narasi siswa kelas V SD Negeri 1 Labakkang?
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media komik digital berbasis budaya *mappalili* pada karangan narasi siswa kelas V SD Negeri 1 Labakkang?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui Bagaimana proses pengembangan media komik digital dengan model penelitian ADDIE berbasis budaya *mapalili* pada karangan narasi siswa kelas V SD Negeri 1 Labakkang.
2. Untuk mengetahui bagaimana kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media komik digital berbasis budaya *mappalili* pada karangan narasi siswa kelas V SD Negeri 1 Labakkang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Media komik digital

a. Definisi media komik digital

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru ke siswa sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Adapun definisi media menurut para ahli adalah sebagai berikut:

Anitah, (2009) mengatakan bahwa "media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuan (Nurhayati et al., 2019)

> (Nurhayati et al., 2019)mengatakan bahwa media merupakan perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Media menjadi penyampai pesan yang hendak disampaikan dalam sebuah materi. Dalam proses penyampaian pesan tersebut terdapat sebuah peralatan yang mendukung, antara peralatan tersebut dan pesan yang hendak disampaikan memiliki satu kesatuan yang utuh. Peralatan yang hendak digunakan juga harus disesuaikan dengan pesan yang hendak disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat diketahui bahwa, media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pemebelajaran pada siswa agar materi yang disampaikan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

mudah dipahami oleh siswa dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, media yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

> (Mahendra, 2021) mengatakan bahwa Penggunaan media pembelajaran yang tepat tentang proses pembelajaran dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa tentang pelajaran yang telah diajarkan, siswa lebih suka belajar dengan menggunakan bahan ajar yang menunjukkan visual, bahasa non-standar, dan penjelasan materi sederhana. Para siswa juga cenderung lebih tertarik membaca buku gambar dari pada buku teks, ini karena buku bergambar memiliki alur cerita yang koheren dan mudah diingat. Berdasarkan kondisi siswa di atas, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah komik

(Nur Mazidah Nafala, 2022)mengatakan bahwa “Komik merupakan karya atau segala perwujudan seni bergambar, gabungan antara kata dan gambar. Karya ini biasanya dapat ditemui di dalam majalah, surat kabar, atau buku. Komik merupakan media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar”.

> M.S.Gumelar & McCloud komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan ceria tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. *Scott McCloud dalam buku Understanding Comics: the Invisible Art yang dikutip oleh M.S. Gumelar9 “Just a posed pictoral and other images in deliberate sequence, intended to convey nformation and/or produce an aesthhetic response in the reade”.* meneqankan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca (Nur Mazidah Nafala, 2022)

Jadi komik adalah sebuah karya yang berupa gambar yang berurut dan biasanya dibuat dalam sebuah surat kabar, majalah, maupun dalam sebuah bentuk buku komik. Komik ini banyak disenangi oleh anak-anak karena menceritakan sebuah kejadian yang seru, imajinatif, bergambar, dan berwarna, karena komik ini sangat disenangi anak-anak maka komik dapat dijadikan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

sebagai sebuah media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran dan dapat dikemas sesuai kebutuhan serta dapat mengalami perubahan seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan komik seiring berkembangnya teknologi sekarang adalah tercinpta yang namanya komik digital, dimana komik ini memanfaatkan teknologi yang lebih maju sehingga komik dapat dibuat dan disajikan sesuai kebutuhan guru dengan memanfaatkan fasilitas teknologi yang ada, adapun pengertian media komik digital menurut para ahli sebagai berikut:

Hakim, (2017) " Komik digital adalah gambar atau lambang yang dapat diakses melalui media digital atau elektronik seperti gawai dan disusun berdampingan dalam urutan bacaan tertentu untuk menyampaikan informasi atau memperoleh tanggapan estetis dari pembaca" (Payanti, 2022).

Payanti, D. A. K. D. (2022) "mengatakan Komik digital dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Oleh karena komik dapat disusun sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Dalam hal ini, komik berkedudukan sebagai penyampai pesan pembelajaran dengan unsur visual, sehingga siswa".

Komik digital merupakan salah satu pilihan media pemebelajaran karena sesuai dengan perkembangan zaman, kebutuhan siswa, diminati siswa dan cocok untuk materi karangan narasi karena dapat disusun sedemikian rupa agar karangan narasi menjadi menarik karena bergambar dan berwarna, serta mudah diakses baik lewat gawai maupun media teknologi lainnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

b. Ciri-ciri media komik digital

Media pembelajaran menurut Rudy Bretz (2015) mengatakan bahwa ciri-ciri utama dari media pembelajaran ada tiga unsur pokoknya yaitu: suara, visual, dan gerak. Media komik digital ini masuk kedalam unsur visual (Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021).

Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021) mengatakan bahwa media visual merupakan media yang visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ ilustrasi, sketsa/ gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Keberhasilan penggunaan media berbasis

Jadi ciri-ciri atau karakteristik media komik digital adalah:

1) Dibuat dalam bentuk visual atau gambar yang berwarna.

