

**PENGEMBANGAN MATERI AJAR *WARAHAN WAI BULOK*
BERBASIS KOMIK ELEKTRONIK**

(Tesis)

**Oleh
Syaiful Hilal
2323045009**



**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MATERI AJAR *WARAHAN WAI BULOK* BERBASIS KOMIK ELEKTRONIK

Oleh

SYAIFUL HILAL

Cerita tentang sebuah sungai yang terletak di Kabupaten Pringsewu, Lampung, dikenal dengan airnya yang tidak pernah jernih. Nama "*Wai Bulok*" sendiri berarti "sungai yang tidak pernah jernih". Cerita ini penting untuk diketahui oleh masyarakat umum khususnya peserta didik. Masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan *warahan wai bulok* berbasis komik *elektronik* untuk siswa kelas IX dan kelayakan pengembangan *warahan wai bulok* berbasis komik *elektronik* untuk siswa kelas IX Kabupaten Pringsewu.

Proses pengembangan materi ajar ini mengikuti penelitian *research and development (R&D)* dengan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Pada tahap analisis, dilakukan pengumpulan informasi melalui studi literatur dan wawancara dengan masyarakat setempat untuk memahami lebih dalam tentang makna dan nilai yang terkandung dalam kisah *Warahan Wai Bulok*. Pada tahap desain dan pengembangan, materi ajar dikemas dalam bentuk komik digital interaktif yang menggabungkan ilustrasi visual yang menarik dengan narasi yang memudahkan pemahaman pelajar mengenai kisah tersebut.

Hasil ini menunjukkan bahwa komik elektronik dapat menjadi alternatif media yang efektif dalam mengajarkan nilai-nilai budaya lokal, serta meningkatkan kesadaran dan kecintaan generasi muda terhadap warisan budaya di Kabupaten Pringsewu. Hasil validasi dari ketiga ahli menyimpulkan bahwa komik elektronik ini masuk ke dalam kategori sangat layak dengan rata-rata persentase sebesar 92,7%. Hasil uji coba produk kepada siswa selaku pengguna komik elektronik juga mengategorikan *komik elektronik* ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan rerata persentase sebesar 91%. Dengan demikian, pengembangan materi ajar berbasis komik elektronik ini diharapkan dapat berperan dalam pelestarian budaya dan pengenalan kisah *Warahan Wai Bulok* ke khalayak yang lebih luas.

Kata kunci: materi ajar, *warahan*, *komik elektronik*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF TEACHING MATERIALS FOR WARAHAN WAI BULOK BASED ON ELECTRONIC COMICS

By

SYAIFUL HILAL

This study explores a local tale centered on a river located in Pringsewu Regency, Lampung, known for its perpetually murky waters. The name Wai Bulok literally translates to “a river that never runs clear.” This traditional story carries cultural and educational value, particularly for students, and deserves wider recognition. The main problem addressed in this research is the development and feasibility of an electronic comic adaptation of Warahan Wai Bulok as a learning medium for Grade IX students in Pringsewu Regency.

The development of this teaching material followed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). During the analysis phase, data were collected through literature studies and interviews with local community members to gain a deeper understanding of the cultural meanings and values embedded in the Warahan Wai Bulok narrative. In the design and development phases, the material was transformed into an interactive digital comic that combines compelling visual illustrations with narratives designed to enhance students' comprehension of the story.

The results indicate that electronic comics can serve as an effective alternative medium for conveying local cultural values, while simultaneously fostering awareness and appreciation among the younger generation for their regional heritage in Pringsewu. Validation by three experts concluded that the electronic comic is “highly feasible,” with an average rating of 92.7%. Likewise, product trials involving students as users also rated the electronic comic as highly feasible for classroom use, with an average score of 91%. Thus, the development of electronic comic-based teaching materials is expected to contribute significantly to cultural preservation and the broader dissemination of the Warahan Wai Bulok story.

Keywords: *teaching materials, warahan, electronic comics*

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MATERI AJAR *WARAHAN WAI BULOK* BUBASIS KOMIK ELEKTRONIK

Ulih

SYAIFUL HILAL

Cekhita tentang batangakhi sai teletak di kabupaten Pringsewu, Lampung dikenal jama waini sai mak pekhnah khilau. Gekhal “Wai Bulok” tenggalan berarti Batangakhi sai mak pekhnah khilau.” Cekhita hinji penting pakai dipandai ulih masyarakat khamik khususni peserta didik. Masalah delom penelitian hinji yakdolah pengembangan Warahan Wai Bulok berbasis komik elektronik pakai siswa kelas IX khik kelayakan pengembangan warahan Wai Bulok berbasis komik elektronik pakai siswa kelas IX Kabupaten Pringsewu.

Proses Pengembangan materi ajar hinji nutuki penelitian reseach khik development (R&D) jama model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Di tahap analisis, diguaiko ngumpulko informasi liyu studi literatur khik wawancara jama masyarakat setempat pakai ngemahami lebih khelom tentang makna khik nilai sai tekandung delom kisah warahjan wai bulok. Di tahap desain khik pengembangan, materi ajar dikemas delom bettuk komik digital interaktif sai ngegabungko ilustrasi visual sai narik jama narasi sai ngemudahko pemahaman pelajar ngenai kisah tersebut.

Hasil hinji nunjukko bahwa komik elektronik dapok ngejadi alternatif media sai efektif delom ngajarko nilai-nilai budaya lokal, khik ningkatko kesadaran khik kecintaan generasi ngukha terhadap warisan budaya di Kabupaten Pringsewu. Hasil validasi anjak ketelu ahli nyimpulko bahwa komik elektronik hinji kukhuk mit delom kategori layak nihan jama rata-rata persentase sebesar 92,7%. Hasil uji coba produk mit siswa selaku pemakai komik elektronik juga mengkategorikan *komik elektronik* hinji layak nihan pakai digunako delom pembelajaran jama rerata persentase sebesar 91%. Dengan demikian, pengembangan materi ajar berbasis komik elektronik hinji diharapko dapok berperan delom pelestarian budaya khik pengenalan kisah *Warahan Wai Bulok* mit khalayak sai lebih luas.

Kata kunci: materi ajar, *warahan*, komik elektronik

**PENGEMBANGAN MATERI AJAR *WARAHAN WAI BULOK*
BERBASIS KOMIK ELEKTRONIK**

Oleh

**SYAIFUL HILAL
2323045009**

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Tesis : Pengembangan Materi Ajar *Warahan Wai Bulok*
Berbasis Komik Elektronik
Nama Mahasiswa : Syaiful Hilal
Nomor Pokok Mahasiswa : 2323045009
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan
Lampung
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pembimbing 1

Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum..
NIP 195907221986031003



Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 19700318 199403 2 002

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing 2

Dr. I Wayan Ardi Sumarta, M.Pd
NIK 231601910502101



Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.
NIP 19601214 198403 2 002

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

Koordinator Prodi
Magister Pendidikan Bahasa dan
Kebudayaan Lampung

Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 19700318 199403 2 002

Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.
NIP 19601214 198403 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.

Sekretaris : Dr. I Wayan Ardi Sumarta, M.Pd.

Penguji Anggota : Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.

: Dr. Bayu Saputra, M.Pd.

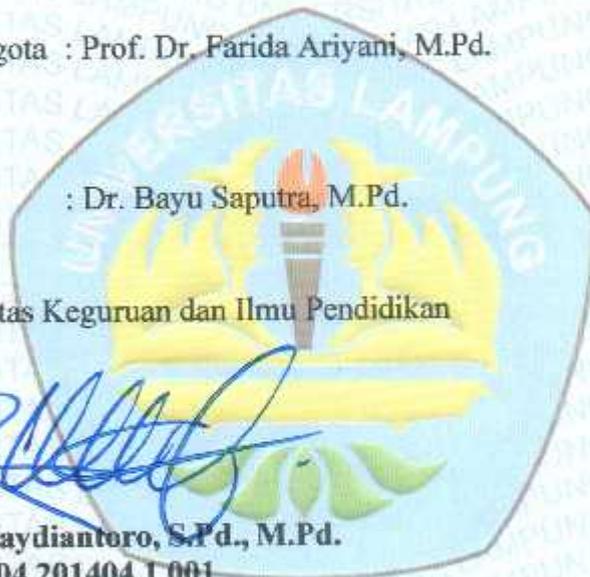
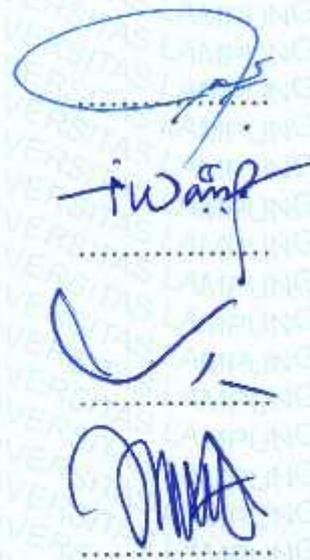
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis: **2 Juni 2025**



SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Syaiful Hilal
NPM : 2323045009
Judul Tesis : Pengembangan Materi Ajar *Warahan Wai Bulok*
Berbasis Komik Elektronik
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. Dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. Saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 2 Juni 2025




Syaiful Hilal
NPM. 2323045009

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Pekon Bandungbaru, Kecamatan Adiluwih, Kabupaten Pringsewu pada 13 Maret. Penulis merupakan putra kesembilan dari sepuluh bersaudara dari pasangan Bapak Assobirin Waddar dan Ibu Salamah. Latarbelakang pendidikan penulis dimulai dari tahun 1981 di sekolah SDN 3 Bandung baru dan diselesaikan pada tahun 1987.

