

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kearifan Lokal Materi Ghibah dan Tabayun Sekolah Menengah Pertama

Haerana^{1*}, Nurdin Kaso², Nurul Aswar³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Palopo, Kota Palopo

Article Info

Article history:

Received Jan 03, 2025

Accepted Feb 03, 2025

Published Online Apr 30, 2025

Keywords:

Kearifan lokal

Komik

Ghibah

Tabayun

ABSTRACT

Media pembelajaran yang efektif, efisien, dan inovatif sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa media komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI untuk peserta didik kelas VII SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian yang pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model ADDIE melalui tahapan analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian kelas VII SMP sebanyak 33 orang, dengan komik yang digambar secara manual. Data penelitian didapatkan dari wawancara dan lembar angket. Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal materi ghibah dan tabayun terbukti valid dan praktis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berciri kearifan lokal yang dikembangkan oleh peneliti telah valid, dan praktis serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat.

This is an open access under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) licence



Corresponding Author:

Haerana,

Program Studi Pendidikan Agama Islam,

Institut Agama Islam Negeri Palopo, Kota Palopo

Jl. Agatis Balandai, Kel. Balandai, Kota Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia, 91914

Email: heralina061@gmail.com

Haerana, H., Kaso, N., & Aswar, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kearifan Lokal Materi Ghibah dan Tabayun Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i1.2606>

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kearifan Lokal Materi Ghibah dan Tabayun Sekolah Menengah Pertama

1. Pendahuluan

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, terkhusus teknologi informasi akan mempengaruhi penyusunan serta pelaksanaan strategi pembelajaran (Eko Purnomo & Novita Loka, 2023). Kemajuan ini memungkinkan pendidik untuk menggunakan berbagai media yang cocok sesuai dengan kebutuhan tujuan pembelajaran (Ruswan et al., 2024). Penggunaan media tidak hanya dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi dapat membuatnya lebih menarik.

Media pembelajaran yang efektif, efisien, dan inovatif sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik (Sulistiyorini, 2021). Namun, penggunaan media inovatif saat ini masih jarang dilakukan oleh sebagian pendidik dikarenakan kurangnya kemampuan pendidik dalam menyajikan media (Fathiyah, 2014). Selain itu, kendala yang dihadapi oleh pendidik maupun sekolah dalam penggunaan media pembelajaran adalah biaya yang mahal, namun dengan menggunakan media komik dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif karena biaya yang terjangkau (Jauhar, Rukayah, & Asmah, 2019)

Salah satu media yang menjadi perhatian utama peneliti pada pengembangan media pembelajaran ini ialah komik. Komik sangat digemari mulai dari kalangan anak-anak maupun kalangan dewasa karena berbagai jenis komik tertentu, tidak hanya membaca tulisan atau deretan kalimat. Namun, terdapat pula gambar guna menunjang cerita dari komik, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami contoh dari materi (Lelyani & Erman, 2021).

Komik digunakan dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat membayangkan dan memahami apa yang mereka lihat dan pelajari (Al-adawiyah & Kaso, 2024). Dalam mengembangkan media komik dan membawanya dalam pembelajaran sebagai contoh-contoh dari akhlak terpuji, akan membuat peserta didik tertarik untuk mempelajari serta membiasakan karakter tersebut dengan mudah karena di suguhkan melalui hal yang imajinatif serta memasukkan beberapa kearifan lokal pada komik. Komik dipilih karena secara psikologis, anak lebih tertarik dengan penjelasan menggunakan gambar atau gambar visual, sebagai media visual seperti komik juga dapat menumbuhkan imajinasi dan kreativitas anak-anak yang membacanya (Astuti, Kismini, & Prasetyo, 2014).