Media komik digital ini dibuat dengan fomat visual beserta gambar yang berwarna dengan ilustrasi gambar, agar cerita yang disampaikan dapat tampil dengan lebih menarik, dan membuat pembaca menjadi lebih tertarik dengan media komik digital.

2) Menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

Media komik digital ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami mencakup penggunaan kata yang sederhana, pengguanaan font atau jenis huruf yang nyaman dibaca, dan tata letak yang jelas dan tidak terlalu padat. hal ini agar pembaca nyaman membaca dan mudah memahami isi maupun makna dari cerita komik digital.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

3) Dibuat dengan menggunakan aplikasi dan berbentuk digital.

Media komik digital dibuat menggunakan aplikasi seperti *canva* dan media ini berbentuk digital, hal tersebut memungkinkan pembuat komik untuk membuat dan mengedit komik digital menggunakan media eletronik yang tersedia.

4) Diakses menggunakan media eletronik

Media komik digital dapat diakses melalui media eletronik yang tersedia seperti , melalui laptop, gawai, komputer, tap dan lain sebagainya. Hal ini bertujuan agar media komik digital dapat diakses dengan mudah oleh pembaca kapan saja dan di mana saja.

5) Isi cerita dapat disesuaikan dengan materi yang ingin diajarkan.

Media komik digital digunakan untuk menyampaikan berbagai jenis materi sesuai topik pembelajaran yang sedang ingin dibahas, untuk membantu guru menyampaikan materi dengan baik kepada siswa.

c. Tujuan / fungsi media komik digital

Tujuan utama media komik digital hampir sama dengan tujuan dari penggunaan media pembelajaran pada umumnya, yaitu untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan efisien. Seperti pendapat ahli berikut mengenai tujuan,fungsi, atau manfaat media pembelajaran :

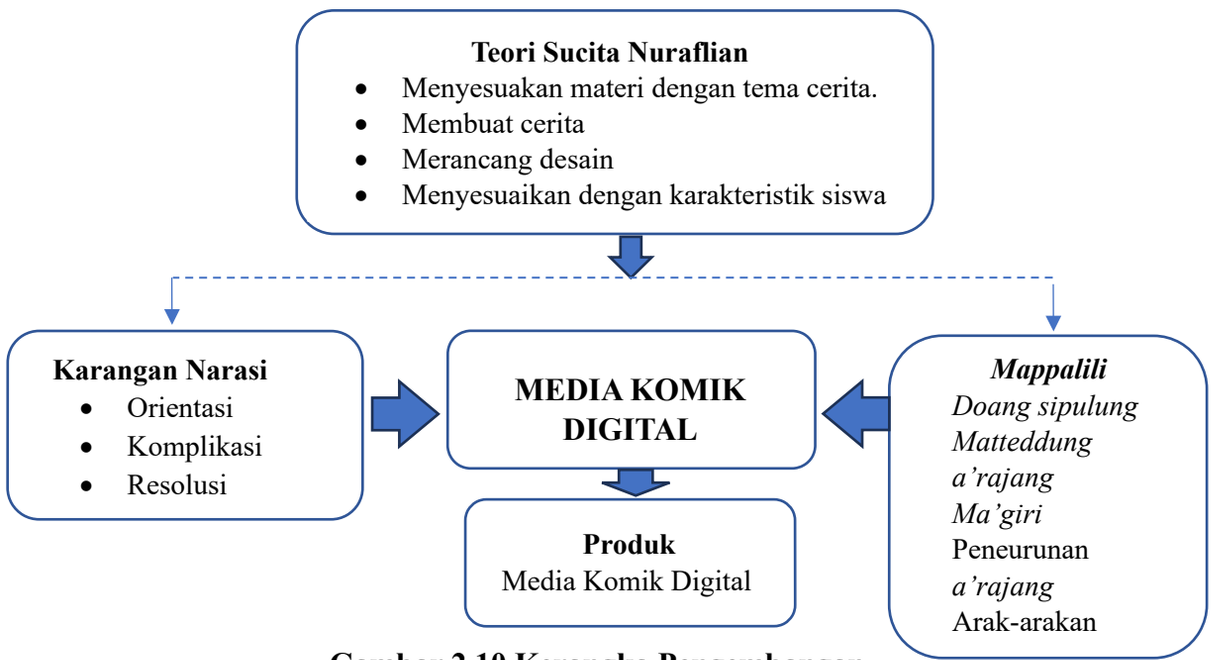
Sudjana dan Rivai (1992) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