Selanjutnya penulis melanjutkan jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Muhammadiyah Waringinsari dan diselesaikan pada tahun 1990. Penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMAN Pringsewu dan diselesaikan pada tahun 1993 dan pada tahun 1998 melanjutkan sekolah di Diploma 3 Bahasa Lampung selesai pada tahun 2001. Kemudian pada tahun 2005, Penulis diterima sebagai guru PNS mengajar pelajaran Bahasa Lampung sampai dengan sekarang. Sejak tahun 2010 sampai dengan tahun 2025 ini menjabat sebagai Ketua Musyawarah Guru Mata Pelajaran(MGMP) Bahasa Lampung di Kabupaten Pringsewu serta penulis aktif dalam melestarikan seni budaya Lampung dengan mengelola sanggar seni budaya Lampung yaitu Sanggar Wayjaya di Pekon Waringisari Barat Kec. Sukoharjo Kabupaten Pringsewu dan aktif juga dibeberapa organisasi lainnya.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur beasiswa afirmasi yaitu program dari Unila Tahun 2023. Selama menjadi mahasiswa, beberapa kegiatan penting ikut berpartisipasi dalam mensukseskan program dari bidang studi Magister Pendidikan dan Kebudayaan Lampung, FKIP, Unila.

MOTO

وَإِذْ تَأَذَّنَ رَبُّكُمْ لَئِن شَكَرْتُمْ لَأَزِيدَنَّكُمْ ۖ وَلَئِن كَفَرْتُمْ إِنَّ عَذَابِي لَشَدِيدٌ

Artinya:

"Jika kamu bersyukur, niscaya Aku akan menambah (nikmat) kepadamu, tetapi jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), maka sesungguhnya azab-Ku sangat pedih."

(QS. Ibrahim: 7)

"Lihatlah kepada orang yang lebih rendah daripada kalian dan jangan melihat kepada orang yang lebih tinggi, karena hal itu lebih pantas agar kalian tidak meremehkan nikmat Allah kepada kalian."

(HR. Muslim no. 2963)

"Betik-betikko cawa, kekalau du'a bakal wawai"

(Syaiful Hilal)

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas limpahan rahmat dan pertolongan Allah Swt, karya ini penulis persembahkan kepada pihak-pihak berikut.

1. Istriku tercinta Inta Atas Asih yang selalu memberikan doa, dukungan terbaik, kasih sayang, pengorbanan secara finansial dan moril.
2. Anak-anakku Muhammad Ridho Hilal, Muhammad Tahta Maulana Hilal dan Muhammad Faeyza Hilal Terima kasih nak atas segala kasih sayang, doa dan motivasinya yang selalu diberikan kepada bapak.
3. Keluarga Besar Assobirin Waddar almarhum serta keluarga Besar Basartono almarhum yang selalu mendukung dan memberikan doa-doa terbaiknya.
4. Dosen pembimbing dan penguji. Terima kasih atas kesediaan dan kesabaran yang diberikan selama masa penyusunan tesis.
5. Almamater tercinta, Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu dan berbagai pengalaman yang tidak terlupakan.

SANWACANA

Puji syukur kepada Allah Swt atas limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menuntaskan tesis dengan judul Pengembangan Materi Ajar *Warahan Wai Bulok* Berbasis Komik Elektronik. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata 2 (S2) pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa selama proses penulisan dan penyusunan tesis ini penulis mendapat bantuan dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang luar biasa berikut ini.

1. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
2. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni sekaligus Pembimbing II tesis saya yang dengan ikhlas memberikan bimbingan, saran, arahan, dan motivasi yang sangat bermanfaat bagi penulis.
3. Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung sekaligus Pembimbing I tesis saya yang dengan ikhlas memberikan bimbingan, saran, arahan, dan motivasi yang sangat bermanfaat bagi penulis.
4. Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dengan memberikan motivasi, kritik, masukan, serta nasihat hingga penyusunan tesis ini selesai.
5. Dr. I Wayan Ardi Sumarta, M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah bersedia memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat bagi penyusunan tesis ini.
6. Dr. Eka Sofia Agustina, M.Pd., selaku ahli materi yang telah bersedia memberikan nilai, masukan, kritik, dan saran yang sangat membangun terhadap pengembangan produk pada tesis ini.

7. Dr. Bayu Saputra, S.Pd., M.Pd., selaku ahli media yang telah bersedia memberikan nilai, masukan, kritik, dan saran yang sangat membangun terhadap pengembangan produk pada tesis ini.
8. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pembelajaran dan kehidupan kepada penulis.
9. Istriku tercinta Inta Atas Asih yang selalu memberikan doa, dukungan terbaik, kasih sayang, pengorbanan secara finansial dan moril, yang senantiasa sabar dalam menemani dan mendidik dengan penuh kasih. Mendoakan selalu serta mencurahkan seluruh pengorbanan terutama selama proses pendidikan hingga sampai pada pendidikan yang penulis impikan.
10. Anak-anakku Muhammad Ridho Hilal, Muhammad Tahta Maulana Hilal dan Muhammad Faeyza Hilal Terima kasih atas segala kasih sayang, doa dan motivasinya yang selalu diberikan kepada bapak.
11. Teman-teman mahasiswa angkatan 2023 Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, yaitu Zefrisya, Renatalia Marselinda, Revi Liana, Hazizi, Mirna Suri, Iramah Dewi, Renielda Sari, dan Septri Marbhara terima kasih telah menjadi keluarga kedua dan berbagi banyak canda tawa.
12. Diri sendiri, terima kasih karena telah memilih untuk mempercayai kemampuan yang dimiliki.

Semoga Allah SWT memberikan pahala dan balasan yang lebih besar pada setiap kebaikan yang telah kalian lakukan. Semoga tesis ini bermanfaat untuk kemajuan pendidikan, khususnya Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung.

Bandarlampung, 2 Juni 2025
Penulis

Syaiful Hilal

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
 BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	12
1.4 Manfaat Penelitian	12
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	13
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Kajian Warahan Wai Bulok dalam Kontek Bahasa	14
2.1.1 Ontologi	14
2.1.2 Epistemologi	15
2.1.3 Aksiologi	17
2.1.4 Kesimpulan <i>Ontologi, Epistemolgi dan Aksiologi</i> dari Warahan Wai Bulok	19
2.2 Bahan Ajar	20
2.2.1 Prinsip Bahan Ajar	22
2.2.2 Jenis Bahan Ajar	23
2.2.3 Manfaat Bahan Ajar	25
2.2.4 Pengembangan Bahan Ajar	26
2.3 Komik Elektronik	27
2.3.1 Pengertian Komik Elektronik	29
2.3.2. Keunggulan Komik Elektronik	30
2.3.3 Fungsi Komik Elektronik	34
2.3.4 Karakteristik Komik Elektronik	35
2.3.5 Keunggulan dan kelemahan Komik Elektronik	35
2.4 Komik Elektronik Berbasis CoreIDRAW	37
2.5 Warahan	39

2.5.1 Pengertian Warahan	39
2.5.2 Unsur Pembangun Warahan	41
2.5.2.1 Narasi Atau Cerita (Storyline)	41
2.5.2.2 Visualisasi atau Ilustrasi	41
2.5.2.3 Media Interaktif	42
2.5.3 Struktur Teks Warahan	43
2.5.3.1 Pendahuluan(Orientasi)	44
2.5.3.2 Komplikasi (Konflik Utama)	44
2.5.3.3 Klimak	45
2.5.4 Kriteria Warahan	47

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian	51
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	53
3.2.1 Potensi Dan Masalah	53
3.2.2 Pengumpulan Data	56
3.2.3 Desain Produk	60
3.2.4 Validasi Ahli	61
3.2.5 Revisi Desain	61
3.2.6 Uji Coba Produk	61
3.2.7 Revisi Produk Tahap Akhir	62
3.3 Jenis Data	62
3.4 Intrumen Pengumpulan Data	63
3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data	67

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	71
4.1.1 Potensi Dan Masalah	72
4.1.2 Pengumpulan Data	74
4.1.3 Validasi Produk	76
4.1.4 Uji coba Produk	76
4.1.5 Uji Coba Produk	79

4.2 Pembahasan	81
4.2.1 Analisis Kebutuhan	82
4.2.2 Kelayakan <i>Warahan Wai Bulok</i>	83
4.2.3 Pengumpulan Data	84
4.2.4 Unsur-unsur Kebudayaan pada Warahan Wai Bulok	97
4.2.4.1 Pengembangan Bahan Ajar	97
4.2.4.2 Desain Produk	98
4.2.5 Validasi Produk	100
4.2.5.1 Validasi Ahli Materi dan Kebahasaan	101
4.2.5.2 Validasi Ahli Media	102
4.2.5.3 Validasi Praktisi	103
4.2.6 Revisi Produk	104
4.2.7 Uji coba Produk	107
4.2.8 Kelayakan Produk	109
4.2.9 Produk Akhir	110
4.3 Keterbatasan Penelitian Warahan Wai Bulok Berbasis Komik Elektronik	110
4.3.1 Ruang Lingkup Lokasi Penelitian yang terbatas	111
4.3.2 Terbatasnya Distribusi Produk	111
4.3.3 Belum Diuji Dalam Jangka Panjang dan Konteks Beragam	111

