

Pengembangan Komik Berbasis Kearifan Lokal Kota Kayu Agung di Kelas 5 Sekolah Dasar

Frandalita¹, Maharani Oktavia², Puji Ayurachmawati³.

*^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang, Indonesia
litafranda0@gmail.com¹, maharanigeo@gmail.com², pujiar29@gmail.com³*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Komik Berbasis Kearifan Lokal Kota Kayuagung yang valid dan praktis pada materi keberagaman budaya dan bangsa di Indonesia pada pembelajaran PPKn. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan (*Research and Development*) dan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Data yang dikumpulkan adalah data kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data dilakukan dengan melakukan analisis kevalidan dengan menggunakan lembar angket validasi, oleh 3 orang pakar yang menilai dari segi materi, media dan bahasa. Sedangkan, untuk analisis kepraktisan dengan menggunakan lembar respon peserta didik oleh 12 peserta didik yakni 3 peserta didik kelas Va pada uji coba *one to one* dan 9 peserta didik kelas Vc pada uji coba *small group*. Hasil analisis yang didapatkan dari Pengembangan Komik Berbasis Kearifan lokal Kota Kayuagung di Kelas 5 Sekolah Dasar ini nilai rata-rata kevalidasian 87,6% yang dikategorikan sangat valid dan rata rata kepraktisan 90,9% dan 80,6% jadi komik yang dikembangkan sangat valid dan praktis.

Kata kunci: Pengembangan, Komik, Kearifan Lokal, Keberagaman Budaya

PENDAHULUAN

Di era perkembangan zaman yang semakin maju ini dalam proses pembelajaran sangat memerlukan perkembangan teknologi yang berdampak pada bidang Pendidik, sudah layaknya Pendidikan memanfaatkan teknologi untuk membantu proses pelaksanaan pembelajaran. Didalam proses pembelajaran juga tidak lepas dari media, metode dan hasil belajar peserta didik Nurrita (2018, p. 172). Kegiatan pembelajaran tentunya sangat memerlukan media pembelajaran khususnya bagi peserta didik, guru juga dituntut untuk bisa membuat media pembelajaran agar psoses pembelajaran berjalan lebih maksimal.

Di era revolusi 4.0 dunia tidak asing lagi kemajuan teknologi. Seiring berjalannya

waktu, teknologi yang dikembangkan begitu pesat dan luas dengan perkembangan kemajuan dunia. Kemajuan teknologi tidak bisa dihindari oleh kehidupan ini, dikarenakan dengan adanya teknologi dapat memberikan ilmu pengetahuan, memberikan hal-hal yang positif dalam kehidupan manusia serta dapat meningkatkan kreativitas. (Jihan, Maharani, Puji, 2023).

Perkembangan zaman yang diiringi dengan perkembangan teknologi, memberikan dampak terhadap semua aspek kehidupan tanpa terkecuali pendidikan. Perkembangan teknologi tersebut sangat dirasakan membawa perubahan terhadap dunia pendidikan apabila dicermati dari waktu ke waktu. Perkembangan teknologi ini tentu saja membawa dampak positif namun juga negatif. Dampak positif dalam dunia pendidikan yang terjadi tentu dalam sistem pendidikan menjadi lebih mudah. Apabila dahulu dalam proses pembelajaran guru harus membawa begitu banyak peralatan guna melakukan pembelajaran yang efektif, saat ini guru dapat memanfaatkan handphone atau perangkat komputer dalam proses pembelajarannya. Hal ini tentu sangat memudahkan kerja guru. Namun seiring dengan hal itu, guru juga dituntut untuk segera beradaptasi untuk mengiringi kemajuan tersebut. (Puji, Sylvia, Mega, 2022).

Media pembelajaran yang harus dikembangkan harus menyesuaikan karakter peserta didik, adanya media pembelajaran peserta didik dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan serta kemampuan berkomunikasi pendidik dengan peserta didik. Pada tingkat usianya 6-12 tahun umumnya lebih tertarik membaca buku yang bergambar dengan warna yang menarik serta terdapat ilustrasi tokoh, kata-kata yang terletak didalam *ballons* Nur,dkk (2022) yang digunakan untuk menyapaikan informai kepada pembaca . Media yang sangat cocok digunakan untuk peserta didik ini adalah media komik.