C. KERANGKA PENGEMBANGAN

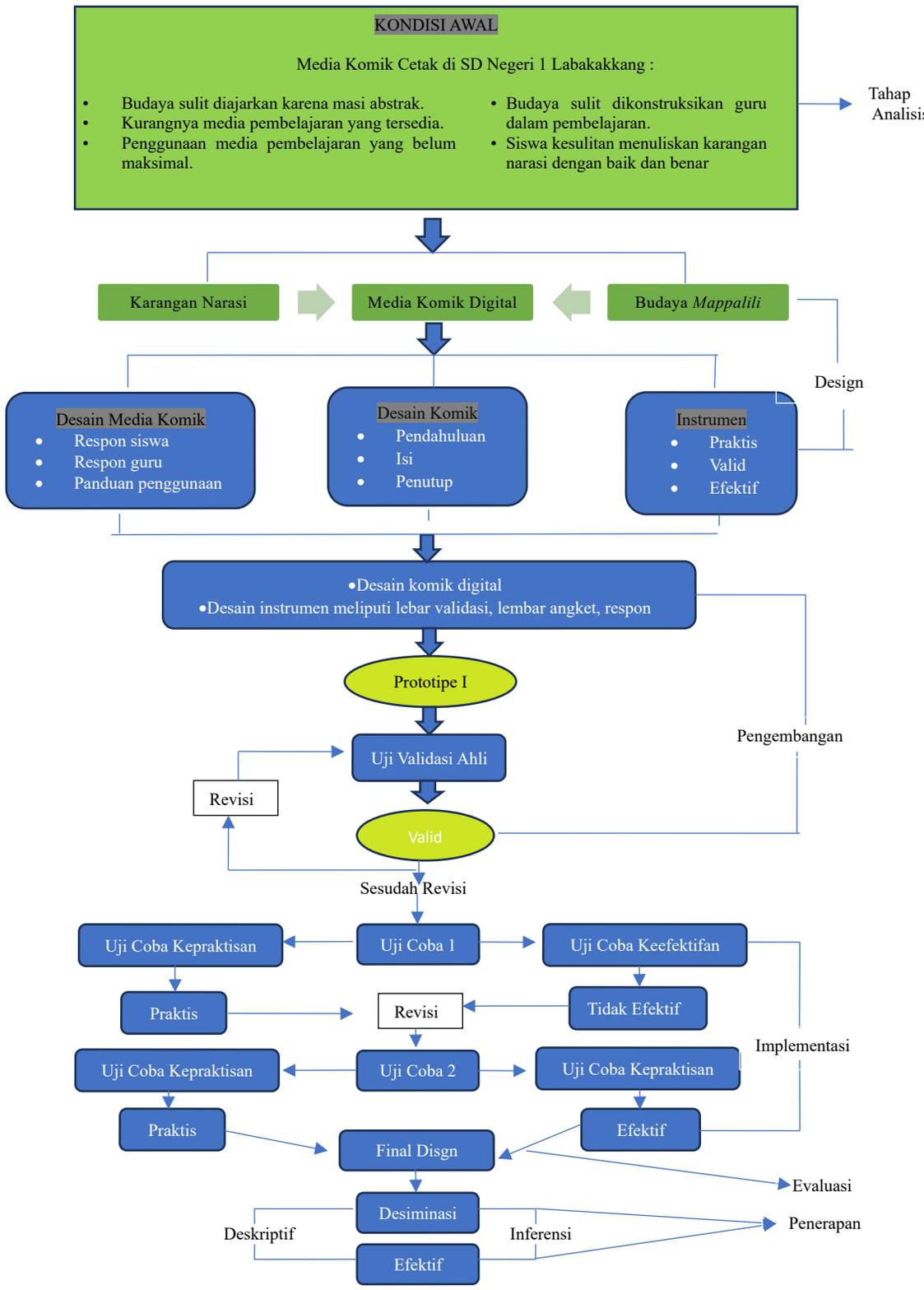
Untuk membuat sebuah media komik digital ada tiga hal yang perlu diperhatikan yaitu pertama tata cara membuat komik menurut teori (Sucita Nuraflian at.al., 2022) yaitu (menentukan tema membuat cerita, merancang desain, mendesain, dan penyesuaian dengan karakteristik peserta didik) , dalam cerita komik membuat tentang tatacara *mappalili* mulai dari (*doang sipulung, mattedung a'rajang, ma'giri,* penurunan pusaka, arak-arakan, menurunan padi), kemudian dibuatkan karangan narasi berdasarkan struktur (orientasi, komplikasi, resolusi, koda) yang dielaborasi ke komik digital menghasilkan produk media komik digital.



Gambar 2.10 Kerangka Pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

D. MODEL HIPOTETIK PENGEMBANGAN



Gambar 2.11 Kerangka Hipotetik Pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

BAB III

METODE PENELITIAN

A. PENDEKATAN DAN JENIS PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian atau metode *Research and Development* (R&D). Jenis penelitian ini adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk menghasilkan produk, produk yang akan dihasilkan adalah komik digital, untuk mata pelajaran bahasa Indonesia materi karangan narasi. adapun Pengertian (R&D) menurut ahli adalah sebagai berikut:

> Ifan Hanafi, (2017) mengatakan R*esearch and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Research and Development adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya

Pada penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE. Model ini untuk menghasilkan produk baru dengan melalui beberapa tahapan, adapun tahapann yaitu: *(A)nalyze* yaitu keadaan awal sekolah dan kebutuhan, *(D)esign* merupakan tahapan perencanaan produk awal kemudian dilanjutkan pada tahapan, *(D)evelopment* merupakan tahapan pembuatan produk dan uji validasi sebanyak 3 kali, dilanjutkan tahapan *(I)mplementation* mrupakan tahapan penerapan produk pada peserta didik kemudian tahapan terakhir yaitu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

(E)valuation merupakan tahapan untuk mengetahui kesesuaian produk dengan mengisi angket.

B. LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Labakkang yang terletak di Labakkang, Kabupaten Pangkep. Pemilihan lokasi ini dilakukan dengan pertimbangan disekolah tersebut penggunaan media komik sangat dibutuhkan karena siswanya sangat menyukai media komik, disekolah itu juga belum ada media komik digital tetapi minat siswa terhadap media komik sangatlah tinggi. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik mengembangkan media komik di sekolah tersebut. jarak dari rumah ke lokasi juga sangat dekat dan dapat diakses dengan menggunakan kendaraan dalam waktu tempu hanya sekitar lima menit dari rumah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 17 Januari 2025 hingga 25 maret 2025

C. PROSEDUR DAN TAHAPAN PENGEMBANGAN

1. Prosedur penelitian

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini untuk menghasilkan sebuah produk baru dengan melalui beberapa tahapan pembuatan untuk membuat sebuah produk baru yang sesuai

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

kebutuhan dan standar yang ingin dicapai. Adapun tahapan model ADDIE adalah sebagai berikut:

(Sucita Nurafrilian, 2022) Mengatakan bahawa model penegmabangan ADDIE memiliki beberapa tahap yaitu: *(A)nalyze* yang berkaitan dengan keadaan awal sekolah dan kebutuhan penggunaan media komik digital yang belum digunakan sebelumnya. Amini dan Damayanti, (2021). *(D)esign* merupakan perancangan produk awal yang akan digunakan. *(D)evelopment* merupakan pembuatan produk dan uji validitas produk melalui 3 ahli validasi agar dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. *(I)mplementation* merupakan penerapan produk kepada peserta didik yang sebelumnya sudah di uji validitas. *(E)valuation* merupakan untuk mengetahui tanggapan kesesuaian produk yang telah digunakan melalui pengisian angket. Berikut bagan tahapan model ADDIE:



Gambar 3.1 Bagan Model ADDIE

2. Tahapan pengembangan

1. Tahap *Analyze* (analisis)

Berdasrkan hasil penelitian yang dilakukan pada 20 september 2024 di dapatkan hasil, Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi awal dan mewawancarai guru bahasa Indonesia atas nama pak JY kelas V, dan mengobservasi peserta didik yang berjunglah 27 orang siswa, tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal yang terdapat di lapangan dan melihat proses pembelajaran dan media yang digunakan, seumber belajar, dan metode pembelajaran yang digunakan, serta menganalisis karakteristik peserta didik saat belajar materi karangan narasi informatif.

Dari hasil analisi ditemukan bahwa pelajaran yang dilakukan sebagian guru belum menggunakan media pembelajaran yang memadai dan belum sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. hal ini memepengaruhi hasil karangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

narasi yang dibuat siswa masih kurang bagus. Karena inilah dapat disimpulkan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan siswa dan meningkatkan antusias belajar siswa dengan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

2. Tahap *design* (merancang)

Tahapan ini marupakan hasil dari tahap analisis yang bertujuan merancang produk yang akan dikembangkan berupa komik digital, pada buatan pembelajaran karangan narasi melalui beberapa tahapan dalam perancangannya adalah sebagai berikut:

1) Penyesuaian materi dengan KD, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sesuai.
2) Menentukan perancangan desain pengembangan media komik dengan menggunakan aplikasi *canva* yang menggabungkan antara, warna,tulisan, dan gambar yang tersedia dan membentuk media komik digital yang menarik agar dapat memicu dan termotivasi siswa untuk belajar.
3) Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik dengan menggunakan bahasa yang baik.

Format komik :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

Tabel 3.1 Format Komik Digital

No	Tampilan	Deskripsi
1	Sampul atau cover (Halaman Pembuka)	Memuat konten judul komik budaya *mappalili*
2	Identitas komik digital	Memuat konten judul lengkap beserta materi pembelajarannya dan dilengkapi dengan nama dosen pembimbing 1 dan 2.
3	Kata Pengantar	Memuat kata pengantar mengenai pembuatan komik digital.
4	Petujuk Penggunaan Komik Digital	Memuat 3 petunjuk dalam penggunaan media komik digital.
5	Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran.	Kompetensi Dasar 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulisan. 4.5 Membuat teks karangan narasi sesuai dengan strukrur dan informasi penting yang telah diajarkan guru. Indikator 3.5.1 menemukan informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulisan 3.5.2 mengumpulkan informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan maupun tulisan 4.5.1 Mampu menjelaskan ulang informasi penting dalam membuat sebuah karangan narasi. 4.5.2 mampu membuat tekas karangan narasi sesuai dengan struktur dan informasi penting yang ada dalam karangan narasi budaya. Tujuan Pembelajaran 1. Mampu menjelaskan ulang tentang apa itu karangan narasi. 2. Mampu memahami hal-hal penting mengenai karangan narasi budaya, 3. Mampu menciptakan karangan narasi sesuai dengan budaya yang ada disekitar mereka.
6	Pengenalan Tokoh	Berisi pengenalan tokoh yang akan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