Integrasi kearifan lokal ke dalam pendidikan merupakan sebuah hal yang sangat penting agar keberterimaan pendidikan dapat disesuaikan dengan kebudayaan di setiap daerah

(Wirawan, 2022). Kearifan lokal hadir seiring dengan terbentuknya masyarakat, keberadaan kearifan lokal menjadi cermin akurat dari apa yang disebut hukum yang hidup dan tumbuh di masyarakat (Sukirman et al., 2022). Adapun kearifan lokal yang dimaksud dalam penelitian ini yakni dengan penggunaan bahasa daerah.

Lontara merupakan salah satu bentuk kearifan lokal dan pembeda dengan bahasa lain yang dituturkan oleh suku Bugis dalam proses komunikasi (Rukayah & Thaba, 2019). Saat ini penggunaan aksara lontara di Sulawesi Selatan semakin menurun (Rahayu, 2020). Faktanya bahwa masih kurangnya orang yang mengetahui atau bahkan membaca pentingnya tulisan aksara lontara, semakin membuktikan bahwa aksara lontara kurang mendapat perhatian dan cenderung menjauh dari posisinya sebagai simbol daerah. Dengan demikian, aksara lontara harus dilestarikan sebagai aset bangsa yang tidak tergantikan, baik dalam penggunaan bahasa sehari-hari maupun penulisan lontara (Takbir, 2016).

Hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah media pembelajaran komik belum pernah digunakan terlebih diintegrasikan dengan kearifan lokal yakni penggunaan aksara Lontara. Saat ini, di sekolah umumnya hanya menggunakan buku cetak. Pembelajaran dengan hanya menggunakan buku cetak terkadang membuat peserta didik bosan dan kurang menarik saat membacanya sehingga menimbulkan ketidakfokusan dalam proses pembelajaran (Syafa'ah, 2014). Oleh karena itu, peneliti akan menguraikan pengembangan media komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI dengan materi ghibah dan tabayun.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan tujuan menghasilkan produk berupa komik sebagai media pembelajaran dan menguji kevalidan serta kepraktisan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE dengan tahapan yakni analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2013). Terdapat lima tahap prosedur pengembangan yang dilakukan yakni: analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik serta kurikulum; perancangan produk dan instrumen; pengembangan dengan validasi dari revisi oleh ahli media, bahasa, dan materi; implementasi uji coba produk untuk mengetahui kepraktisan produk; serta evaluasi formatif dan sumatif untuk penyempurnaan dan penilaian akhir.

Adapun lokasi penelitian yang dilaksanakan di salah satu sekolah menengah pertama negeri di Kota Palopo. Subjek penelitian ialah peserta didik kelas VII yang berjumlah 33 orang

dari 12 orang perempuan dan 11 orang laki-laki. Objek penelitian ini merujuk pada kevalidan serta kepraktisan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun.

Adapun teknik pengumpulan data yakni melalui wawancara, dan lembar angket. Wawancara dilakukan guna menemukan permasalahan serta mengumpulkan informasi terkait media pembelajaran yang digunakan. Lembar angket terdiri dari dua yakni lembar validasi ahli yang sesuai dengan kepakarannya yakni validator ahli bahasa, validator ahli materi, dan validator ahli media. Lembar respon pendidik dan peserta didik untuk menilai kepraktisan media pembelajaran serta mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran.

Analisis data dilakukan baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan mengolah data hasil review dari ahli materi, media, bahasa, serta angket respon pendidik dan peserta didik. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase penilaian validator terhadap media yang dikembangkan serta penilaian pendidik dan peserta didik terkait kepraktisan produk. Produk dapat digunakan untuk pembelajaran apabila telah terbukti valid dan praktis. Berikut adalah kriteria kevalidan produk yang digunakan dalam penelitian ini (Sugiono, 2019):

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Interval	Tingkat Kevalidan
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak valid

Berikut adalah kriteria yang digunakan untuk menentukan kepraktisan produk yang telah dikembangkan (Nurul Mujtahidah, Yusuf, Guntur, & Aswar, 2023) :