V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN	114
5.2 SARAN	115

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Pertanyaan Dalam Angket	54
Tabel 3.2 Indikator Tokoh	56
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pertanyaan Wawancara	58
Tabel 3.4 Intrumen Validasi Produk Ahli Bahasa	64
Tabel 3.5 Intrumen Validasi Produk Ahli Materi	66
Tabel 3.6 Aturan Pemberian Skor	68
Tabel 3.7 Skala Kelayakan	69
Tabel 3.8 Aturan Pemberian Skor	69
Tabel 3.9 Skala Kelayakan	70
Tabel 4.1 Hasil Pengisian Angket Tentang Bahan Ajar	72
Tabel 4.2 Kajian Literatur Pengembangan Komik Elektronik	75
Tabel 4.3 Daftar Nama Validator	77
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi dan Kebahasaan	77
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Tampilan	78
Tabel 4.6 Hasil Validasi Praktisi	79
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Skala Kecil	80
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Skala Besar	80
Tabel 4.9 Kisi-Kisi Pertanyaan Wawancara	85
Tabel 4.10 Perangkat Pengembangan Bahan Ajar	97
Tabel 4.11 Desain Komik Elektronik	98
Tabel 4. 12 Masukan Terhadap E-Comik	105
Tabel 4.13 Revisi Produk	105
Tabel 4. 14 Kelayakan Produk Berdasarkan Uji Ahli	109
Tabel 4.15 Kelayakan Produk Berdasarkan Uji Coba Siswa	110

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Skema Validasi dan Penyempurnaan Komik Elektronik	37
Gambar 2.2 Halaman Muka articulate storyline	38
Gambar 4.1 Perbandingan Kelayakan Uji Coba Skala Kecil dan Besar	81

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peran teknologi dalam dunia pendidikan tidak dapat dipisahkan. Perkembangan ilmu pendidikan yang terus berlangsung berdampak positif terhadap kemajuan teknologi yang semakin canggih. Manusia terus berinovasi dan menciptakan produk teknologi yang manfaatnya dapat dirasakan secara luas. Teknologi juga berkontribusi dalam proses pengembangan ilmu pengetahuan oleh manusia.

Teknologi memainkan peran penting dalam mendukung inovasi guru dalam proses pembelajaran. Namun, banyak guru masih menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas mereka. Salah satu solusi untuk permasalahan ini adalah penerapan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Keterampilan TPACK membantu guru menghubungkan pengetahuan teknologi (TK), pengetahuan pedagogik (PK), dan pengetahuan konten (CK) (Fuad, dkk., 2023:4).

Kemajuan teknologi membawa tantangan baru dalam pengajaran, termasuk pengembangan pengetahuan terkait teknologi dan integrasinya dengan konten, metode pengajaran, serta pembelajaran. Teknologi yang dimaksud adalah teknologi yang dapat membantu guru merepresentasikan konsep, prinsip, atau hukum tertentu (Fuad, dkk., 2019:2). Perkembangan teknologi informasi yang pesat saat ini mengharuskan adanya klasifikasi baru dalam

bahan ajar, yaitu bahan ajar berbasis jaringan internet atau web serta bahan ajar digital (Pribadi, 2017:7).

Pendapat lain tentang bahan ajar disampaikan oleh Prastowo (2016:40), yang mengklasifikasikan bahan ajar berdasarkan bentuknya. Ada empat jenis bahan ajar yang disebutkan, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar audiovisual, dan bahan ajar interaktif atau modul elektronik.

Bahan ajar merupakan inti dari kurikulum yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bagi guru, bahan ajar membantu dalam mengorganisasi proses pembelajaran di kelas, termasuk menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sementara itu, bagi siswa, bahan ajar berfungsi sebagai panduan untuk menguasai materi pelajaran dalam rangka mencapai kompetensi yang ditargetkan. Selain itu, bahan ajar juga menjadi sumber informasi dan wawasan yang dapat dipelajari secara mandiri di luar apa yang diajarkan oleh guru di kelas.

Salah satu solusi agar peserta didik lebih tertarik dalam kegiatan belajar adalah penggunaan bahan ajar berupa komik elektronik . Komik elektronik(*e-comic*) adalah jenis komik yang disajikan dalam format digital dan dapat dibaca melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, smartphone, atau e-reader. Komik elektronik memungkinkan pembaca untuk mengakses dan menikmati komik tanpa harus memiliki versi cetak fisik. Berbeda dengan komik tradisional yang berbentuk buku atau majalah cetak, komik elektronik dapat hadir dalam berbagai format, seperti PDF, HTML5, atau aplikasi khusus yang dirancang untuk membaca komik digital.

Beberapa platform juga memungkinkan komik elektronik untuk memiliki elemen interaktif, animasi, suara, dan fitur multimedia lainnya, yang memberikan pengalaman membaca yang lebih dinamis dibandingkan komik tradisional.

Komik elektronik memiliki hakikat yang sangat relevan dengan kebutuhan kecakapan abad 21. Dalam pembelajaran era ini, fokus diarahkan pada penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini menuntut sumber daya manusia suatu negara untuk memiliki berbagai keterampilan, termasuk berpikir kritis (*critical thinking*), berkreasi (*creativity*), berkolaborasi (*collaboration*), dan berkomunikasi (*communication*).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berupa bahan ajar (Lasmiyati & Harta, 2014). Pengembangan bahan ajar dalam proses pembelajaran bertujuan menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Lukman & Ishartiwi, 2014:9).

Dalam konteks peran guru, Gage dan Berliner (dalam Suyono dan Hariyanto) mengidentifikasi tiga fungsi utama guru dalam pembelajaran, yaitu sebagai perencana (*planner*), pelaksana dan pengelola (*organizer*), serta penilai (*evaluator*). Di sisi lain, peserta didik adalah individu yang membutuhkan layanan pendidikan sesuai bakat, minat, dan kemampuannya, sehingga dapat berkembang secara optimal serta merasa puas dengan proses pembelajaran yang dijalani (Mustari, 2015:108). Adapun bahan ajar berperan sebagai alat yang membantu pendidik dan peserta didik dalam

mencapai tujuan pembelajaran. Namun, untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan usaha yang maksimal. Realitanya, kondisi di lapangan sering kali tidak seideal yang diharapkan. Komponen-komponen yang telah disebutkan sebelumnya sering kali belum dapat berfungsi secara optimal, mulai dari permasalahan pada pendidik hingga ketersediaan bahan ajar yang memadai.

Salah satu permasalahan utama adalah kualitas pendidik. Berdasarkan pengalaman penulis yang telah mengajar sejak 2001 hingga 2024 di Pringsewu, hanya sedikit guru yang mengajar Bahasa Lampung berasal dari suku Lampung. Meskipun ini bukan faktor utama, namun hal tersebut menjadi penting karena minimnya lulusan pendidikan Bahasa Lampung.

Permasalahan ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Forum Komunikasi Guru Bahasa Lampung (FKGBL) melalui media elektronik teraslampung.com. Mereka mengungkapkan beberapa kendala dalam implementasi Pergub Nomor 39 Tahun 2014, di antaranya adalah tidak adanya lulusan S1 Bahasa Lampung dan penghentian sertifikasi guru Bahasa Lampung. Kendala-kendala ini berdampak pada keterbatasan kemampuan peserta didik dalam menyerap ilmu secara optimal.

Masalah kedua yang dihadapi adalah minimnya ketersediaan bahan ajar Bahasa Lampung. Pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari oleh peserta didik umumnya disampaikan melalui bahan ajar. Pribadi (2017:3) menjelaskan bahwa bahan ajar adalah sumber informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan peserta didik untuk memperoleh keterampilan yang

dibutuhkan. Hal itu juga terjadi di UPT SMPN 2 Adiluwih tentang minimnya bahan ajar yang disediakan.