BAB IV

HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan

Pada bagian ini dipaparkan tentang beberapa hasil penelitian serta pembahasan, mengenai pengembangan media komik digital berbasis budaya *Mappalili* pada karangan narasi siswa kelas V SD Negeri 1 Labakkang. Pada penelitian ini dikaji beberapa hal yakni : 1) Proses pengembangan produk menggunakan model ADDIE; 2) uji kevalidan; 3) uji kepraktisan; 4) uji keefektifan media komik digital berbasis budaya.

1. Prosedur pengembangan media komik digital berdasarkan model ADDIE

Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa komik digital berbasis budaya *Mappalili* dengan topik karangan narasi untuk membantu guru mengaitkan materi dengan budaya yang ada di sekitar siswa serta membantu dalam membuat sebuah inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Komik digital ini dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar serta materi karangan narasi pada kelas V.

Pada materi karangan narasi yang diajarkan dimulai dari pengertian karangan narasi, ciri-ciri, struktur, hingga manfaat dari karangan narasi itu sendiri. pada pengembangan media komik digital berbasis budaya *Mappalili*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

pada karangan narasi siswa ini, peneliti menggunakan lima tahapan prosedur pengembangan sesuai dengan model ADDIE:

a. *Analyze* (Analisis)

Tahapan pertama dalam penelitian ini yaitu tahapan analisis yang dilakukan dengan menganalisis keadaan awal dan kebutuhan siswa dan guru, yang dilakukan dengan dua cara yaitu studi pendahuluan dan analisis kebutuhan yang berupa kegiatan observasi pembelajaran di kelas pada mata pelajaran bahasa indonesia.

Peneliti mengembangkan media komik digital dengan berbasis budaya *Mappalili* yang dapat membantu guru dalam mengaitkan budaya dalam pembelajaran, yang menjadi pembeda dari media yang ada sebelumnya adalah media berbentuk digital dan berbasis budaya yang ada disekitar siswa.

1) Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan ini dilakukan dengan mengobservasi siswa kelas V SD Negeri 1 Labakkang. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan diperoleh informasi bahwa Siswa terlihat kurang tertarik dengan materi pembembelajaran, banyak siswa yang nampak belum paham dengan karangan narasi hal ini terjadi karena tidak terdapat media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, mereka nampak kurang memperhatikan pembelajaran, media yang digunakan juga kurang sesuai dengan materi dan budaya yang ada disekitar siswa sehingga mereka nampak bingung dan hanya fokus mencatat saja tanpa memahami apa yang sedang mereka pelajari, hal ini mempengaruhi kemampuan menulis

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

karangan narasi siswa. Penggunaan media yang kurang menarik dan kurang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari menjadi salah satu cara peneliti mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar, serta membantu guru kesulitan guru dalam mengaitkan materi pembelajaran karangan narasi dengan budaya yang ada di sekitar siswa.

Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti pada guru bahasa indonesia kelas V SD Negeri 1 Labakkang dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai beberapa hal, salah satunya adalah mengenai media pembelajaran yang digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar dan apakah dalam materi pembelajaran telah dikaitkan dengan budaya yang ada disekitar siswa atau belum, dan diperoleh sebuah informasi bahwa guru belum mengaitkan materi pembelajaran dengan budaya yang ada di sekitar siswa. Hal ini dikarenakan guru kesulitan dalam mengajarkan karangan narasi yang dikaitkan dengan budaya yang ada di sekitar siswa karena masih bingung cara mengajarkannya pada siswa karena tidak terdapat media pembelajaran yang cocok dan dapat membantu dalam pembelajaran, guru juga masih bingung memilih budaya yang ada di sekitar siswa yang cocok dikaitkan dengan materi yang diajarkan . Guru juga belum menggunakan media pembelajaran lain dalam mengajarkan karangan narasi ia hanya menggunakan media yang tersedia saja seperti buku paket, dan buku komik yang terbatas dan tidak bisa di sesuaikan dengan materi yang sedang guru ajarkan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

