

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK CERITA RAKYAT LAHILOTE BERBASIS BUDAYA LOKAL DI SEKOLAH DASAR

Mawarda Pobela¹, Samsi Pomalingo², Wiwy Triyanty Pulukadang³, Sukri Katili⁴, Candra Cuga⁵

¹⁻⁵Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

Email: mawardahpobela14@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received :13-05-2025

Revised :04-06-2025

Accepted :10-06-2025

Keywords: E-Comic Media,
Lahilote Folk Tales,
Elementary School

DOI: <https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

This study aims to develop an E-Comic learning media for Lahilote Folklore that meets the criteria for eligibility and effectiveness in supporting Local Content learning, especially in regional folklore material for fourth grade students. The method used is Research and Development (R&D) with a 4D development model, which includes the define, design, develop, and disseminate stages. The feasibility test was carried out through validation by experts. The results of the media validation showed a score of 28, which is included in the "Very Good" category, with a percentage value of 100%. Meanwhile, the material validation obtained a score of 32, which is included in the "Very Good" category with a percentage value of 100%. The practicality of the media was tested using a practitioner validation sheet, which produced a perfect score, which was 44 out of a maximum total score of 44 so that the average percentage of practicality reached 100%, indicating that this media is feasible to use. The average value of all validations reached 100%, indicating that this media is feasible to use in the learning process by elementary school teachers and students. The effectiveness of the media was tested through the results of the student response test in grade IV of SDN No. 76 Kota Tengah. Which gets a percentage of 100% with the category (Very Good) from student responses. Thus, the E-Comic of Lahilote Folk Tales is declared worthy of being distributed.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran E-Komik Cerita Rakyat Lahilote yang memenuhi kriteria kelayakan dan efektivitas dalam mendukung pembelajaran Muatan Lokal, khususnya pada materi cerita rakyat daerah pada siswa kelas IV. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D, yang mencakup tahap define, design, develop, dan disseminate. Uji kelayakan dilakukan melalui validasi oleh para ahli. Hasil validasi media menunjukkan skor 28, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik", dengan persentase nilai 100%. Sementara itu, validasi materi memperoleh skor 32, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dengan persentase nilai 100%. Kepraktisan media diuji menggunakan lembar validasi praktis, yang menghasilkan skor sempurna, yaitu 44 dari total skor maksimal 44 sehingga rata-rata persentase kepraktisan mencapai 100%, menunjukkan bahwa media ini layak digunakan. Rata-rata nilai semua validasi mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru dan siswa sekolah dasar. Efektivitas media diuji melalui hasil uji respon peserta didik di kelas IV SDN No. 76 Kota Tengah. Yang mendapatkan persentase nilai 100% dengan kategori (Sangat Baik) dari respon peserta didik. Dengan demikian, E-Komik Cerita Rakyat Lahilote dinyatakan layak untuk disebarluaskan.

PENDAHULUAN

Pendidikan berbasis budaya merupakan suatu sistem yang memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk memperluas pengetahuan dan keterampilannya melalui pembelajaran sepanjang hayat. Munculnya paradigma pendidikan berbasis budaya lebih menekankan pada dua aliran besar. Kita berangkat dari premis bahwa modernisme telah mencapai puncaknya dan cenderung membawa manusia kembali ke alam. modernisasi sendiri menuntut terciptanya demokrasi dalam seluruh aspek kehidupan manusia. Atas dasar itu, pendidikan dapat dikelola dengan lebih baik dengan menciptakan ruang partisipasi masyarakat yang seluas-luasnya dengan budaya nilai (politik lokal) sebagai bagian dari tujuan dan muatan pendidikan. Pada akhirnya pendidikan menjadi upaya kolaboratif yang melibatkan partisipasi dan peran kearifan sistem nilai budaya. Partisipasi dalam konteks ini berupa kerja sama antara masyarakat dan pemerintah dalam perencanaan, pelaksanaan, pemeliharaan dan pengembangan kegiatan pendidikan di sekolah.

Budaya lokal berperan penting dalam mengajarkan nilai-nilai kebaikan kepada individu diantaranya kemauan individu untuk mencari ilmu, sikap bekerja keras,

berbahsa yang baik, cara bagaimana berinteraksi dengan orang lain, dan bagaimana cara untuk melestarikan lingkungan sekitar. Nilai luhur budaya lokal ini secara turun temurun akan diwariskan dan dilestarikan hingga saat ini karena dianggap mempunyai kebermanfaatannya, nilai kebajikan dalam menjalani kehidupan bermasyarakat.

Kearifan lokal merupakan bagian dari identitas atau kepribadian budaya yang terdapat pada sebuah bangsa yang dapat menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar atau bangsa lain menjadi bagian dari watak dan serta kemampuan sendiri (Nuwa 2020). Keberadaan nilai-nilai kearifan lokal akan diuji di tengah aktivitas sosial yang dinamis saat ini (Hendrawan, et al 2022).