Situasi ini tentu menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan yang diharapkan oleh pemerintah daerah bisa saja tidak tercapai karena perbedaan bahan ajar yang digunakan di setiap sekolah. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya bahan ajar dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Permasalahan ini juga ditemukan di beberapa sekolah di Provinsi Lampung. Penulis mendapati perbedaan bahan ajar yang digunakan di sekolah A dan B. Bahkan, masih ada sekolah yang menggunakan bahan ajar lama sebagai referensi dalam mengajar Bahasa Lampung. Masalah ini menjadi serius karena kompetensi yang diacu pada bahan ajar tersebut tidak selaras dengan harapan pemerintah daerah.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, melalui konsep Merdeka Belajar, sangat menekankan pentingnya peran teknologi dalam pembelajaran. Dirjen Kemdikbud (2020:2) menyatakan bahwa kompetensi peserta didik harus disiapkan untuk menghadapi tuntutan zaman dan perkembangan pesat teknologi. Proses pembelajaran yang inovatif perlu diciptakan agar peserta didik dapat mencapai hasil optimal pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Di era Industri 4.0, peran teknologi dalam pendidikan semakin signifikan. Sudah tidak relevan lagi jika pendidik dan peserta didik tidak terlibat langsung dengan teknologi. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 telah mengamanatkan pendidik untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Pada poin ke-13, dijelaskan bahwa prinsip pembelajaran

harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Selaras dengan hal tersebut, salah satu konsep Kurikulum 2013 (K-13) adalah pembelajaran yang terintegrasi. Konsep ini mengacu pada kesatuan, kebulatan, kelengkapan, dan kompleksitas yang ditandai dengan interaksi antar komponen-komponennya (Isnaini, 2021:169). Secara sederhana, integrasi dalam pembelajaran berarti penyatuan beberapa mata pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Konsep integrasi ini dapat diterapkan pada bidang teknologi dan muatan pelajaran lainnya. Salah satu muatan pelajaran di Provinsi Lampung adalah Bahasa Lampung, yang diajarkan sebagai muatan lokal. Permendikbud Nomor 79 Tahun 2014 memberikan mandat kepada pemerintah daerah untuk mengatur muatan lokal dalam Kurikulum 2013 (K-13). Dalam peraturan ini, disebutkan bahwa pembelajaran bahasa daerah dapat dijadikan muatan lokal K-13.

Menindaklanjuti Permendikbud Nomor 79 Tahun 2014, Pemerintah Provinsi Lampung merespons dengan menerbitkan Pergub Nomor 39 Tahun 2014 sebagai landasan bagi mata pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung sebagai muatan lokal wajib pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Pembelajaran Bahasa Lampung berfokus pada empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan-keterampilan ini penting untuk dipelajari karena nilai-nilai

yang terkandung di dalamnya sangat relevan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, diperlukan sinergi antara pemerintah dan komponen-komponen yang terlibat langsung dalam proses pendidikan. Komponen tersebut mencakup pendidik, peserta didik, dan bahan ajar yang digunakan. Seiring dengan kewajiban pembelajaran Bahasa Lampung yang ditetapkan pemerintah, seharusnya langkah ini diikuti dengan penerbitan bahan ajar yang mendukung proses belajar mengajar. Namun, kenyataannya bahan ajar masih menjadi kendala. Ketiadaan modul atau bahan ajar resmi dari pemerintah membuat para pendidik menggunakan bahan ajar atau modul yang tersedia di pasaran.

Salah satu kompetensi dalam kurikulum tingkat menengah adalah menanggapi dan mengungkapkan isi komik elektronik sesuai kaidahnya secara lisan dan tulisan. Materi utama dalam kompetensi ini adalah komik elektronik *warahan wai bulok* yang berasal dari Provinsi Lampung.

Komik elektronik, atau e-komik (*e-comic*), adalah komik yang disajikan dalam format digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, smartphone, atau e-reader. Komik ini biasanya diterbitkan dalam format digital seperti PDF, CBR, atau CBZ, dan sering dibaca secara online atau diunduh melalui aplikasi atau situs web tertentu.

Materi komik elektronik memiliki beberapa keunggulan dibandingkan komik cetak, yaitu:

1. Akses Mudah: Dapat diakses kapan saja dan di mana saja asalkan terhubung dengan internet atau sudah diunduh.
2. Interaktivitas: Beberapa *e-comic* dilengkapi elemen interaktif seperti animasi atau suara.
3. Ramah Lingkungan: Mengurangi penggunaan kertas dan bahan fisik lainnya.

Dalam konsep pembelajaran kontekstual, guru membawa dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari (Mahsun, 2014:267). Dengan menghadirkan warahan di Lampung, terutama *warahan Wai Bulok* yang terkait dengan kabupaten tertentu, pembelajaran kontekstual ini akan terasa lebih relevan. Dari beberapa bahan ajar yang ditemukan penulis, *warahan* yang ditampilkan sejauh ini hanya berasal dari Kabupaten Lampung Barat dan beberapa kabupaten lainnya. *Warahan* dari kabupaten lain sebaiknya juga dimunculkan karena kontribusinya yang besar untuk Provinsi Lampung. Hal ini penting agar peserta didik mendapatkan informasi yang lebih luas.

Selain permasalahan pada pendidik dan bahan ajar, kendala juga muncul pada peserta didik. Lemahnya literasi siswa dalam membaca menjadi salah satu faktor yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Banyak faktor yang menyebabkan hal ini terjadi. Faktor dominan adalah rendahnya minat siswa terhadap pelajaran Bahasa Lampung, yang dianggap sulit dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Rendahnya minat ini bisa

disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar atau metode penyampaian materi yang monoton.

Pendidik harus memahami kondisi ini dan mampu mengikuti pola belajar siswa yang hidup di era teknologi canggih. Pembelajaran yang monoton dengan hanya membaca buku tidak lagi sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Oleh karena itu, memodifikasi bahan ajar menjadi langkah penting untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran.

Salah satu bentuk modifikasi bahan ajar adalah dengan mengembangkan komik elektronik. Komik elektronik ini dapat mengatasi berbagai masalah yang dihadapi guru Bahasa Lampung yang kurang fasih dalam berbicara bahasa Lampung. Dengan tambahan audio dalam modul, pendidik dan siswa dapat melatih pelafalan bahasa Lampung secara berulang-ulang. Selain itu, desain komik elektronik yang interaktif juga dapat mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran. Peserta didik akan lebih antusias, dan ini diharapkan menjadi poin positif dalam kegiatan belajar mengajar.

Bahan ajar ini dikemas dalam bentuk digital dapat dibaca dengan komputer, laptop, bahkan lewat telepon selular yang pada era ini menjadi “teman setia” peserta didik. Oleh karena bahan ajar ini dinilai lebih praktis karena dapat digunakan di dalam ataupun di luar ruangan dan berisi materi yang memudahkan guru dan siswa daripada penggunaan bahan ajar cetak atau LKS.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, produk tesis dalam penelitian ini adalah bahan ajar yang dirancang berbasis komik elektronik.

Pengembangan bahan ajar ini diperlukan karena masalah-masalah yang telah dipaparkan di atas harus dicarikan sebuah solusi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Pemilihan materi komik *elektronik* ini juga diperlukan karena masih minimnya literasi tentang *warahan* yang dirancang dalam bahan ajar. Komik elektronik pada bidang pendidikan tentu akan lebih kontekstual dan dekat dengan peserta didik.

Penelitian pengembangan bahan ajar seperti ini juga pernah dilakukan oleh Warsiyem (2016) dengan judul tesis *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Lampung Berbasis Teams Games Tournament*. Penelitian yang menggunakan desain model *Research and Development (R&D)* ini bertujuan untuk menyusun dan memaparkan produk berupa bahan ajar Bahasa Lampung. Penelitian senada juga pernah dilakukan oleh Nurfeni (2017). Dengan metode yang sama, penelitian yang dilakukannya juga menghasilkan produk berupa bahan ajar Bahasa Lampung berbasis teks.

Beberapa kelebihan dari komik elektronik adalah:

1. Aksesibilitas: Pembaca dapat dengan mudah mengakses komik dari berbagai perangkat kapan saja dan di mana saja.
2. Portabilitas: Banyak komik dapat disimpan dalam satu perangkat, menghemat ruang dan memudahkan pembaca untuk membawa banyak judul dalam satu gadget.
3. Fitur Interaktif: Beberapa komik elektronik menggunakan animasi, efek suara, dan interaksi lainnya untuk memperkaya pengalaman membaca.

4. Distribusi yang lebih luas: Komik elektronik dapat diterbitkan dan dibaca secara global tanpa batasan fisik atau distribusi cetak.

Namun, seperti halnya format digital lainnya, komik elektronik juga memiliki kekurangan, seperti ketergantungan pada perangkat dan mungkin sulit untuk merasakan pengalaman "fisik" yang ada dalam komik cetak.

Ada platform populer seperti Webtoon, Tapas, atau aplikasi komik digital lain yang menyediakan komik dalam format elektronik untuk dibaca secara gratis atau dengan sistem berlangganan.

Dari beberapa penelitian terdahulu ini, penulis melihat ada kekosongan yang harus dilengkapi. Penulis menganggap bahwa bahan ajar berupa modul cetak merupakan bahan ajar yang kurang sesuai dengan perkembangan teknologi yang berada di sekeliling peserta didik. Penulis menilai bahwa modul elektronik yang interaktif akan lebih dapat memaksimalkan proses dan hasil pembelajaran Bahasa Lampung. Oleh karena itu, fokus penelitian yang akan dikembangkan pada tesis ini berjudul *Pengembangan Materi Ajar Warahan Wai Bulok Berbasis Komik Elektronik*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang ditentukan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah pengembangan *warahan wai bulok* berbasis komik *elektronik* untuk siswa kelas IX Kabupaten Pringsewu?