Berdasarkan studi literatur penelitian relevan yang dilakukan oleh (Rahaya, I. S, Suryaman & Wiyarno, 2019) “Mengatakan media pembelajaran yang digunakan di sekolah saat ini belum bervariasi dan efektif dan jumlahnya masi terbatas. SehinggaPeserta didik cenderung tidak menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka diperlukan media pembelajaran yang sesuai agar para peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dalam hal ini pengembangan media komik merupakan pilihan media yang tepat dan menarik yang dibutuhkan oleh guru sekolah dasar untuk mengatasi masalah yang dihadapi guru dan siswa”. seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh (Nur Mazidah Nafala, 2022) “ Dalam penelitianya ia menemukan masalah kurangnya media pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mengambangkan sebuah media komik digital yang konten dan isinya disesuaikan dengan materi yang diajarkan yang mampu mengatasi masalah dalam proses pembelajaran”. Hampir serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mahendra, 2021) “ Ditemukan bahwa minat belajar siswa dan semangat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh penggunaan media namun guru belum menggunakan media yang menarik Penggunaan media pembelajaran yang tepat tentang proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa tentang pelajaran yang telah diajarkan, siswa lebih suka belajar dengan menggunakan bahan ajar yang menunjukkan visual, bahasa non-standar, dan penjelasan materi sederhana berdasarkan hal tersebut peneliti mengembangkan media komik digital untuk mengatasi masalah tersebut”

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

Berdasarkan permasalahan yang ditemui peneliti dan studi literatur penelitian peneliti mengembangkan sebuah media komik digital berbasis budaya *mappalili* yang bertujuan mengatasi masalah yang dihadapi guru dan siswa saat proses pembelajaran.

2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan menggunakan wawancara dan observasi untuk menganalisis kebutuhan media yang perlu dikembangkan yang berbentuk media komik digital berbasis budaya *Mappalili.* Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan sebelumnya, analisis kebutuhan dianalisis dengan memperhatikan kebutuhan siswa dan guru didalam proses pembelajaran. Kebutuhan guru selain membutuhkan buku paket juga memerlukan media yang cocok untuk membantu menyampaikan materi pada siswa serta yang dapat membantu guru dalam mengaitkan budaya pada pembelajaran. Selain itu guru juga memerlukan media yang menarik minat dan semangat siswa dalam belajar.

Analisis kebutuhan siswa yang juga telah dibahas pada studi pendahuluan yang dimana siswa kurang tertarik dengan pembelajaran dan nampak bosan tidak memiliki semangat belajar serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik sesuai perkembangan zaman dan minat siswa. Selain itu proses pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik karena media yang digunakan hanyalah berupa buku dongeng yang jumlahnya terbatas dan tidak sesuai dengan materi karangan narasi yang diajarkan oleh guru. Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan sebuah media komik digital yang berbasis budaya *Mappalili* sebagai media pembelajaran yang menarik sesuai

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Setelah melalui beberapa tahapan peneliti mampu menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu:

1. Media komik digital berbasis budaya *Mappalili* yang telah dikembangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *(Analysis, Design,Development, and Evaluation)* yang dimana telah dibuktikan bahwa media komik digital ini mampu mengatasi masalah yang dialami guru dan siswa pada saat proses pembelajaran materi karangan narasi bahasa Indonesia kela V di SD Negeri 1 Labakkang yang dapat dilihat melalui tes hasil belajar siswa yang berada pada nilai rata-rata 85% yang merupakan kategori "Tinggi". Media komik digital berbasis budaya *Mappalili* ini membantu siswa dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran karangan narasi kemampuan membuat karangan narasi siswa juga terbantu dengan adanya media ini.
2. Kualitas dari media yang dikembangkan oleh peneliti atau kualitas Media komik digital berbasis budaya *Mappalili* yang telah melalui penilaian dua validator dan telah diuji datanya dengan melihat tingkat kevalidan dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

kepraktisan media komik digital tersebut. Tingkat kevalidannya berada pada kategori “valid”. Hal tersebut membuktikan dari hasil observasi keterlaksanaan aktivitas guru pada kegiatan pembelajaran yang menunjukan persentase rata-rata dengan kategori “Sangat Baik”. Jadi Media komik digital berbasis budaya *Mappalili* dapat dinyatakan sebagai media yang valid dan praktis untuk digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

3. Keefektifan Media komik digital berbasis budaya *Mappalili* yang dikembangkan oleh peneliti telah melaksanakan penelitian untuk menguji dan menerapkan media secara langsung pada siswa untuk melihat tingkat keefektifan media. Berdasarkan hasil penelitian tes hasil belajar menunjukan tingkat persentase rata-rata dengan kriteria “tinggi”. Keterlaksanaan aktivitas siswa menunjukan persentase rata-rata pada kriteria “Sangat Aktif”, respon guru memberikan respon pada kriteria “Positif”, dan respon peserta didik menunjukan persentase rata-rata dengan kategori “Positif”. Sehingga media komik digital berbasis budaya *Mappalili* dapat dinyatakan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian berkaitan dengan pengembangan media komik digital berbasis budaya *Mappalili* materi karangan narasi, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

Bagi guru media komik digital ini dapat menjadi referensi baru dalam megembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa.