Model pembelajaran berbasis budaya yang dilakukan selama ini di sekolah dasar masih terdapat banyak kesenjangan yang mengurangi efektivitas dalam penerimaan pembelajaran oleh peserta didik. Seperti kurangnya bahan ajar berupa media dan buku yang dapat menstimulus peserta didik dalam pembelajaran. Dalam beberapa dekade terakhir, paradigma pendidikan telah bergeser dari model pengajaran yang didominasi oleh guru menjadi pendekatan yang lebih berorientasi pada siswa. Pendidik semakin menyadari bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda dan bahwa mereka belajar dengan cara yang lebih efektif ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi instrumen yang sangat penting dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan mudah dipahami. Sedangkan dalam pembelajaran-pembelajaran berbasis budaya lokal selama ini cenderung tidak menggunakan media yang sesuai, sehingga menyebabkan pengetahuan dan penghargaan peserta didik terhadap budaya lokal itu sendiri kurang.

Media pembelajaran keberadaannya sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan untuk mengajar. Untuk itu dalam mengajar guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran (Akmalia et al., 2023)

Media digital berasal dari kata media dan digital. Media berasal dari bahasa latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. Sedangkan Digital berasal dari kata digitus, dalam bahasa Yunani berarti jari jemari, namun menurut istilah kata digital identik dengan internet. Media digital merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vektor or bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Media digital adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik. (Munir 2013)

E-Komik sebagai media pembelajaran yang menggunakan gambar dan narasi dapat memanfaatkan kecenderungan ini. Dengan memiliki elemen visual yang menarik,

e-komik dapat membuat materi pelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Komik merupakan salah satu media yang populer dan disukai oleh anak-anak, termasuk siswa kelas V (Setyaningsih et al., 2022). Komik memiliki daya tarik visual yang kuat, naratif yang menarik, dan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga berpotensi meningkatkan minat belajar siswa terhadap Bahasa Indonesia (Setyaningsih et al., 2022)

Beberapa penelitian terkait pengembangan media pembelajaran e-komik dengan kualifikasi sangat baik yang dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa (Dasi and Putra 2022). Media komik digital dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar (Ayu et al. 2021). Media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Megantari, Margunayasa, and Agustiana 2021). Media komik dapat membantu siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mampu memecahkan masalah secara mandiri (Madyaningtyas et al. 2022). Media komik web layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan aktif dalam pembelajaran (Aini & Abdullah 2021).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas, penelitian yang akan dilakukan berbeda dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya fokus pada pembelajaran bahasa Indonesia. Sementara penelitian yang akan dilakukan fokus pada pembelajaran budaya lokal. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD N 76 Kota Tengah, Kota Gorontalo khususnya dalam pembelajaran budaya masih banyak siswa masih kesulitan dalam memahami dan menghargai budaya lokal. Adapun media pembelajaran yang digunakan adalah buku teks dan tidak berbasis digital. Oleh sebab itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan jaman yakni berbasis digital.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini adalah *Research & Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan, Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dalam pengembangan media e-Komik ini, peneliti akan menggunakan model penelitian 4D. Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel tahun 1974. Model 4-D adalah model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran (Arkadiantika et al. 2020). Awalnya Thiagarajan, Semmel, dan Semmel memodifikasi model ini menjadi empat tahap, yaitu: *analysis, design, evaluation, and dissemination*. Setelah melalui proses pengembangan dalam pelatihan, model ini disebut model Four-D yang terdiri dari empat tahap: *define, design, develop, dan disseminate*. Rochmat dalam (HAVIZ 2016). Produk tersebut tidak selalu benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, dan alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*) seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau

laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, dan manajemen. (Sugiyono 2009). Jenis data yang dipergunakan berbentuk data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan masukan dan ulasan ahli media, materi, bahasa, praktisi, serta pendidik dan peserta didik SDN 78 Kota Tengah, Kota Gorontalo. Sementara data kuantitatif didapatkan dari hasil perhitungan angket Respon. Sumber data yaitu dosen sebagai ahli media, materi dan bahasa, dan guru SDN 78 Kota Tengah, Kota Gorontalo. Pengumpulan Data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data penelitian akan dianalisa dengan cara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data yang dianalisis melingkupi kelayakan secara konseptual dan prosedural media e-komik.