Menurut Widayati & Adhe (2020, p. 141) Komik adalah suatu cerita dalam urutan yang erat yang dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca, komik tidak hanya memberikan informasi yang bersifat menghibur tetapi juga dapat dikatakan sebagai komik pembelajaran, komik juga memiliki kelebihan yang mengandung unsur visual dan cerita, ekspresi yang divisualkan membuat pembaca

terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca akan penasaran ingin membacanya, komik juga dapat meningkatkan minat baca kepada peserta didik.

Pada observasi awal di SD Negeri 130 Palembang dengan bertanya kepada pendidik yang bersangkutan di bulan Januari 2023 yaitu bahan ajar yang digunakan oleh pendidik hanya berupa buku paket dalam pembelajaran PPKn yang diterbitkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan. Dari wawancara dari salah satu pendidik yang ada di SD Negeri 130 Palembang menjelaskan penggunaan buku siswa saja kurang memenuhi kebutuhan peserta didik, guru juga kesulitan dalam mendesain bahan ajar agar menarik peserta didik belajar dan sulit menyatukan materi. Sarana dan prasarana pembelajaran PPKn disana kurang memadai.

Maka dari itu peneliti diadakanya pengembangan komik berbasis kearifan lokal di kota Kayuagung yang dikaitkan dengan pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Media komik kearifan lokal dikembangkan dengan harapan agar membantu siswa dalam proses pembelajaran, peserta didik juga dapat memiliki pengetahuan lebih terhadap perilaku positif manusia disekitarnya.. Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian Setiap daerah memiliki kearifan lokal yang berbeda-beda antara satu daerah dengan daerah lainnya, menjadikan perbedaan tersebut sebagai identitas daerah. Kearifan lokal sebagai kearifan lokal yang harus ditanamkan kepada peserta didik agar sekolah dapat mempersiapkan generasi yang dapat beradaptasi dengan budaya dan permasalahan lingkungan hidupnya. Salah satunya kearifan lokal yang ada di kota Kayuagung memiliki beberapa kearifan lokal diantaranya bahasa, pakaian adat, rumah adat dan makanan. Nilai-nilai tersebut akan melekat sangat kuat pada masyarakat tertentu dan nilai itu sudah melalui perjalanan waktu yang panjang, sepanjang keberadaan masyarakat tersebut.

Berdasarkan uraian pengembangan komik diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah komik tematik berbasis kerarifan lokal, Maka dari itu peneliti tertarik mengembangkan media komik yang berjudul Pengembangan Komik Berbasis Kearifan Lokal di Kota Kayuagung dikelas 5 sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Menurut Sugiyono (2019, p. 38) Model ADDIE yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. *Analysis* berkaitan dengan kegiatan analisis dengan situasi kerja yang ditemukan produk yang dapat diperlukan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini ialah analisis kevalidan dan analisis kepraktisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hasil penelitian pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk bahan ajar berupa komik yang dikembangkan dengan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dan model pengembangan ADDIE sebagai acuan. Pada materi keberagaman sosial budaya Indonesia yang valid dan praktis. Kevalidasian dan kepraktisan komik berbasis kearifan lokal ini dilihat dari hasil validasi ahli dan juga dilihat dari uji coba lapangan yang dilakukan peneliti di SD Negeri 130 Palembang.

Tahap Analyze (Analisis)

Ada 4 tahap dalam penelitian ini yaitu analisis peserta didik, analisis pendidik, analisis kurikulum dan analisis materi. Dalam analisis peserta didik, hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti peserta didik sangat antusias dalam belajar menggunakan komik berbasis kearifan lokal karena memiliki daya tarik untuk dibaca, animasi dan perpaduan warna juga sangat menarik. Analisis pendidik dilakukan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran yang sudah di terapkan dan menggunakan bahan ajar apa saja selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan sekolah, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), selanjutnya peneliti mengkaji KD merumuskan indikator pencapaian yang akan digunakan sebagai penyusunan komik. Analisis materi yang dilakukan untuk menentukan kebutuhan materi dalam pengembangan komik. Materi yang dipilih yakni keberagaman budaya dan bangsa di Indonesia dikarenakan materi ini wajib untuk dipelajari dan dipahami sebagai warga Indonesia agar kita bisa memahami keberagaman budaya terkhusus buda yang ada di daerah kita sendiri yakni kota Kayuagung.