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk

Interval	Tingkat Kevalidan
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Terdapat lima tahap prosedur pengembangan yang dilakukan yakni analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan

evaluasi (*evaluation*). Hasil analisis terhadap kebutuhan peserta didik didapatkan bahwa 94% responden menyukai media pembelajaran berupa media cetak seperti komik, 97% responden menyukai media yang terdapat contoh pembelajaran, serta 94% responden menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, berwarna, dan memiliki alur cerita yang lebih menarik. Adapun hasil wawancara dengan pendidik mengungkapkan bahwa selama proses pembelajaran, buku cetak menjadi media pembelajaran yang paling sering digunakan. Selain itu, pendidik merasa bahwa materi pembelajaran telah relevan dengan media yang akan digunakan. Pendidik juga mengungkapkan bahwa media komik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik walaupun ada sebagian kecil peserta didik yang masih menghiraukan proses pembelajaran. Namun demikian komik yang memiliki gambar, warna, serta alur cerita mengakibatkan peserta didik tertarik dengan materi yang diajarkan sehingga tercipta pembelajaran yang efektif. Kemudian, hasil analisis kurikulum yang diterapkan di kelas VII dengan menggunakan Kurikulum Merdeka pada materi ghibah dan tabayun.

Beberapa langkah-langkah yang dilakukan dalam perancangan produk yakni: Pertama, menyusun alur cerita tentang menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Kedua, mengubah alur cerita yang sebelumnya menggunakan bahasa Indonesia di ubah ke bahasa Bugis lalu ke aksara Lontara. Ketiga, mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan lalu digambar sesuai dengan alur cerita.

Hasil validasi oleh ketiga pakar ahli dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	4
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
3	Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran	4
4	Materi mudah dipahami sesuai alur cerita yang disajikan	3
5	Sistematika penyajian materi	3
6	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran	4
7	Materi yang disajikan mampu mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari	3
Jumlah		25
Skor Maksimum		28
Persentase		89% (Sangat Valid)

Berdasarkan hasil analisis data validasi materi di atas diperoleh persentase 89% dengan kategori sangat valid.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4
2	Menggunakan struktur kalimat yang sederhana	4
3	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	4
4	Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	4
5	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata aksara lontara/bahasa bugis yang baik dan benar	3
6	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh peserta didik	4
7	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif	4
Jumlah		27
Skor Maksimum		28
Persentase		96% (Sangat Valid)

Berdasarkan hasil analisis data validasi bahasa di atas diperoleh persentase 96% dengan kategori sangat valid.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

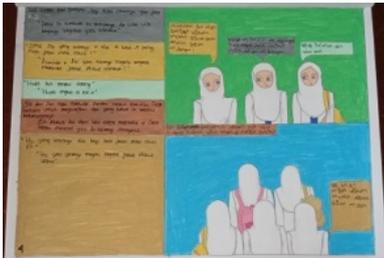
No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kesesuaian materi dengan gambar yang disajikan	3
2	Kemenarikan pengemasan desain <i>cover</i> pada media pembelajaran komik berciri kearifan lokal	3
3	Komposisi warna pada tampilan media pembelajaran komik berciri kearifan lokal	3
4	Kemenarikan visualisasi media pembelajaran komik berciri kearifan lokal	3
5	Kejelasan tulisan dan ukuran huruf dalam media pembelajaran komik berciri kearifan lokal	3
6	Kemenarikan gambar pada media pembelajaran komik berciri kearifan lokal	3
7	Kemenarikan tampilan isi dan penataan <i>layout</i> pada media pembelajaran komik berciri kearifan lokal	3
8	Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	3
9	Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi	3
10	Media dapat digunakan untuk belajar mandiri serta dalam	4

situasi apapun

Jumlah	31
Skor Maksimum	40
Persentase	77% (Valid)

Berdasarkan hasil analisis data validasi media di atas diperoleh persentase 77% dengan kategori valid hal ini dapat dilihat dari semua item pertanyaan mendapatkan skor 3, terkecuali pada satu item yang menunjukkan skor 4 yakni item nomor 10. Validasi media ini mendapatkan berapa masukan dari pakar ahli media diantaranya penambahan nomor halaman di setiap lembaran komik, serta penambahan *background* di setiap *layout* yang polos.