Hasil pengukuran dari para pakar berwujud mutu hasil produksi dikodekan dengan rasio kualitatif. Pengubahan poin kualitatif menjadi poin kuantitatif berdasarkan keputusan. Seperti pada tabel Hasil pengukuran dari para pakar berwujud mutu hasil produksi dikodekan dengan rasio kualitatif. Pengubahan poin kualitatif menjadi poin kuantitatif berdasarkan keputusan seperti pada tabel Hasil pengukuran dari para pakar berwujud mutu hasil produksi dikodekan dengan rasio kualitatif. Pengubahan poin kualitatif menjadi poin kuantitatif berdasarkan keputusan (Hanafi 2024). Tertib analisis data kelayakan media e-komik melalui lembar pengesahan dilakukan melalui langkah berikut:

1. Tabulasi segala data yang diperoleh untuk tiap unsur dari bagian evaluasi yang ada dalam instrumen evaluasi.
2. Menghitung nilai keseluruhan rata-rata dari tiap elemen memakai Rumus :

$$\% = \frac{N}{n} \times 100\%$$

Sumber: (Lestari 2019)

Keterangan:

%; Persentase sub-variable

N: Jumlah skor tiap variable

n: Jumlah skor maksimum

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian diawali dengan tahap perencanaan yaitu pengajuan judul proposal, mengajukan izin penelitian dan menyusun instrumen serta perangkat penelitian lainnya. Tahap perencanaan dilaksanakan pada bulan Januari 2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan menghasilkan sebuah media pembelajaran E-komik cerita rakyat lahilote di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode research and

development (R&D) dan menggunakan model 4D (*define, design, develop, dan disseminate*) dengan tahapan sebagai berikut:

1. Define (Tahap Pendefinisian)

Tahap pendefinisian merupakan proses yang menentukan hasil produk yang dikembangkan berdasarkan penggalian informasi yang dilakukan mengenai pembelajaran yang dibutuhkan.

a. *Fron-end Analysis* (Analisis Awal)

Analisis awal dilakukan dengan peneliti melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran budaya dalam hal ini (Muatan Lokal) untuk menggali informasi mengenai media pembelajaran yang pernah digunakan serta minat peserta didik dalam proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran Budaya (Muatan Lokal) dengan materi cerita rakyat gorontalo. Berikut merupakan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti.

b. *Task Analysis* (Analisis Tugas)

Analisa tugas dilakukan untuk menelaah media e-komik yang dikembangkan. Menganalisis secara tuntas seluruh materi/cerita yang termuat di dalam media yang dikembangkan sehingga diketahui kesesuaiannya dengan capaian pembelajaran yang ditargetkan sesuai kurikulum. Pada tahap ini peneliti membuat media e-komik sesuai dengan KD dan Indikator Pembelajaran.

c. *Concept Analysis* (Analisis Konsep)

Analisa konsep dilakukan untuk menganalisa konsep-konsep utama yang hendak diajarkan pada proses belajar mengajar, menyusun secara runtut serta merinci konsep-konsep yang relevan.

d. *Specifying Instructional Objectives* (Spesifikasi Tujuan Pembelajaran)

Pada proses ini dilakukan perumusan tujuan pembelajaran yang merangkum seluruh hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, rangkaian tujuan pembelajaran ini menjadi dasar untuk merancang media yang dikembangkan. Adapun tujuan pembelajaran yang dirancang adalah sebagai berikut:

1. Setelah membaca e-komik cerita rakyat lahilote, peserta didik dapat mengenal dan memahami cerita rakyat khas Gorontalo
2. Setelah membaca e-komik cerita rakyat lahilote, peserta didik mampu menunjukkan sikap untuk menghargai warisan budaya lokal
3. Setelah membaca e-komik cerita rakyat lahilote, peserta didik dapat menceritakan Kembali dengan menggunakan bahasanya sendiri.
4. Setelah membaca e-komik cerita rakyat lahilote, peserta didik dapat memahami nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita.

2. Design (Merancang)

Setelah melakukan tahap pendefinisian, selanjutnya dilaksanakan tahap perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan pada tahap pendefinisian. Pada penelitian ini, proses perancangan dilakukan untuk merancang sebuah media e-komik cerita rakyat lahilote yang dapat digunakan untuk

menjadi pembantu proses pembelajaran. Proses ini memiliki 3 tahap yaitu; penentuan dan pemilihan media, penentuan format media, dan rancangan awal media.

a. Penentuan dan Pemilihan Media

Proses ini dilaksanakan untuk menetapkan media yang cocok berdasarkan hasil temuan masalah yang dilakukan pada tahap analisis awal. Proses ini juga dilakukan untuk menentukan media yang cocok digunakan untuk pengembangan media e-komik ini. Pada pengembangan media e-komik ini, peneliti menggunakan aplikasi Medibang Panit sebagai alat bantu untuk mendesain dan menggambar media, serta menggunakan proyektor untuk menyajikan media e-komik ini.

b. Penentuan Format Media

Format yang digunakan pada media e-komik ini disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran, format yang dipilih yaitu Potrait, kemudian media memuat Cover, Kata pengantar, panduan penggunaan, pengenalan karakter, isi cerita, biodata pengembang dan sampul belakang.