- 2) Bagaimanakah kelayakan pengembangan *warahan wai bulok* berbasis komik *elektronik* untuk siswa kelas IX Kabupaten Pringsewu?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1) Menghasilkan produk pengembangan *warahan wai bulok* Berbasis komik *elektronik* untuk siswa kelas IX Kabupaten Pringsewu.
- 2) Mengetahui kelayakan *warahan wai bulok* berbasis komik *elektronik* untuk siswa kelas IX Kabupaten Pringsewu.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan bahan ajar bahasa Lampung ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

- 1) Secara teoretis, pengembangan bahan ajar ini bermanfaat sebagai Sumbangan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran bahasa Lampung di jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama dan bahan kajian pada mata pelajaran bahasa Lampung dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Secara praktis pengembangan bahan ajar ini bermanfaat sebagai berikut.
 - a) Bagi pendidik, dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam memilih bahan ajar yang dapat membantu proses pembelajaran di

kelas.

- b) Bagi peserta didik, sebagai alternatif sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini memiliki ruang lingkup sebagai berikut.

1. Objek pada penelitian ini ialah pengembangan media pembelajaran komik elektronik pada mata pelajaran Bahasa Lampung untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama dan implementasinya di UPT SMPN 2 Adiluwih.
2. Subjek pada penelitian ini ialah kelompok yang menjadi sumber data utama dalam penelitian ini, yaitu peserta didik kelas IX A, IX B, IX C, IX di UPT SMPN 2 Adiluwih.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Warahan Wai Bulok dalam Kontek Bahasa

2.1.1. Ontologi

Legenda Wai Bulok dari Kabupaten Pringsewu, Lampung, bukan hanya sebuah cerita rakyat, melainkan sebuah warisan budaya yang menyimpan nilai-nilai luhur yang diwariskan turun-temurun. Dalam konteks ontologi, legenda ini memiliki eksistensi yang mendalam dalam kehidupan masyarakat kabupaten Pringsewu, menjadi refleksi dari cara pandang mereka terhadap alam, sejarah, dan hubungan sosial.

Menurut legenda yang berkembang, Sungai Wai Bulok memiliki kisah asal-usul yang penuh makna, di mana sungai tersebut dipercaya menjadi sumber kehidupan yang tak terpisahkan dari kesejahteraan masyarakat Kabupaten Pringsewu. Legenda ini menggambarkan harmoni antara manusia dan alam, serta pentingnya menjaga keseimbangan dalam hidup. Sungai bukan hanya menjadi aliran air yang menghidupi, tetapi juga simbol dari keterikatan yang tak terlihat antara manusia, alam, dan sejarah mereka.

Dari sudut pandang ontologi, legenda Wai Bulok mengukuhkan eksistensinya dalam kesadaran kolektif masyarakat. Legenda Wai Bulok bukan hanya sebuah cerita masa lalu, tetapi merupakan bagian dari identitas lokal yang terus hidup dan berkembang. Dalam setiap

kisahnyanya, masyarakat Kabupaten Pringsewu mengingatkan diri mereka akan akar budaya mereka, menjaga nilai-nilai yang diwariskan, dan memelihara tradisi yang telah ada.

Legenda ini bukan hanya sebuah cerita untuk dinikmati, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran dan pendidikan bagi generasi muda. Ia menjadi pengingat akan pentingnya menjaga kelestarian alam, menghargai sejarah, dan menghidupkan tradisi. Sebagai sebuah bagian dari ontologi budaya masyarakat Kabupaten Pringsewu, legenda Wai Bulok menjadi lebih dari sekadar cerita karena simbol kehidupan dan harmoni, yang menjadi cermin dari nilai-nilai yang terus dipertahankan dalam setiap aspek kehidupan mereka.

2.1.2 Epistemologi

Epistemologi dari legenda Wai Bulok dari Kabupaten Pringsewu mengungkapkan cara pengetahuan tentang cerita ini diperoleh, dipahami, dan diwariskan dalam masyarakat setempat. Legenda ini bukan sekadar kisah yang dituturkan, melainkan sebuah sumber pengetahuan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hidup dan berkembang melalui interaksi sosial dan pengalaman kolektif.

Pengetahuan mengenai Wai Bulok diturunkan secara lisan dari generasi ke generasi, menjadi bagian tak terpisahkan dari kebudayaan lokal. Masyarakat Pringsewu memandang legenda ini bukan hanya sebagai cerita, tetapi sebagai kebenaran yang membentuk pandangan mereka tentang alam, sejarah, dan hubungan sosial. Dari kisah ini, mereka

belajar tentang asal-usul sungai, pentingnya menjaga lingkungan, serta nilai-nilai moral yang diwariskan oleh leluhur. Epistemologi legenda Wai Bulok juga mencerminkan bagaimana pengetahuan tersebut diperoleh melalui proses yang mendalam. Cerita ini tidak hanya disampaikan dalam bentuk kata-kata, tetapi juga dihayati melalui ritual, seni pertunjukan, dan simbolisme budaya. Misalnya, dalam acara adat atau pertunjukan seni, legenda ini hidup kembali, mengajarkan masyarakat untuk selalu menghormati alam dan menjaga keseimbangan hidup, serta memperkuat ikatan mereka dengan tradisi.

Pengetahuan yang terkandung dalam legenda ini diterima oleh masyarakat sebagai bagian dari norma hidup. Namun, seiring waktu, cerita ini juga mengalami interpretasi yang kaya, beradaptasi dengan konteks zaman tanpa kehilangan esensi nilai-nilai yang dipegang teguh. Dalam setiap narasi yang diceritakan ulang, masyarakat Pringsewu menemukan pesan moral yang relevan, seperti pentingnya keharmonisan antara manusia dan alam, serta pengorbanan yang harus dilakukan demi kelestarian lingkungan.

Dengan demikian, epistemologi dari legenda Wai Bulok tidak hanya menggambarkan bagaimana pengetahuan itu diperoleh, tetapi juga bagaimana pengetahuan tersebut berperan dalam membentuk identitas budaya dan cara hidup masyarakat Pringsewu. Legenda ini terus hidup, menjadi jembatan antara masa lalu dan masa depan, mengajarkan untuk menghargai nilai-nilai luhur yang telah diwariskan dan terus relevan

sepanjang zaman.

2.1.3 Aksiologi

Aksiologi dari legenda Wai Bulok dari Kabupaten Pringsewu menggali nilai-nilai mendalam yang terkandung dalam cerita ini dan bagaimana nilai-nilai tersebut membentuk pandangan hidup serta perilaku masyarakat setempat. Legenda ini bukan hanya sebuah kisah, tetapi juga merupakan refleksi dari prinsip-prinsip moral dan etika yang sangat dihargai oleh masyarakat Pringsewu. Legenda Wai Bulok mengandung berbagai nilai yang membimbing masyarakat dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Setiap elemen dalam cerita ini sarat dengan pesan moral yang mengajarkan tentang keharmonisan, penghormatan, dan tanggung jawab terhadap alam dan sesama. Berikut adalah beberapa nilai utama yang terkandung dalam legenda ini:

1. Nilai Keharmonisan dengan Alam

Legenda Wai Bulok terletak nilai penting tentang hubungan manusia dengan alam. Sungai Wai Bulok, yang menjadi pusat cerita, bukan hanya sekadar aliran air, tetapi juga simbol dari alam yang harus dihormati dan dijaga kelestariannya. Cerita ini mengajarkan masyarakat untuk hidup selaras dengan alam, memahami pentingnya menjaga ekosistem, dan merawat sumber daya alam yang ada agar dapat dinikmati oleh generasi yang akan datang. Di sini, legenda ini berfungsi sebagai pengingat bahwa manusia dan alam memiliki ikatan yang tak terpisahkan.

2. Nilai Penghormatan terhadap Sejarah dan Tradisi

Legenda Wai Bulok juga mengajarkan pentingnya menjaga dan menghormati sejarah serta tradisi yang telah diwariskan. Cerita ini bukan sekadar cerita masa lalu, tetapi sebuah warisan yang terus hidup dalam kesadaran kolektif masyarakat. Masyarakat Kabupaten Pringsewu diajarkan untuk menghargai asal-usul mereka, menjaga dan melestarikan budaya yang telah membentuk identitas mereka, serta meneruskan cerita ini kepada generasi penerus sebagai bagian dari warisan budaya yang harus dijaga.

3. Nilai Moral dan Etika dalam Kehidupan Sehari-hari

Setiap bagian dari legenda ini sarat dengan nilai moral yang mengajarkan tentang kejujuran, keberanian, dan tanggung jawab. Masyarakat Kabupaten Pringsewu diajarkan untuk bertindak dengan bijaksana, tidak hanya dalam hubungan dengan sesama, tetapi juga dalam menjaga keseimbangan alam. Cerita ini mengingatkan mereka bahwa setiap tindakan memiliki dampak dan bahwa kebijaksanaan serta kesadaran sosial adalah kunci untuk mencapai kehidupan yang harmonis dan sejahtera.

4. Nilai Kearifan Lokal dan Gotong Royong

Salah satu nilai yang sangat ditekankan dalam legenda Wai Bulok adalah pentingnya kearifan lokal dan nilai gotong-royong. Masyarakat Kabupaten Pringsewu mempercayai bahwa kebersamaan dan saling membantu adalah inti dari kehidupan yang damai dan

sejahtera. Legenda ini mengajarkan mereka untuk hidup dalam komunitas yang saling mendukung, menjaga tradisi, dan menghormati satu sama lain. Dalam legenda ini, kita melihat bagaimana solidaritas dan kepedulian terhadap sesama adalah bagian integral dari kehidupan sosial mereka.