Tabel 6. Revisi Media Komik

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		Penambahan nomor halaman di setiap lembaran komik, serta penambahan <i>background</i> di setiap <i>layout</i> yang polos
		

Berdasarkan data yang diperoleh dari ketiga validator menunjukkan bahwa komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI di kelas VII dinyatakan sangat valid dengan melihat skor persentase penilaian ahli materi sebesar 89%, penilaian ahli bahasa sebesar 96%, dan penilaian ahli media dengan skor persentase 77%, walaupun terdapat beberapa perbaikan dan revisi kecil validasi menunjukkan media yang digunakan sangat valid.

Adapun hasil praktikalitas yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Angket Praktikalitas Guru Mata Pelajaran PAI

Keterangan	Aspek				
	Materi	Ketertarikan	Kreatif	Efisiensi	Interaktif
Skor Penilaian	15	11	12	4	7

Keterangan	Aspek				
	Materi	Ketertarikan	Kreatif	Efisiensi	Interaktif
Jumlah	15	11	12	4	7
Skor Maksimum	16	12	12	4	8
persentase	94	92	100	100	87
Rata-rata	95 % (Sangat Praktis)				

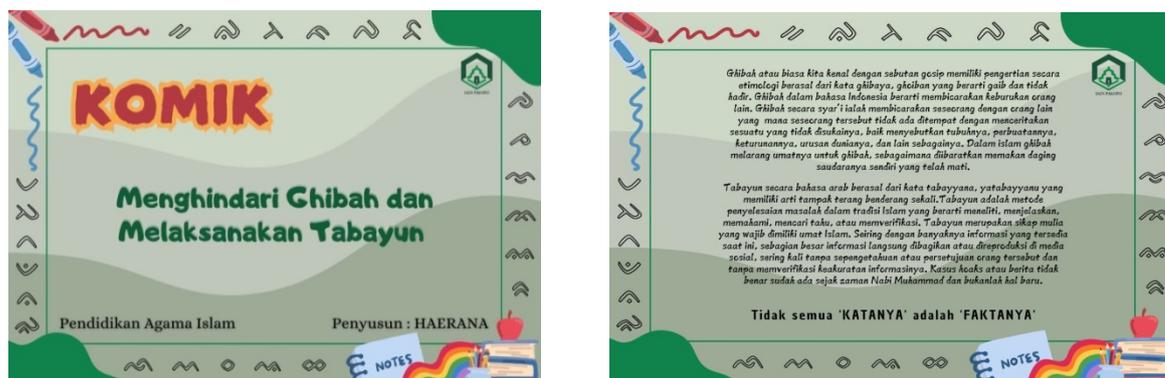
Berdasarkan tabel di atas data hasil angket praktikalitas guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan pada persentase rata-rata 95% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat pada bagian aspek kreatif dan aspek efisiensi mendapatkan skor 100%, sedangkan aspek materi mendapatkan skor 94%, aspek ketertarikan mendapatkan skor 92%, dan aspek interaktif mendapatkan skor 87%.

Tabel 5. Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik Kelas VII.I

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor Peserta Didik	Skor Maksimum	%	Kategori
1	Materi	437	528	83	SP
2	Ketertarikan	320	396	81	SP
3	Kreatif	317	396	80	P
4	Efisiensi	110	132	83	SP
5	Interaktif	219	264	83	SP
Jumlah		1403	1716	82	SP

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata persentase uji kepraktisan pada hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik berciri kearifan lokal pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun di kelas VII SMP adalah 82% dengan kategori sangat praktis. Dimana pada aspek materi diperoleh dengan persentase 83% dengan kategori sangat praktis, aspek ketertarikan memperoleh persentase 81% dengan kategori sangat praktis, aspek kreatif memperoleh persentase 80% dengan kategori praktis, aspek efisiensi memperoleh persentase 83% dengan kategori sangat praktis, dan aspek interaktif yang memperoleh persentase 83% dengan kategori sangat praktis.