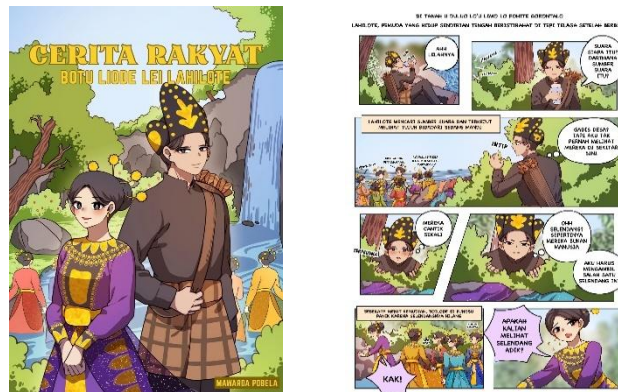
c. Rancangan Awala Media

Tahap perancangan awal media dilakukan sebelum akhirnya media dikembangkan.

3. Develop (Pengembangan)

a. Pembuatan E-komik

Pada tahap pembuatan, peneliti akan mengembangkan media yang sebelumnya masih berupa *storyboard* menjadi e-komik menggunakan media pendukung sebagai berikut; *Ibis Paint X*, *Canva*, dan *Heyzine Flipbook* berikut merupakan tampilan dari hasil yang dikembangkan.



b. Uji Kelayakan Media

Media yang di kembangkan akan divalidasi oleh beberapa ahli untuk menentukan kelayakan media, yakni validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli praktisi dan respon peserta didik. Berikut merupakan hasil dari uji kelayakan yang telah dilakukan oleh peneliti. Validasi ahli media dilakukan sebanyak dua tahap yakni pertama pada Selasa, 18 Februari 2025 dan yang kedua

pada Rabu, 14 Mei 2025. Pada validasi tahap pertama validator memberikan nilai 4 pada semua indikator penilaian yaitu Komposisi Warna : warna sesuai dengan karakter peserta didik, Pengilustrasian : jelas, Huruf : dapat dibaca dengan jelas dan gaya huruf tidak berlebihan, Susunan posisi (layout) rapi dan menyatu, Petunjuk penggunaan : petunjuk penggunaan mudah dipahami, Penggunaan : media mudah digunakan, dan Daya tarik : tidak menimbulkan kesan jenuh dan membosankan. Sehingga memperoleh persentase 100% dan masuk dalam kategori (sangat baik), akan tetapi validator memberikan saran agar pakaian yang digunakan oleh karakter dalam e-komik dapat mengilustrasikan ke-khasan dari Gorontalo.

Validasi ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap yakni pertama pada Selasa, 17 Februari 2025 dan yang kedua pada Rabu, 14 Mei 2025. Pada validasi tahap pertama validator memberikan nilai 4 pada dua indikator penilaian yaitu relevansi media dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, dan kebermanfaatan media e-komik. Adapun indikator yang mendapat nilai 3 adalah Intensitas materi sesuai dengan perkembangan kognitif, Relevansi dengan kaidah EYD Bahasa Indonesia, Keefektifan serta ketepatan Bahasa, Kejelasan tujuan dan indikator pada media, Penyampaian materi secara logis dan sistematis, dan Penyampaian media meningkatkan minat peserta didik. Sehingga memperoleh persentase 81,25% dan masuk dalam kategori (sangat baik), akan tetapi validator memberikan saran agar dapat mempersingkat materi/cerita namun tetap mempertahankan nilai-nilai utama yang disampaikan oleh cerita. Pada tahap kedua validator telah menyatakan bahwa media layak digunakan di lapangan tanpa revisi dengan nilai 4 pada semua indikator penilaian yaitu relevansi media dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, kebermanfaatan media e-komik, Intensitas materi sesuai dengan perkembangan kognitif, Relevansi dengan kaidah EYD (Ejaan yang disempurnakan) Bahasa Indonesia, Keefektifan serta ketepatan Bahasa, Kejelasan tujuan dan indikator pada media, Penyampaian materi secara logis dan sistematis, dan Penyampaian media meningkatkan minat peserta didik. sehingga memperoleh persentase 100 % dan masuk dalam kategori (Sangat Baik).

Validasi ahli praktisi dilakukan oleh Silvian Dunggio S.Pd selaku wali kelas IV. Validasi dilakukan setelah tahap validasi media dan tahap validasi materi selesai dilaksanakan. Validasi dilakukan satu tahap pada Kamis, 15 Mei 2025 setelah uji coba pembelajaran menggunakan media di kelas IV. Hasil menunjukkan e-komik cerita rakyat Lahilote mendapatkan nilai 4 pada semua indikator penilaian yaitu Media e-komik tidak abstrak penyuguhannya, Penyusunan penyajian media e-komik rapih, Media e-komik bersih dan tidak berantakan, Media e-komik berkemampuan meningkatkan minat belajar, Media e-komik relevan dengan kekhasan peserta didik, Media e-komik relevan dengan subjek yang diajarkan, Media e-komik mudah dipergunakan, Media e-komik

mudah dibawa, Media e-komik bisa dipergunakan berulang, Media e-komik memiliki kualitas yang baik, dan Media e-komik mudah disimpan, sehingga memperoleh persentase nilai 100% dengan kategori/kriteria (Sangat Baik) oleh validasi praktisi. Selain itu respon siswa diambil dari hasil setelah melakukan uji coba media yang dilakukan pada saat mata Pelajaran muatan lokal dengan materi cerita rakyat. Setelah pembelajaran, siswa diberikan angket kuisioner untuk mengukur Tingkat respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