Dengan demikian, aksiologi dari legenda Wai Bulok lebih dari sekadar sekumpulan ajaran moral. Ia adalah pedoman hidup yang mengajarkan tentang keseimbangan antara manusia, alam, dan masyarakat. Nilai-nilai yang terkandung dalam legenda ini terus hidup dan menjadi pegangan bagi masyarakat Pringsewu, memandu mereka untuk menjalani kehidupan yang penuh makna, penuh rasa tanggung jawab, dan selaras dengan lingkungan sekitar. Legenda Wai Bulok menjadi sebuah cermin kehidupan yang menginspirasi masyarakat untuk terus menjaga tradisi, menghormati alam, dan berbuat baik bagi sesama.

2.1.4 Kesimpulan Ontologi, Epistemologi, dan Aksiologi dari Warahan Wai Bulok Kabupaten Pringsewu

1. Ontologi

Warahan Wai Bulok bukan hanya sekadar cerita, tetapi bagian penting dari kehidupan dan budaya masyarakat Pringsewu. Legenda ini menggambarkan hubungan erat antara manusia dan alam, khususnya Sungai Wai Bulok, yang menjadi simbol keharmonisan dalam kehidupan mereka. Legenda ini hidup dalam tradisi, kepercayaan, dan kehidupan sehari-hari masyarakat.

2. **Epistemologi**

Pengetahuan tentang legenda Wai Bulok diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi. Cerita ini disebarakan melalui cerita-cerita yang dibagikan dalam berbagai ritual dan acara budaya. Masyarakat mempelajari nilai-nilai yang terkandung dalam cerita ini melalui pengalaman sosial, budaya, dan pengamatan terhadap alam sekitar mereka.

3. **Aksiologi**

Warahan Wai Bulok mengajarkan nilai-nilai penting seperti menjaga alam, menghargai tradisi, dan hidup dengan moral yang baik. Cerita ini mengajarkan tentang kejujuran, keberanian, dan tanggung jawab, serta pentingnya gotong royong dan kebersamaan dalam masyarakat. Legenda ini menjadi pedoman bagi masyarakat untuk hidup dengan harmoni, baik dengan sesama maupun alam.

Secara keseluruhan, legenda Wai Bulok adalah bagian hidup dari masyarakat Pringsewu yang mengajarkan mereka tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara manusia, alam, dan tradisi. Warisan ini terus hidup dan menginspirasi generasi-generasi baru.

2.2 Bahan Ajar

Belajar merupakan sebuah proses internalisasi pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan oleh seseorang. Pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari tersebut pada umumnya disampaikan dengan menggunakan

bahan ajar. Dalam konteks ini bahan ajar dapat dimaknai sebagai sesuatu yang berisi informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari oleh peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Smaldino (dalam Pribadi, 2017:3) mengatakan bahwa dalam aktivitas pembelajaran, bahan ajar berperan sebagai medium yang menjadi perantara proses penyampaian pengetahuan dan keterampilan dari narasumber kepada orang yang belajar atau *learner*.

Banyak pendapat yang menyatakan bahwa bahan ajar pada dasarnya memiliki kaitan erat dengan media pembelajaran. Pandangan ini tidak salah karena keduanya merupakan sarana yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar. Sejumlah ahli berpandangan bahwa bahan ajar adalah media yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari oleh orang yang belajar atau learner. Bahan ajar kerap digunakan sebagai media untuk menyampaikan isi atau materi pelajaran dari narasumber kepada orang yang belajar.

Bahan ajar pada dasarnya adalah sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari oleh penggunanya. Menurut Remillard (dalam Pribadi, 2017:4) menyatakan bahwa bahan ajar dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat berupa benda atau orang yang dapat digunakan untuk memfasilitasiberlangsungnya proses belajar. Penggunaan bahan ajar seperti buku teks, tugas belajar, dan bahan pendukung lainnya akan dapat memudahkan, memotivasi, memperbaiki, dan meningkatkan aktivitas belajar dan pembelajaran.

Bahan ajar yang dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kaidah-kaidah pengembangan bahan ajar akan mampu meningkatkan daya ingat atau retensi peserta didik terhadap Isi atau materi yang dipelajari. Contoh untuk hal ini adalah penggunaan ilustrasi gambar yang dibuat secara terintegrasi untuk menyampaikan Isi atau materi pelajaran. Bahan ajar tersebut tidak hanya mampu membantu dalam menjelaskan konsep yang dipelajari, tetapi juga dapat meningkatkan daya ingat atau retensi penggunanya terhadap Isi atau materi pelajaran.

2.2.1 Prinsip Bahan Ajar

Direktorat Pembinaan SMA (dalam Wicaksono, 2017) menyebutkan bahwa prinsip bahan ajar setidaknya ada tiga, yaitu prinsip relevansi, prinsip konsistensi atau keajegan, dan prinsip kecukupan. Relevansi yang dimaksud adalah kesesuaian materi dengan tuntutan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Konsistensi adalah kesesuaian (jumlah/banyaknya) antara kompetensi dan bahan ajar. Jika kompetensi dasar yang ingin dibelajarkan mencakup keempat keterampilan berbahasa, maka bahan ajar yang dipilih juga mencakup keempat hal itu. Sedangkan prinsip kecukupan adalah materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai SK dan KD. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya.

Sejalan dengan itu, Prastowo (2016) juga menyebutkan bahwa prinsip bahan ajar hendaknya mencakup tiga prinsip, yaitu prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan. Maksud dari ketiga prinsip ini sama dengan penjabaran yang sudah ada pada paragraf sebelumnya. Dalam penelitian ini, penulis akan mengacu pada prinsip pengembangan bahan ajar menurut Borg and Gall yang dikembangkan oleh Sugiyono, yaitu pengembangan level 3. Peneliti akan melakukan penelitian untuk mengembangkan produk yang sudah ada, membuat produk, dan menguji produk tersebut.

2.2.2 Jenis Bahan Ajar

Beragam bahan ajar dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik agar mampu mencapai kemampuan atau kompetensi yang diperlukan. Bahan ajar pada umumnya dapat diklasifikasikan menjadi bahan ajar cetak dan bahan ajar non-cetak. Contoh bahan ajar cetak, yaitu buku teks, modul, brosur, dan poster. Sedangkan bahan ajar non-cetak meliputi realia atau benda-benda sesungguhnya, seperti model, program audio, program video, dan program multimedia.

Dalam bukunya, Pribadi (2019: 7) menyebutkan bahwa perkembangan teknologi informasi saat ini berlangsung sangat pesat. Hal ini mengharuskan kita untuk menambah satu klasifikasi ragam bahan ajar, yaitu bahan ajar yang memanfaatkan jaringan internet atau web dan bahan ajar digital.

Pendapat lain tentang bahan ajar disampaikan oleh Prastowo. Pada bukunya (2016: 40), menyebutkan bahwa bahan ajar dapat diklasifikasi menurut bentuknya. Ada empat bahan ajar yang ia kemukakan, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar audiovisual, dan bahan ajar interaktif atau modul elektronik.

Bahan ajar cetak adalah sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. contohnya handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto atau gambar, dan model atau maket. Bahan ajar dengar atau program audio, yakni semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disc audio*.

Bahan ajar pandang dengar atau audiovisual, yakni segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contohnya *video compact disk* dan film. Sedangkan bahan ajar interaktif yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan/atau perilaku alami dari suatu presentasi. Contohnya *compact disk interaktif*.

2.2.3 Manfaat Bahan Ajar

Dalam kegiatan belajar mengajar, keberadaan bahan ajar memang sangat penting. Bahan ajar sejatinya digunakan untuk memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Warsiyem (2016) menyebutkan bahwa bahan ajar sangat bermanfaat untuk guru dan siswa.

2.2.3.1 Manfaat bagi guru

- a. Diperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.
- b. Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh.
- c. Memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.
- d. Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar.
- e. Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan peserta didik karena akan lebih percaya kepada gurunya.

2.2.3.2 Manfaat bagi siswa

Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

- a. Kesempatan untuk belajar secara lebih mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.

- b. Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai.

2.2.4 Pengembangan Bahan Ajar

Untuk dapat mencapai hasil yang optimal, bahan ajar yang akan digunakan dalam aktivitas belajar dan pembelajaran perlu didesain dan dikembangkan selaras dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang perlu dicapai oleh peserta didik. Selain itu, bahan ajar tersebut juga perlu diselaraskan dengan karakteristik peserta didik yang akan menempuh program pembelajaran.

Proses pengembangan bahan ajar pada dasarnya merupakan sebuah aktivitas yang sistematis dan menyeluruh untuk menciptakan ragam bahan ajar yang dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam aktivitas pembelajaran. Dalam melakukan pengembangan bahan ajar, pendidik dan perancang program pembelajaran perlu melakukan langkah-langkah yang sistematis dan menyeluruh.