Terdapat pula beberapa komentar dari pendidik terhadap produk yang dikembangkan yakni media ini dapat mengasah ingatan peserta didik pada kehidupan sehari-hari karena komik sering disandingkan dengan hal tersebut, sehingga minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan karena adanya gambar serta alur cerita yang menarik. Namun, media komik ini memerlukan biaya yang terjangkau.



Gambar 1. Produk Akhir Komik berciri Kearifan Lokal

Pembahasan

Peneliti telah menemukan solusi yang menjadi tujuan dalam pemaparan rumusan masalah, yakni menghasilkan produk komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMP. Berdasarkan uji validitas didapatkan bahwa penilaian dari validator ahli materi memperoleh skor sebesar 89%, validator ahli bahasa memperoleh skor sebesar 96%, dan validator ahli media memperoleh skor sebesar 77%, adapun nilai rata-rata yang diperoleh 87% dengan kategori sangat valid serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan praktikalitas dari respon pendidik diperoleh skor rata-rata sebesar 95% dengan kategori sangat praktis dan juga respon peserta didik dari 33 orang diperoleh skor rata-rata sebesar 82% dengan kategori sangat praktis sehingga produk komik ini praktis untuk digunakan.

Temuan dari penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang relevan, diantaranya penelitian yang mengembangkan komik audio visual pendidikan pancasila berorientasi kearifan lokal. Temuan ini mengindikasikan bahwa komik audio visual pendidikan pancasila berorientasi kearifan lokal efektif dalam meningkatkan minat peserta didik terhadap pendidikan pancasila, serta layak diintegrasikan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar (Ardiawan, 2024). Penelitian lain yang mengembangkan media pembelajaran komik eksperimen fisika berbasis kearifan lokal untuk Sekolah Menengah Pertama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik eksperimen ini layak dijadikan sebagai media pembelajaran (Jumadi, Darmadi, & Darsikin, 2021).

Terdapat pula penelitian terdahulu yang mengembangkan media pembelajaran berbasis komik islami untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dalam materi energi untuk siswa SD. Adapun hasil dari penelitian ini yang menunjukkan bahwa media pengembangan komik islami yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bermanfaat (Syarifudin, 2020). Kemudian,

penelitian relevan yang mengembangkan media pembelajaran *flipbook* komik digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar. Terindikasi bahwa media ini layak digunakan serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Kusumaningrum & Masruro, 2022).

4. Kesimpulan

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan komik berciri kearifan lokal pada mata pelajaran PAI dengan materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun kelas VII SMP telah valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sesuai dengan validasi dari beberapa pakar ahli mulai dari validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media. Adapun kepraktisan yang dinilai dari guru mata pelajaran PAI serta peserta didik kelas VII yang menyatakan bahwa media komik praktis dalam proses pembelajaran.

5. Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-adawiyah, M. Q., & Kaso, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal. *Jurnal Konsepsi*, 13(3), 145–152.
- Ardiawan, I. K. N. (2024). Pengembangan Komik Audio Visual Pendidikan Pancasila Berorientasi Kearifan Lokal. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7, 181–194. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i4.3652>
- Astuti, T. M. P., Kismini, E., & Prasetyo, K. B. (2014). The Socialization Model of National Character Education for Students in Elementary School Through Comic. *Komunitas*, 6(2), 260–270. <https://doi.org/10.15294/komunitas.v6i2.3305>
- Eko Purnomo, & Novita Loka. (2023). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Symfonia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 69–86. <https://doi.org/10.53649/symfonia.v3i1.33>
- Fathiyah, P. (2014). *Efektivitas penggunaan media audio visual dalam pembelajaran menyimak drama di kelas VIII SMP Al-Hasra Tahun pelajaran 2013-2014*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Jauhar, S., Rukayah, & Asmah, St. (2019). PKM Pelatihan Penulisan Bahan Ajar IPS Bagi Guru-Guru SD Negeri 13 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 29–33.
- Jumadi, J., Darmadi, I. wayan, & Darsikin, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Eksperimen Fisika Berbasis Kearifan Lokal Untuk Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako*, 17(2), 121–125. <https://doi.org/10.22487/me.v17i2.1321>
- Kusumaningrum, D., & Masruro, A. (2022). Development of Learning Media Flipbook Digital Comic Based on Local Wisdom to Increase Learning Interest. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 2(2), 117–122. <https://doi.org/10.35877/454ri.eduline814>