4. Disseminate (Penyebaran)

Setelah media e-komik ini dinyatakan Layak untuk digunakan, maka media ini akan memasuki tahap penyebaran (*Disseminate*) yang merupakan tahap terakhir pada penelitian ini, tahap ini bertujuan untuk menyebarkan media e-komik cerita rakyat lahilote di Sekolah Dasar. Hanya terdapat 1 tahap yang perlu dilakukan pada tahap penyebarluasan ini, yaitu tahap pengemasan. Media e-komik ini dikemas dalam bentuk *Flipbook* yang dapat diakses melalui *QR CODE*, sehingga dapat disebarluaskan melalui platform media online seperti Whatsapp, telegram, dan media online lainnya ke seluruh sekolah dasar yang ada di kota Gorontalo.

aPerkembangan teknologi dalam dunia pendidikan membawa banyak perubahan yang signifikan, khususnya dalam cara guru menyampaikan materi serta cara siswa mengakses informasi. Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah pemanfaatan media digital interaktif, seperti e-komik, e-book, dan video pembelajaran, yang dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar melalui penyajian materi secara visual dan naratif. Teknologi ini mendukung pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan gaya belajar generasi digital saat ini.

Pembelajaran yang menarik perhatian siswa sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan, Untuk menciptakan pembelajaran menarik itu guru membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan adalah melalui media komik digital. Komik digital menggabungkan elemen visual dan naratif yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Dengan gambar yang menarik dan cerita yang sederhana, siswa dapat lebih mudah menghubungkan antara konsep yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, media komik digital juga dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran, karena penyajian materi yang menarik dan mudah dicerna dibandingkan dengan media tulisan lain.

Dari hasil observasi yang diperoleh peneliti di SD N 76 Kota Tengah, Kota Gorontalo khususnya dalam pembelajaran budaya masih banyak siswa masih sulit dalam memahami dan menghargai budaya lokal. Adapun media pembelajaran yang digunakan adalah buku teks dan tidak berbasis digital. Oleh sebab itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan jaman yakni berbasis digital. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian

pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Cerita Rakyat Lahilote Berbasis Budaya Lokal di Sekolah Dasar”.

Sebagai peneliti yang mengembangkan media pembelajaran berbasis digital untuk siswa sekolah dasar, saya memilih e-komik sebagai media karena e-komik merupakan media yang interaktif, visual, dan mudah diakses. E-komik atau komik elektronik adalah komik digital yang dapat dibaca melalui perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone, dan kadang dilengkapi dengan fitur-fitur multimedia seperti suara, animasi ringan, serta elemen interaktif lainnya. Media ini sangat cocok untuk anak-anak karena memadukan teks dan gambar dalam menyampaikan cerita, sehingga mampu meningkatkan minat baca, pemahaman materi, serta motivasi belajar siswa.

Saya memilih tokoh Lahilote, cerita legenda dari Gorontalo, sebagai karakter utama dalam e-komik yang saya kembangkan karena Lahilote merupakan bagian penting dari kekayaan budaya lokal yang sarat nilai moral dan edukatif. Cerita rakyat Lahilote menjalin kisah dengan bidadari mengandung pesan tentang tanggung jawab, kejujuran, dan konsekuensi dari setiap tindakan, yang relevan untuk ditanamkan sejak dini kepada siswa. Selain itu, penggunaan cerita rakyat lokal juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta, pemahaman dan penghargaan terhadap budaya daerah serta menjaga agar warisan cerita tersebut tidak terlupakan di tengah perkembangan zaman. Dengan menjadikan Lahilote sebagai tokoh utama, e-komik ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga bisa digunakan sebagai sarana pelestarian budaya daerah

Media e-komik cerita rakyat Lahilote ini dikembangkan dengan menggunakan metode *research and development* (R&D) dan menggunakan model 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Model 4D digunakan karena model ini cocok digunakan sebagai pondasi pengembangan perangkat kegiatan belajar bukan pengembangan sistem kegiatan belajar. model 4D adalah model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran (Arkadiantika et al. 2020). Media e-komik yang dikembangkan, diuji oleh beberapa ahli untuk mengetahui kelayakan secara konseptual dan prosedural sehingga media e-komik ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi yang dilaksanakan oleh peneliti, pada tahap validasi media dilakukan sebanyak 2 tahap, media E-Komik Cerita Rakyat Lahilote mendapatkan hasil akhir dengan persentase nilai 100% pada semua indikator berikut; Komposisi Warna: warna sesuai dengan karakter peserta didik, Pengilustrasian: jelas, Huruf: dapat dibaca dengan jelas dan gaya huruf tidak berlebihan, Susunan posisi (layout) rapi dan menyatu, Petunjuk penggunaan: petunjuk penggunaan mudah dipahami, Penggunaan: media mudah digunakan, dan Daya tarik :tidak menimbulkan kesan jenuh dan membosankan. Sehingga memperoleh kategori (Sangat Baik) .