2. Bagi Siswa

Media komik digital berbasis budaya *Mappalili* dapat membantu siswa dalam mengatasi masalah yang mereka alami dalam proses pembelajaran materi karangan narasi bahasa Indonesia kelas V, serta membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa

3. Bagi penelitian selanjutnya

Sebaiknya dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Untuk penelitian selanjutnya bisa membuat komik berseris jika memiliki waktu yang cukup agar komik tidak terlalu padat.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

DAFTAR PUSTAKA

Adab, F., Humaniora, D. A. N., Islam, U., & Alauddin, N. (2019). INTEGRASI BUDAYA ISLAM DENGAN BUDAYA LOKAL Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Humaniora Jurusan Sejarah dan Kebudayaan Islam pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Alauddin Makassar Oleh HASNIDAR.

Afian, Nur. (2019). Peranan Andi Maruddani Karaengta Bonto- Bonto Sebagai Panglima Perang Di Kerajaan Labakkang Pangkajene Dan Kepulauan (1864-1885 M). Uin Alauddin Makassar. Jurnal core. 40 https://core.ac.uk/download/pdf/289296649.pdf

Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9(6), 2670–2684.

Billah, Ahmad Faiq Mu'tasim. (2015). Pemanfaatan media teknologi dan komunikasi dalam implementasi kurikulum 2013. Universitas Pendidikan Indonesia. repository.upi.edu 1. http://repository.upi.edu/17054/2/S_KTP_1002096_Chapter1.pdf

Cristiana, E. (2021). Digitalisasi pendidikan ditinjau dari perspektif hukum. Edelweisia Cristiana, 3, 58–66. https://prosiding.iahntp.ac.id

Fadilah, Ninik Uswatun. (2020). Media Pembelajaran.. Kementrian Agama RI.3.https://bdkdenpasar.kemenag.go.id/upload/files/Artikel%20Media%20Pembelajaran.pdf

Fahrurroz, Muh.(2015). Pembelajaran Berbasis Budaya: Model Inovasi Pembelajaran dan Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetens. STKIP Hamzanwadi selong. Surya Pena Gemilang. 2. https://www.researchgate.net/profile/Diana-Wulandari/publication/324258503_Kompetensi_dan_Karakter_Peserta_Didik_Perspektif_Multiple_Intellegences_Howard_Gardner/links/5ac77b95aca272abdc5ce4f5/Kompetensi-dan-Karakter-Peserta-Didik-Perspektif-Multiple-Intellegences-Howard-Gardner.pdf#page=8

Fajriani. (2015). Upacara Mappalili oleh Pa'Bissu di Kelurahan Bontomate'ne Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep. Universitas Islam Negeri Alauddin …, 1–137. http://repositori.uin-alauddin.ac.id/3746/%0Ahttp://repositori.uin-alauddin.ac.id/3746/1/FAJRIANI G.pdf

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

G, Fajriani. (2015). Upacara Mappalili oleh Pa'Bissu di Kelurahan Bontomate'ne Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep. Universitas Islam Negeri (Uin) Alauddin Makassar. Repository UIN Alauddin. 12. http://repositori.uin-alauddin.ac.id/3746/1/FAJRIANI%20G.pdf

Hanafi, Ifan. Pengembangan Modul Geografi Berbasis Integrasi Sains-Agama Pada Siswa Kelas Xi Madrasah Aliyah Negeri 1 Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Etheses.Uin-Malang. 49. http://etheses.uin-malang.ac.id/9244/1/13130018.pdf

Hasriani. (2021). Belajar menulis teks narasi dengan teknik clustering. Indonesia Emas Group Jalan Pasir Putih, No 16 Kota Bandung. Rahmat Fadhil.Google Book. 77. https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_Menulis_Teks_Narasi_dengan_Tekni/ELLGEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=struktur+teks+narasi&pg=PA79&printsec=frontcover

Khaerunnisa, Dita Ayu. dkk. (2024). Model Pembelajaran Serta Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DiJenjang SD/Mi. Fakultas Tarbiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam Riyadhul Jannah Subang. Jurnal Of Education and Laguage Research.. 294. https://bajangjournal.com/index.php/JOEL/article/view/7351

Lestari, Widya Waya. (2023). Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas Iv. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Raden Intan Repository. 22. http://repository.radenintan.ac.id/30974/

Lolo, Andi Pahmi Ar. Tradisi Mappalili Masyarakat Bugis Di Kecamatan Labakkang, Kabupaten Pangkajenne' (Studi Nilai Hukum Adat). Fakultas Hukum, Institut Ilmu Sosial dan Bisnis Andi Sapada. OSF. 5-7. https://osf.io/ngr2h/download/?format=pdf

Mahendra, E. R. dkk. (2021). Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Education …, 9(1), 279–284. http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2375

Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. In Perspektif (Vol. 1, Issue 2). https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32

Nur Azizah, S. (2021). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits. Jurnal Literasiologi, 6(1). https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

Nur Mazidah Nafala. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains, 3(1), 114–130. https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571

Nurafrilian, Sucita. dkk. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva PadaMuatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universityas Mandiri. Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subangl. 2110. https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/509 .