- Lelyani, A. A., & Erman. (2021). Kajian Unsur-Unsur Komik dan Sains dalam Buku Komik Edukasi di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 9(2), 139–146.
- Nurul Mujtahidah, Yusuf, M., Guntur, M., & Aswar, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo. *Jurnal Konsepsi*, 12(4), 53–61.
- Rahayu, N. W. S. (2020). Bhatara Guru dalam Tradisi Bugis Kuno (Perspektif Lontara I La Galigo). *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 11(2), 71–82. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v11i2.373>
- Rukayah, R., & Thaba, A. (2019). Modus Ekspresi Kearifan Lokal Masyarakat Bugis: Suatu Kajian Elong Ugi Dengan Perspektif Hermeneutika (Expression Mode of Bugis Local Wisdom: a Study of Elong Ugi With Hermeneutic Perspectives). *Metalingua: Jurnal Penelitian Bahasa*, 16(2), 257–272. <https://doi.org/10.26499/metalingua.v16i2.134>
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Habibina, I. Z., Alqindy, K. K., ... Syavaqilah, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia*, 8(1), 4007–4016.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung.
- Sukirman, Salam, Aswar, N., Firman, Mirnawati, & Rusdiansyah. (2022). Representation of Ideology in Local Wisdom Verbal Forms: The Discourse Analysis of Islamic Friday Sermon. *Jurnal Adabiyah*, 22(2), 236–251. <https://doi.org/10.24252/jad.v22i2a4>
- Sulistiyorini, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas V Sd Berbasis Budaya. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 179–189. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i4.711>
- Syafa'ah, A. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar/Komik Materi Pokok Konsep Pembagian Dengan Pendekatan Inquiry Siswa Kelas III SDN Jatimulyo II Malang. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Syarifudin, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Materi Energi untuk Siswa Kelas IV SD di Kecamatan Tapung Hilir*. UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Takbir, A. M. (2016). *Kemampuan Membaca Nyaring Teks pau-pau Aksara Lontara Bugis Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Lilirilau Kabupaten Soppeng*. Universitas Negeri Makassar.
- Wirawan, Z. (2022). Kearifan Lokal sebagai Solusi Peningkatan Spirit Kerjasama Peserta Didik. *Jurnal Madako Education*, 8(2), 1–17.

Biografi Penulis



Haerana is a student at the PAI IAIN Palopo Study Program, South Sulawesi, Indonesia. Affiliate: IAIN Palopo. Telephone: +6281242047945 Email: heralina@gmail.com

 A portrait of Dr. Nurdin K., M.Pd. He is a middle-aged man with a mustache, wearing glasses, a white long-sleeved shirt, and a black cap. He is positioned in front of a wooden door.	<p>Dr. Nurdin K., M.Pd. is a lecturer and researcher at the PGMI IAIN Palopo Study Program, South Sulawesi, Indonesia. The object of research study is the Philosophy of Islamic Education. Affiliate: IAIN Palopo. Telephone: +6281354879595 Email: nurdink@iainpalopo.ac.id</p>
 A portrait of Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. He is a man with short dark hair, wearing a light blue dress shirt and a dark tie. The background is a solid red color.	<p>Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. is a lecturer and researcher at the PGMI IAIN Palopo Study Program, South Sulawesi, Indonesia. The object of research study is education. Affiliate: IAIN Palopo Telephone: +6282292123465 Email: nurulaswar@iainpalopo.ac.id</p>