Validasi materi dilakukan sebanyak 2 tahap, media E-Komik Cerita Rakyat Lahilote mendapatkan hasil akhir dengan persentase nilai 100% pada semua indikator; relevansi media dengan kompetensi inti dan kopetisi dasar, kebermanfaatan media e-

komik, Intensitas materi sesuai dengan perkembangan kognitif, Relevansi dengan kaidah EYD (Ejaan yang disempurnakan) Bahasa Indonesia, Keefektifan serta ketepatan Bahasa, Kejelasan tujuan dan indikator pada media, Penyampaian materi secara logis dan sistematis, dan Penyampaian media meningkatkan minat peserta didik. Sehingga memperoleh kategori (Sangat Baik).

Validasi praktisi dilakukan sebanyak 1 tahap, media E-Komik Cerita Rakyat Lahilote mendapatkan hasil akhir dengan persentase nilai 100% pada semua indikator penilaian berikut; Media e-komik tidak abstrak penyuguhannya, Penyusunan penyajian media e-komik rapih, Media e-komik bersih dan tidak berantakan, Media e-komik berkemampuan meningkatkan minat belajar, Media e-komik relevan dengan kekhasan peserta didik, Media e-komik relevan dengan subjek yang diajarkan, Media e-komik mudah dipergunakan, Media e-komik mudah dibawa, Media e-komik bisa dipergunakan berulang, Media e-komik memiliki kualitas yang baik, dan Media e-komik mudah disimpan. Sehingga memperoleh kategori (Sangat Baik).

Tahap validasi terakhir adalah tahap uji coba yang dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri 76 Kota Tengah, Kota Gorontalo, media E-Komik Cerita Rakyat Lahilote mendapatkan hasil akhir dengan persentase nilai 100% pada semua indikator penilaian berikut; kelayakan isi: Intensitas materi relevan dengan perkembangan kognitif, Keutuhan media ajar, Kebermanfaatan media e-komik, penyajian: Kejelasan tujuan dan indikator media e-komik, Materi masuk akal dan runtut, Keutuhan informasi, Kebahasaan: Kesesuaian dengan kaidah, Tampilan dan konten: Komposisi Warna, gambar, huruf, tata letah (*Layout*), Karakteristi: penggunaan dan daya tarik. Sehingga memperoleh kategori (Sangat Baik). Maka dapat disimpulkan bahwa media E-Komik Cerita Rakyat Lahilote layak untuk disebarakan.

Media e-komik yang dikembangkan memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional sebelumnya yang berupa presentasi PowerPoint yang hanya memuat teks dan gambar yang kurang menarik. E-komik ini menyajikan ilustrasi karakter dan alur cerita secara lebih mendalam dan naratif, sehingga membantu siswa memahami jalan cerita legenda Lahilote secara lebih menyeluruh dan kontekstual. Keunggulan lainnya adalah kekhasan konten lokal yang diangkat, yaitu cerita rakyat dari Gorontalo yang selama ini belum banyak diadaptasi dalam bentuk e-komik. Selain itu, visualisasi karakter dalam e-komik ini disesuaikan dengan perkembangan alur cerita dan dirancang secara khusus menggunakan busana tradisional khas Gorontalo, yang tidak hanya memperkuat identitas budaya lokal, tetapi juga memberikan nilai edukatif tentang kearifan lokal kepada peserta didik.

Dalam pengembangan media e-komik sebagai alat pembelajaran, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dan menjadi dasar bagi pengembangan lebih lanjut berikutnya. Seperti: Keterbatasan interaktivitas, Meskipun e-komik menyajikan ilustrasi yang menarik, namun tingkat interaktivitasnya masih terbatas dibandingkan dengan media seperti game edukatif atau aplikasi pembelajaran interaktif

yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi melalui simulasi atau aktivitas responsif, Keterbatasan dalam penilaian dan umpan balik,

E-komik umumnya bersifat satu arah dalam penyampaian materi. Belum banyak yang dilengkapi dengan fitur penilaian otomatis atau umpan balik langsung terhadap pemahaman siswa, sehingga guru perlu menggunakan alat tambahan untuk evaluasi. Keterbatasan konten yang tersedia, Cerita rakyat lokal seperti *Lahilote* dari Gorontalo memang memberikan nilai budaya tinggi, namun masih terbatas dari segi jumlah cerita lokal lain yang diangkat. Ke depan, diharapkan pengembangan dapat diarahkan untuk memperluas cakupan cerita yang dapat dimuat dalam E-komik.