Tahap *Design* (Design)

Tabel 1.
Prototype produk

No	Desain	Detail
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Cover • Judul komik yang menggunakan bahasa kayuagung
2.		<ul style="list-style-type: none"> • kata pengantar
3.		<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Tokoh
4.		<ul style="list-style-type: none"> • Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
5.		<ul style="list-style-type: none"> • Indikator dan Tujuan Pembelajaran
6.		<ul style="list-style-type: none"> • Aturan Penggunaan Komik

7.		<ul style="list-style-type: none"> • Awal dialog pengenalan kota kayuagung
8.		<ul style="list-style-type: none"> • Dialog kedua menjelaskan tentang kebudayaan yang ada di kayuagung
9.		<ul style="list-style-type: none"> • Dialog ketiga tentang tradisi kayuagung • Memperkenalkan makanan khas kayuagung
10.		<ul style="list-style-type: none"> • Dialog keempat adat prosesi pernikahan di kota kayuagung
11.		<ul style="list-style-type: none"> • Dialog kelima pakaian khas pernikahan dikota kayuagung
12.		<ul style="list-style-type: none"> • Dialog keenam mengenalkan sungai komering dan perlombaan disungai tersebut
13.		<ul style="list-style-type: none"> • Dialog ke tujuh Mengenal tarian

No	Desain	Detail
14.		<ul style="list-style-type: none"> • Dialog kedelapan objek wisata
15.		<ul style="list-style-type: none"> • Dialog ke Sembilan menjelaskan tentang kebudayaan kota kayuagung
16.		<ul style="list-style-type: none"> • Dialog kesepuluh akhir dari cerita dan ajak untuk melestarikan budaya yang ada di kota kayuagung
17.		<ul style="list-style-type: none"> • Daftar Pustaka
18.		<ul style="list-style-type: none"> • Biodata Penulis
19.		<ul style="list-style-type: none"> • Cover belakang komik

Tahap Development

Tabel.2
Hasil Angket Validasi Ahli

No.	Aspek yang Dievaluasi	Kode Instrumen Siswa			Rata- Rata
		V1	V2	V3	
1.	Konstruk	92	96	88	92
2.	Isi	88,5	91,4	83	87,6
3.	Bahasa	80	90	80	83,3
	Jumlah	276	262,9	250	262,9
	Rata- Rata	86,8	92,4	83,6	87,6

Setelah komik dinyatakan layak dilakukan penelitian dan selanjutnya komik akan diuji coba *one to one*. Tahap uji *one to one* dilakukan hanya tiga orang peserta didik saja dengan kemampuan yang berbeda-beda untuk menilai kepraktisan dari aspek tampilan, penyajian dan manfaat yang ada di komik dengan aspek tampilan rata-rata 91,6, aspek penyajian rata-rata 90, aspek manfaat rata-rata 91,1. Total keseluruhan dari responden S1 mendapatkan rata-rata 91,6, responden S2 mendapatkan rata-rata 91,6, responden S3 mendapatkan rata-rata 91,1.

Tabel 3
Hasil Uji Coba *one to one*

No.	Aspek yang Dievaluasi	Kode Instrumen Siswa			Rata- Rata
		S1	S2	S3	
1.	Aspek Tampilan	90	95	90	91,6
2.	Isi LKPD	90	90	90	90
3.	Bahasa LKPD	90	90	93,3	91,1
	Jumlah	270	275	273	272,7
	Rata- Rata	90	91,6	91,1	90,9

Tahap Impelementation

Tabel 4
Data Respon *Small Group* Terhadap Komik

No	Aspek yang Dievaluasi	Kode Instrumen Siswa									Rata-Rata
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	
1.	Aspek Tampilan	90	92	90	90	85	95	90	90	90	81
2.	Aspek Penyajian	86,6	96,6	90	86,6	90	90	86,6	90	90	80
3.	Aspek Manfaat	90	93,3	90	90	86,6	90	93,3	90	93,3	81
	Jumlah	266,6	284,9	270	266,6	261,6	275	269,9	270	273,3	242
	Rata- Rata	88,8	94,9	90	88,8	87,2	91,6	89,9	90	91,1	80,6

Berdasarkan data yang telah dilakukan dari 9 peserta didik kelas 5C skor kepraktisan di nilai dari tiga aspek yaitu aspek ketampilan diperoleh dengan rata-rata 81%, aspek penyajian diperoleh dengan rata-rata 80% dan aspek manfaat diperoleh dengan 81% dan semua kategorie keseluruhan memperoleh rata-rata presentase 80,6%.