Banyak pendekatan atau proses desain dan pengembangan yang dapat digunakan untuk merancang dan memproduksi bahan ajar. Menurut Borg and Gall (1989: 624), *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*. Atau dapat diartikan bahwa penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan Pengembangan pendidikan (*R & D Education*) adalah model

pembangunan berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang prosedur dan produk baru, yang kemudian diujikan di lapangan secara sistematis, dievaluasi, dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria efektivitas yang ditentukan, kualitas, atau standar yang sama (Borg and Gall, 2003:569).

2.3 Komik Elektronik

Komik elektronik atau komik digital adalah sebuah jenis komik yang dipublikasikan dalam format digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau ponsel (Kemendikbud (2017:3). Dalam konteks ini, komik elektronik menjadi bagian dari media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca dan kreativitas, terutama bagi generasi muda yang lebih akrab dengan perangkat digital.

Kemendikbud melihat komik elektronik sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran berbasis teknologi (e-learning) yang memiliki beberapa keunggulan, antara lain:

1. Menarik dan Interaktif: Komik digital dapat menggabungkan teks, gambar, dan elemen multimedia seperti animasi atau suara, sehingga lebih menarik dan interaktif. Hal ini sangat berguna dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan lebih mudah dipahami.

2. Meningkatkan Literasi Digital: Dengan semakin banyaknya konten pembelajaran dalam format digital, komik elektronik membantu siswa atau pembaca untuk terbiasa dengan teknologi digital dan meningkatkan literasi digital mereka. Ini juga memperkenalkan mereka pada cara baru dalam belajar yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap perkembangan zaman.
3. Mendorong Kreativitas: Komik elektronik memberikan ruang bagi para pembuat komik untuk lebih bebas berkreasi, baik dalam hal cerita, ilustrasi, maupun format. Mereka bisa menambahkan elemen visual dan naratif yang lebih ekspresif dibandingkan dengan komik cetak tradisional.
4. Akses Lebih Mudah: Komik elektronik dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama ada perangkat elektronik yang mendukungnya. Ini membuatnya lebih mudah diakses oleh semua kalangan, termasuk di daerah-daerah terpencil yang mungkin kesulitan mendapatkan komik cetak.

Selain itu, Kemendikbud juga menyadari bahwa komik, baik dalam bentuk cetak maupun elektronik, dapat berperan dalam mengembangkan budaya literasi di Indonesia, yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Di sisi lain, komik elektronik juga sering dipromosikan dalam konteks pendidikan karakter, di mana cerita dalam komik bisa mengandung nilai-nilai moral yang bermanfaat bagi pembaca. Dengan cara ini, komik elektronik bisa menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan positif dan memperkenalkan nilai-nilai budaya yang relevan.

Jadi, komik elektronik menurut Kemendikbud bukan hanya soal hiburan, tetapi juga sebagai alat yang bermanfaat dalam mendukung proses pendidikan dan pengembangan kreativitas, terutama dalam konteks pembelajaran modern yang berbasis digital.

2.3.1 Fungsi Komik Elektronik

Dr. Eko Supriyanto lebih fokus pada aspek budaya pop dan penggunaan media digital dalam konteks budaya lokal. Penelitiannya tentang komik elektronik menunjukkan bahwa media ini memiliki beberapa fungsi penting, antara lain:

1. Media penyampai pesan sosial dan budaya: Komik elektronik dapat menjadi sarana untuk menyampaikan pesan-pesan penting, seperti nilai-nilai sosial, budaya, dan pendidikan moral kepada pembaca.
2. Wadah ekspresi kreatif: Komik elektronik memberikan peluang bagi para kreator lokal untuk menyampaikan cerita-cerita khas Indonesia, sekaligus memperkenalkan budaya lokal kepada pembaca global.
3. Penyuluhan informasi yang efektif: Mengingat banyaknya informasi yang harus disampaikan secara cepat, komik elektronik bisa menjadi media yang efektif untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Pendapat lain dikemukakan oleh Prof. Dr. Siti Aisyah adalah salah satu ahli yang banyak meneliti tentang pengaruh media dalam

pendidikan, termasuk komik elektronik. Dalam penelitiannya, dia menekankan bahwa komik elektronik dapat berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan budaya literasi digital. Menurutnya, komik elektronik dapat:

1. Menumbuhkan kebiasaan membaca: Dalam dunia yang semakin digital, komik elektronik memberikan alternatif yang mudah diakses untuk meningkatkan minat baca, terutama di kalangan generasi muda.
2. Meningkatkan kemampuan visualisasi: Komik elektronik yang menggabungkan gambar dan teks membantu pembaca untuk mengembangkan kemampuan berpikir visual dan pemahaman kritis terhadap informasi.
3. Mengajak anak-anak untuk berpikir kritis: Dengan cerita yang mengandung pesan moral, komik elektronik juga dapat memicu pemikiran kritis tentang isu-isu sosial dan budaya.

2.3.2 Karakteristik Komik Elektronik

Untuk menghasilkan komik elektronik yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan efektivitas hasil belajar peserta didik, maka harus memperhatikan beberapa karakteristik. Menurut Kemendikbud (2017:3) karakteristik komik elektronik setidaknya mencakup beberapa poin di bawah ini.

1) *Format Digital*

Komik elektronik memiliki format digital yang memungkinkan komik untuk dibaca melalui berbagai perangkat elektronik. Ini dapat berupa file PDF, aplikasi khusus (seperti yang digunakan di platform seperti Webtoon atau Tapas), atau dalam format lainnya yang dapat diakses di perangkat elektronik.

2) *Interaktifitas*

Salah satu karakteristik utama dari komik elektronik adalah kemampuannya untuk berinteraksi dengan pembaca. Beberapa komik elektronik dapat menyertakan elemen-elemen seperti animasi, suara, atau bahkan interaksi melalui pilihan cerita (seperti dalam bentuk game atau narasi berbasis pilihan), yang memberikan pengalaman lebih dinamis dan menarik bagi pembaca dibandingkan dengan komik cetak biasa.

3) *Penggunaan Multimedia*

Komik elektronik sering memanfaatkan berbagai elemen multimedia seperti suara, video, animasi, atau grafik bergerak yang tidak dapat ditemukan dalam komik cetak. Elemen-elemen ini memperkaya pengalaman membaca dan memungkinkan pengembangan cerita yang lebih ekspresif dan visual. Adaptif

4) *Aksesibilitas dan Portabilitas*

Komik elektronik dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama ada perangkat yang mendukung. Pengguna hanya perlu

mengunduh aplikasi atau file komik, dan mereka bisa membaca komik tersebut tanpa harus membawa salinan fisiknya. Ini membuat komik elektronik lebih portabel dan mudah diakses oleh pembaca di seluruh dunia.

5) Fleksibilitas Format Penyajian

Komik elektronik memungkinkan pencipta untuk lebih fleksibel dalam cara menyajikan cerita. Misalnya, alur cerita tidak harus terikat pada urutan tradisional dari halaman ke halaman, atau komik dapat disajikan dengan cara vertikal (seperti pada Webtoon), yang lebih cocok untuk dibaca di perangkat mobile. Hal ini memberi kebebasan lebih bagi pembuat komik dalam menyampaikan cerita.

6) Distribusi Global dan Mudah

Komik elektronik memungkinkan distribusi yang lebih luas dibandingkan dengan komik fisik. Komik digital dapat dengan mudah dibagikan, diunduh, atau dibaca oleh orang-orang di seluruh dunia. Ini juga memberikan kesempatan bagi kreator komik untuk mencapai audiens yang lebih luas tanpa terbatas oleh jarak atau biaya produksi fisik.

7) Kemampuan untuk Mengupdate dan Memperbaharui Konten

Karakteristik lain dari komik elektronik adalah kemampuannya untuk di-update atau diperbaharui dengan mudah. Pembuat komik dapat menambahkan konten baru, memperbaiki kesalahan, atau

bahkan mengubah cerita tanpa harus mencetak ulang buku fisik, sehingga proses revisi menjadi lebih cepat dan efisien.

8) Interaktifitas Sosial

Di banyak platform komik elektronik, pembaca dapat berinteraksi dengan pembuat komik atau sesama pembaca melalui komentar, rating, atau fitur sosial lainnya. Ini memungkinkan terbentuknya komunitas pembaca yang saling terhubung dan berinteraksi, yang memperkaya pengalaman membaca komik.

9) Mendukung Pembelajaran

Kemendikbud juga menganggap komik elektronik sebagai media edukasi yang efektif. Komik digital dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam cara yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami. Misalnya, komik yang mengajarkan nilai-nilai sosial, sejarah, atau pelajaran lainnya bisa menjadi lebih menarik bagi siswa melalui visualisasi dan narasi yang menarik.

10) Kreatifitas Tanpa Batas

Karena tidak terbatas oleh ukuran halaman atau biaya pencetakan, komik elektronik memberikan lebih banyak ruang bagi kreator untuk bereksperimen dengan gaya seni, narasi, dan desain. Komik dapat menjadi lebih beragam dalam hal visual dan cerita, memungkinkan eksplorasi kreatif yang lebih luas.