KESIMPULAN

E-komik Cerita Rakyat Lahilote ini telah melalui dua proses validasi yang dilakukan oleh ahli sebelum dilakukan uji coba yakni validasi media dan validasi materi dan mendapatkan hasil dengan kategori (Sangat Baik) pada semua indikator penilaian berikut; Komposisi Warna, Pengilustrasian, Huruf, Susunan posisi (layout), Petunjuk penggunaan, cara Penggunaan dan Daya tarik. Relevansi media dengan kompetensi inti dan kopetisi dasar, kebermanfaatan media e-komik, Intensitas materi sesuai dengan perkembangan kognitif, Relevansi dengan kaidah EYD (Ejaan yang disempurnakan) Bahasa Indonesia, Keefektifan serta ketepatan Bahasa, Kejelasan tujuan dan indikator pada media, Penyampaian materi secara logis dan sistematis, dan Penyampaian media meningkatkan minat peserta didik. Sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam tahap uji coba di Sekolah Dasar yang telah ditentukan. Secara Prosedural, E-komik Cerita Rakyat Lahilote telah melalui tahap validasi praktisi dan uji coba respon peserta didik dan mendapatkan hasil dengan kategori (Sangat Baik) pada semua indikator penilaian berikut; Media e-komik tidak abstrak penyuguhannya, Penyusunan penyajian media e-komik rapih, Media e-komik bersih dan tidak berantakan, Media e-komik berkemampuan meningkatkan minat belajar, Media e-komik relevan dengan kekhasan peserta didik, Media e-komik relevan dengan subjek yang diajarkan, Media e-komik mudah dipergunakan, Media e-komik mudah dibawa, Media e-komik bisa dipergunakan berulang, Media e-komik memiliki kualitas yang baik, dan Media e-komik mudah disimpan, kelayakan isi: Intensitas materi relevan dengan perkembangan kognitif, Keutuhan media ajar, Kebermanfaatan media e-komik, penyajian: Kejelasan tujuan dan indikator media e-komik, Materi masuk akal dan runtut, Keutuhan informasi, Kebahasaan: Kesesuaian dengan kaidah, Tampilan dan konten: Komposisi Warna, gambar, huruf, tata letah (*Layout*), Karakteristi: penggunaan dan daya tarik. Sehingga dapat dinyatakan layak untuk disebarluaskan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Mahmud, Sekar Dwi Ardianti, and Ika Ari Pratiwi. 2021. "Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus." *Progres Pendidikan* 2(1):1-6. doi:

10.29303/prospek.v2i1.55.

- Ambarini, Ririn, Arso Setyaji, and Dian Ayu Zahraini. 2018. "Interactive Media in English for Math at Kindergarten: Supporting Learning, Language and Literacy with ICT." *SSRN Electronic Journal* (January 2018). doi: 10.2139/ssrn.3226704.
- Arkadiantika, Irnando, Wanda Ramansyah, Muhamad Afif Effindi, and Prita Dellia. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 3800(SEMNASDIKJAR 2019):29-36.
- Ayu, Sri, Cahya Pinatih, D. B. Kt, and Ngr Semara. 2021. "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Muatan IPA." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5(1):115–21.
- Bascom, William. 1965. "The Forms of Folklore : Prose Narrative." *The Journal of American Folklore* 78(307):3–20.
- Candrayani, Alfira Novita, Yohana Ambarwati, and Handoko Wibisono. 2024. "Meta Analisis: Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 2(7):32–44.
- Darajat, Zakiah. 2008. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dasi, Ni Luh Krisna Devi, and Semara Putra. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4(3):354–62.
- Dewi, Rukmini. 2009. "Cerita Rakyat Kabupaten Sragen (Suatu Kajian Struktural Dan Nilai Edukatif)." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 1(1):1–17.
- Hafid, Anwar, Ali Rosdin, Moch Musoffa, and M. Nur Akba. 2015. *Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal*. Jakarta.
- HANAFI, A. R. 2024. "Pengembangan Media E-Komik Pada Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar." *Unversltas Jambi*.
- Hasan, Muhammad, MPd Milawati, MPd Darodjat, and MAg DrTuti Khairani Harahap. 2021. *Makna Peran Media Dalam Komunikasi Dan Pembelajaran | Media Pembelajaran*. 1st ed. edited by T. Media. Klaten: Tahta Media Group.
- HAVIZ, M. 2016. "Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna." *Jurnal Ta'dib* 16(1):1–17. doi: 10.31958/jt.v16i1.235.
- Hendrawan, J. H., Halimah, L., Kokom, K. 2022. "Penguatan Karakter Cinta Tanah Air Melalui Tari Narantika Raranganis." *Jurnal Basicedu* 6(5):7978–7985.
- James, Danandjaya. 1991. *Folklor Indonesia Ilmu Gossip Dongeng Dan Lain-Lain*. Jakarta: Pustaka Utama Mandiri.
- Jannah, Rhodatul. 2009. *Media Pembelajaran*. 1st ed. Antasari Pres.
- Kasih, Putri Pancar, Muhaimin Muhaimin, and Bambang Hariyadi. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik IPA Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas VIII SMP." *Biodik* 8(1):159–66. doi: 10.22437/bio.v8i1.17593.
- Koentjaraningrat. 1980. *Sejarah Teori Antropologi*. Jakarta: UI Press.