Tahap Evaluation

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam model ADDIE. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan hasil akhir dari pengembangan komik, tahap ini dimulai dari tahap desain sampai dengan implementasi untuk mengetahui apakah kekurangan dan kelebihan sebuah komik yang berdasarkan saran dan komentar dari validator. Peneliti mengetahui kepraktisan melalui instrument respon peserta didik yang memiliki tiga aspek yaitu aspek tampilan, aspek penyajian, dan aspek tampilan sebelum ketahapan evaluasi dilakukan beberapa kali perbaikan/ revisi sesuai dengan saran validator.

Pada evaluasi dilakukan juga di tahap analisis dilakukan berupa saran dan masukan dari dosen pembimbing tentang pengambilan topik yang akan dikembangkan dikomik berbasis kearifan lokal ini. Pada tahap pengembangan juga evaluasi dari hasil penilaian validator berupa angket dengan persentase konstruk diperoleh rata-rata 92%, isi rata-rata 87,6% dan bahasa diperoleh rata-rata 83,3% total keseluruhan persentase 87,6%. Setelah itu melakukan uji *one to one* kepada 3 peserta didik untuk mengetahui respon dari komik yang dikembangkan. Evaluasi pada tahap implelementasi berupa hasil angket dari peserta didik *one to one* tersebut . media komik ini dapat memudahkan peserta didik untuk memahami keberagaman kebudayaan yang ada dikota kayuagung ini.

Dalam pengembangan media komik perlu validasi yang dilakukan validator untuk menguji kelayakan media pembelajaran sebelum diuji cobakan kepada pesera didik. Dari data lembar validasi meliputi tiga aspek : aspek konstuk , aspek isi, dan aspek bahasa yang diperoleh rata- rata 87,6% yang disimpulkan sangat valid dan tetap digunakan dengan melakukan perbaikan/revisi terlebih dahulu. Komik ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah pemahaman terhadap pembelajaran PPKn dalam materi keberagaman budaya yang ada di Indonesia yang dipelajari. Dan berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, peneliti sudah berhasil dalam

mencapai komik yang valid dan praktis. Dan diharapkan untuk penelitian selanjutnya mencapai komik yang valid, praktis dan efektif serta mengembangkan komik berbasis kearifan lokal dalam bentuk E-Komik

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media komik berbasis kearifan lokal dikota Kayuagung dikelas 5 SD Negeri 130 Palembang dan disimpulkan bahwa pengembangan komik valid dan praktis, peneliti bisa menarik kesimpulan yaitu : Dapat mengetahui tingkat kevalidasi atau uji kelayakan yang dilakukan oleh validator yang menvalidasikan media, materi, bahasa yang mendapatkan presentase mencapai 87,6% masuk kategorie sangat valid. Dapat mengetahui tingkat kepraktisan dalam penggunaan media komik melalui pengisian angket yang dilakukan oleh siswa dengan melakukan beberapa tahap uji coba yaitu : uji *coba one to one* mencapai 90,9% dan uji *coba small group* 80,6% maka penggunaan komik berbasis kearifan lokal ini telah mencapai keperatisan dan kriteria sangat praktis digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Jihan, R., Maharani, O., Puji, A., (2023), Pengembangan Media Berbasis Vidio Blog (Vlog) Kearifan Lokal Keragaman Budaya Di Kabupaten Bangka, Jurnal Perseda, 132
- Nur, N., Rahmawati, R., & Oktaviani, D. I. (2022). pengembangan media komik berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran tematik terpadu. *jurnal ilmu pengetahuan dan teknologi*, 149.
- Nurrita, T. (2018). pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *ilmu - ilmu alquran, hadish, syarih dan tarbiyah*, 172.
- Puji, A., Sylvia, L, S., Mega, P., (2022), Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Local pada Muatan Materi IPA di SD. Jurnal Cakrawala Pendas, 942
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: ALFABETA,cv.
- Widayati, S., & adhe, k. r. (2020). *Media pembelajaran paud*. Bandung: PT remeja rosdakarya.

Widyawati, A., & Kolonial, A. P. (2016). Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP. *Jurnal inovasi pendidikan IPA*.