Nurhayati, I., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan Media-Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA (The Development of Digital Comic Media on Learning of Civic Education in Senior High School). Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, 6(1), 65–72.

Nurkamilah, Silvi. (2022). Analisis Kesulitan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SDN Duri Kosambi 06 Pagi. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Jurnal Pendidikan Dan Konseling. 1204. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6753

Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I, 4(April), 464–475. https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2035%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/download/2035/1484

Payanti, Dewa Ayu Karina Dwi. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. Jurnal PGRI Mahadewa Indonesial. 468. https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/download/2035/1484/7493

Pito, Abdul Haris. (2018). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran. Pusdiklat Tenaga Teknis Pendidikan dan Keagamaan. Andragogi Jurnal Diklat Tekni. 102. https://core.ac.uk/download/pdf/333817514.pdf

Rahaya, I. S, Suryaman & Wiyarno, Y. (2019). Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN Sidotopo Wetan V. Jurnal Education and Development, 7(2), 268–273.

Rahmayanti, R., Andajani, K., & Anggraini, A. E. (2023). Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9(3), 1588–1594. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5203

Rizal, Chaerul.dkk. (2022). Literasi Digital. Jl. Pasir Sebelah No. 30 RT 002 RW 001 Kelurahan Pasie Nan Tigo Kecamatan Koto Tangah Padang Sumatera

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

Barat. Ari Yanto. Pt Global Eksekutif Teknologi. 3. https://repository.um.ac.id/5459/1/fullteks.pdf

Rochmawati, Irma.(2020). Seuental Art (Menggambar Komik). Repository.Unikom.Ac.Id.14-21. https://repository.unikom.ac.id/64614/1/Menggambar%20Komik.pdf

Rosada, I., Amran, F. D., & Azizah, N. (2022). Persepsi dan Motivasi Petani Terhadap Kearifan Lokal Dalam Berusaha Tani Padi. Jurnal Ilmiah Ecosystem, 22(3), 487–499. https://doi.org/10.35965/eco.v22i3.1983

Sujana, A., & Rachmatin, D. (2019). Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD: Apa, Mengapa, dan Bagaimana. Conference Series Journal, 1(1), 1–7. https://ejournal.upi.edu/index.php/crecs/article/view/14284

Telaumbanua, Noni Asruyana. dkk. (2021). Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran di SD Negeri 075082 Marafala. Program Studi S1 Pendidikan AgamaKristen STT Banua Niha Keriso Protestan Sundermann. Jurnal Ilmiah Mahasiswa. 5. https://hineni.sttsundermann.ac.id/index.php/hjim/article/view/63/2 .

Ugm, M. A. P. F. (2019). Seminar Nasional dan Call For Papers Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bisnis dan Manajemen.

Wati ,Santi Herlina. (2019). Keterampilan Menulis Karangan Narasi Sejarah Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Bagi Siswa Sekolah Dasa. Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta. Prosiding Seminar Nasional PGSD. 278. https://core.ac.uk/download/pdf/230387251.pdf

Wibowo, D. C., Sutani, P., & Fitrianingrum, E. (2020). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran, 3(1), 51–57. https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.245

Mahendra, E. R. dkk. (2021). Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Education ...*, *9*(1), 279–284. http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2375

Nur Mazidah Nafala. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, *3*(1), 114–130. https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571

Rahaya, I. S, Suryaman & Wiyarno, Y. (2019). Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN Sidotopo Wetan V. *Jurnal Education and Development*, *7*(2), 268–273.

Ugm, M. A. P. F. (2019). *Seminar Nasional dan Call For Papers Pendidikan*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

Karakter dalam Pembelajaran Bisnis dan Manajemen.

Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, *6*(1), 2022.

Ranting, N. W., & Citra Wibawa, I. M. (2022). Media Komik Digital pada Topik Sumber Energi. *Jurnal Edutech Undiksha*, *10*(2), 262–270. https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.47743

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

DOKUEMNTASI PENELITIAN

Pemberian Cedra mata setelah Proses Implementasi Media Komik Digial Kepada Guru





Uji Coba Kelompok Kecil





Uji Coba Kelompok Besar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA

RIWAYAT HIDUP



Nuriska Meliana Muhtar, yang akrab dipanggil Ikka, lahir di Labakkang pada 22 Juli 2003. Ia adalah anak ke-2 dari dua bersaudara, putri dari pasangan M. Dg. Ngago dan R. Dg. Ngintang. Pendidikan formalnya dimulai di SD Negeri 2 Labakkang, di mana ia lulus pada tahun 2015, kemudian melanjutkan ke SMPN 1 Labakkang dan lulus pada tahun 2018. Selanjutnya, Ikka menempuh pendidikan di SMA Negeri 4 Pangkep dan berhasil lulus pada tahun 2021. Kemudian melanjutkan studi S1 di perguruan tinggi swasta STKIP Andi Matappa, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar mulai 2021. Dan peneliti menyelesaikan pendidikan di STKIP ANDI MATAPPA pada tahun 2025.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/heZxnIrBv9G4JTohnXO9RA