- Lase, Delipiter. 2019. "Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0." *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan* 12(2):28–43. doi: 10.36588/sundermann.v1i1.18.
- Lestari, ning rahayu. 2019. "Decision Support System in Determining Outstanding Teachers in Tutoring Institution Uses The Simple Additive Weighting Method." *JURNAL TRANSFORMATIKA* 17(1).
- Madyaningtyas, Meliana Sasi, Widya Ayu Rarassita Dewi, Yuristya Dyah Indriani, Alfyananda Kurnia Putra, and Eva Febriyanti. 2022. "Learn to Create with Disaster Mitigation Digital Comics Project : Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Dengan Model Project Based Learning Di SMAN 1 Kepanjen." *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JJPI)* 16(2):189–95.
- Mahadewi, L. P. P., and A. I. W. I. Y. Sukmana. 2015. *Text-Based Programming: Konsep Dasar & Aplikasi Pengembangan Produk Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Megantari, Komang, I. Gede Margunayasa, and I. Gusti Agustiana. 2021. "Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital." *MIMBAR PGSD Undiksha* 9(1):139. doi: 10.23887/jjpgsd.v9i1.34251.
- Muliyah, Pipit, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, and Tryana. 2021. *Kajian Antropolinguistik: Relasi Bahasa, Budaya Dan Kearifan Lokal Indonesia*. Vol. 7. 1st ed. edited by M. d. Sakhi Herwiana. Jawa Timur: LPPM Unhasy Tebuireng Jombang.
- Munir. 2013. *Media Digital Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nugroho, M. I. R. Luawo and I. T. 2018. "Media Komik Untuk Mengembangkan Pemahaman Kemandirian Emosional Siswa Kelas XI SMA Negeri 111 Jakarta." *Jurnal Bimbingan Konseling* 7(2):121–132.
- Nurul Nur Aini & Abdullah, M. H. 2021. "Pengembangan Media Komik Web Dengan Metode Cai Tipe Simulasi Dan Tutorial Pada Pembelajaran Kelas Iv Materi Siklus Makhluk Hidup Hewan Tema 6 Cita-Citaku." *Jpgsd* 9(4):06-.
- Nuwa, G. 2020. "Nilai Kearifan Lokal Gong Waning Pada Masyarakat Etnis Sikka Krowe Sebagai Sumber Pendidikan Karakter." *Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran* 1(2):48–53.
- Paling, Sepling, Fatqurhohman, Alfian Makmur, Yati, Muhammad Albar, Agus Milu Susetyo, Yusuf Wahyu Setya Putra, Widyawanti Rajiman, Soraya Djamilah, Ratnadewi, Herni Yuniarti Suhedi, and Asep Irvan Irvani. 2024. *Media Pembelajaran Digital*. Cetakan Pe. edited by F. Aziz and Y. N. Asri. Makassar: CV. Tohar Media.
- Pratama, Yoga Anjas. 2018. "Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 1 Sukabumi Bandar Lampung." *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 8(2):347. doi: 10.22373/jm.v8i2.4123.
- R, Ibrahim, and Nana Syaohadi S. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ramli, R. 2012. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rasyika, Ainatur, Alifia Nur Sabilah, Arini Wardatul Istiana, and Fahrudin Nisak. 2025. "Pengaruh Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Literasi." 2(1):138–44.
- Rifky, Khumairo Ulva. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata

- Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran.” 4(June):2016.
- s, Thiagarajan. 1976. “Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook.” *Journal of School Psychology* 14(1):75. doi: 10.1016/0022-4405(76)90066-2.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Dan Pengembangan. (Research and Development)*.
- Trisnarningsih, Arum Syafrilia, and Ika Maryani. 2018. “Pengembangan Komik Ipa Berbasis Karakter Peduli Lingkungan Pada Materi Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan (Uji Coba Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Kleco).” *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)* 1(1):18. doi: 10.12928/fundadikdas.v1i1.66.
- Turi, La Ode. 2007. *Bhinci Bhinciki Kuli, Suatu Tinjauan Budaya Kepemimpinan Lokal Nusantara*. Penerbit Khazanah Nusantara.
- Witanta, Vivian Alfinia, Baiduri Baiduri, and Siti Inganah. 2019. “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematikapada Materi Perbandingan Kelas Vii Smp.” *Lentera Sriwijaya : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 1(1):1–12. doi: 10.36706/jls.v1i1.9565.