2.3.3 Keunggulan dan Kelemahan Komik Elektronik

Sebuah produk pengembangan pastilah memiliki kekurangan dan kelebihan. Kekurangan agar mampu dikembangkan lebih baik lagi dan kelebihan agar dapat dimanfaatkan secara maksimal. Berikut adalah keunggulan dan kelemahan Komik Elektronik. (Kemendikbud, 2017:3-4)

1) Keunggulan

- a) Meningkatkan Aksesibilitas dan Portabilitas.
- b) Mendukung Pembelajaran yang menarik dan interaktif.
- c) Fleksibilitas dalam penyajian cerita.
- d) Distribusi yang lebih luas.
- e) Meningkatkan literasi digital.
- f) Mendorong kreatifitasn dan ekspresi diri.
- g) Sebagai media edukasi yang efektif.
- h) Meningkatkan minat baca.
- i) Komunikasi visual yang kuat.

2) Kelemahan

- a) Ketergantungan pada perangkat elektronik.
- b) Pengaruh terhadap Kesehatan mata.
- c) Mengurangi pengalaman fisik dan sentuhan.
- d) Ketergantungan pada tehnologi dan ketrampilan digital.
- e) Masalah piracy atau pembajakan.
- f) Distraksi dan pengaruh negative lainnya.

- g) Keterbatasan dalam format dan kesesuaian dengan pembaca anak.
- h) Kurangnya tanggungjawab pengawasan orangtua.
- i) Keterbatasan kualitas visual.

2.3.4 Prinsip Pengembangan Komik Elektronik

Menurut Kemendikbud (2017:4) menyebutkan setidaknya terdapat 9 poin prinsip pengembangan komik elektronik.

- 1) Interaktifitas.
- 2) Penggunaan multimedia secara optimal.
- 3) fleksibilitas.
- 4) Aksesibilitas dan keterjangkauan.
- 5) Kualitas visual yang tinggi.
- 6) Penyampaian pesan edukatif dengan cerdas.
- 7) Penghormatan hak cipta dan etika.
- 8) Keterlibatan pembaca.
- 9) Inovasi dalam pengembangan konten.
- 10) Gaya penulisan (bahasanya) komunikatif , interaktif, dan semi formal.

2.3.5 Prosedur Penyusunan Komik Elektronik

Menurut Kemendikbud (2017:5-10) prosedur untuk menyusun sebuah komik elektronik Berikut adalah tahapannya.

- 1) Tahap Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan modul merupakan kegiatan menganalisis silabus dan RPP untuk memperoleh informasi materi yang dibutuhkan peserta didik dalam mempelajari kompetensi yang telah diprogramkan. Nama atau judul materi sebaiknya disesuaikan dengan kompetensi yang terdapat pada silabus dan RPP.

2) Tahap Desain komik elektronik

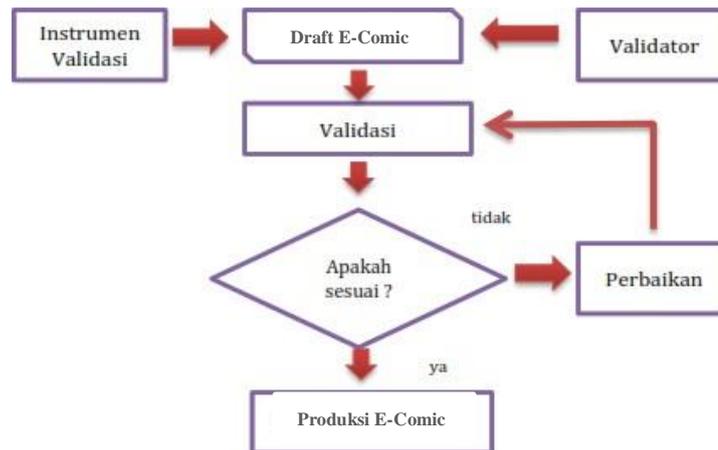
Penulisan komik elektronik dilakukan sesuai dengan RPP yang berbasis aktivitas belajar mandiri. Namun, apabila RPP belum ada, maka dapat dilakukan dengan langkah- langkah sebagai berikut. Tetapkan kerangka bahan yang akan disusun. Tetapkan tujuan akhir (*performance objective*), yaitu kemampuan yang harus dicapai peserta didik setelah selesai mempelajari suatu modul. Tetapkan tujuan antara (*enable objective*), yaitu kemampuan spesifik yang menunjang tujuan akhir. Tetapkan sistem (skema/ketentuan, metoda, dan perangkat) evaluasi. Tetapkan garis-garis besar atau *outline* substansi atau materi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu komponen-komponen: kompetensi (KI-KD) yang ada dalam kurikulum 13 (kurtilas), deskripsi singkat, estimasi waktu dan sumber pustaka. Bila RPP-nya sudah ada, maka dapat diacu untuk langkah ini.

Materi/substansi yang ada dalam materi komik elektronik berupa konsep/prinsip-prinsip, fakta penting yang terkait langsung dan

mendukung untuk pencapaian kompetensi dan harus dikuasai peserta didik.

3) Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan

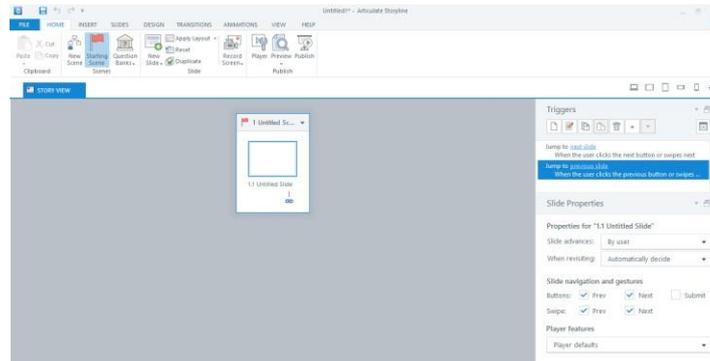
Alur Validasi dan Penyempurnaan Komik Elektronik



Gambar 2.1. Skema validasi dan penyempurnaan Komik Elektronik

2.4 Komik Elektronik Berbasis CoreLDRAW

Untuk membuat sebuah komik elektronik atau bahan ajar interaktif, banyak sekali alternatif *software vector(coreldraw)* yang bisa kita gunakan. Salah satu di antaranya adalah komik *elektronik*. komik *elektronik* merupakan salah satu *software vector(coreldraw)* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi *CoreLDRAW* berupa media berbasis web (html5) atau berupa *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, *smartphone* maupun *handphone*.



Gambar 2.2 (Halaman muka *articulate storyline*)

CorelDRAW adalah perangkat lunak desain grafis berbasis vektor yang populer, digunakan untuk membuat berbagai jenis desain, seperti logo, ilustrasi, brosur, dan materi pemasaran lainnya. Dengan fitur utama seperti alat menggambar vektor yang memungkinkan pembuatan gambar tajam dan jelas, pengeditan teks yang fleksibel, serta pengolahan warna dan gradien yang canggih, CorelDRAW memberikan kontrol penuh atas desain. Selain itu, software ini juga mendukung berbagai format file, termasuk AI, PSD, dan PDF, sehingga memudahkan kolaborasi dan pertukaran file dengan perangkat lunak desain lain. CorelDRAW sangat cocok untuk membuat desain grafis untuk kebutuhan cetak maupun digital, dan banyak digunakan oleh desainer profesional maupun amatir.

CorelDRAW unggul karena antarmuka penggunaannya yang mudah dipahami, memudahkan pemula maupun profesional untuk bekerja lebih cepat. Software ini juga memiliki alat desain vektor yang kuat, memungkinkan pembuatan ilustrasi presisi dan detail. Dengan dukungan berbagai format file, seperti AI, PSD, dan PDF, CorelDRAW memudahkan kolaborasi lintas platform. Selain itu, software ini menawarkan kontrol warna dan gradien

yang fleksibel, serta fitur desain multi-halaman yang ideal untuk brosur atau katalog. Pengolahan teks yang canggih, harga yang terjangkau, serta fitur otomatisasi desain yang mempercepat pekerjaan juga menjadi keunggulannya. CorelDRAW sangat cocok untuk desain percetakan berkat kemampuannya dalam mengatur pemisahan warna dan layout yang presisi, ditambah dengan komunitas besar dan banyak tutorial yang mendukung pengguna.

2.5 Warahan

Fokus topik bahan ajar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah tentang *warahan*. Di bawah ini akan diuraikan beberapa istilah yang berkaitan dengan topik.

2.5.1 Pengertian Warahan

Menurut Prof..Muhammad Fuad, M.Hum, *Warahan* atau cerita rakyat adalah bagian dari tradisi lisan yang mengandung nilai-nilai budaya, social dan Pendidikan yang penting bagi masyarakat. Dalam penelitiannya, ia menekankan bahwa cerita rakyat memiliki beberapa fungsi utama, yaitu sebagai alat Pendidikan moral, cerminan kehidupan sosial masyarakat, serta penguat identitas budaya.

Pandangan beliau tentang Warahan atau cerita rakyat:

1. Fungsi Pendidikan Moral: Cerita rakyat sering kali mengandung pesan-pesan moral yang disampaikan secara halus

melalui karakter dan alur cerita. Hal ini membantu membentuk sikap dan perilaku individu dalam masyarakat terutama generasi muda.

2. Cerminan Kehidupan Sosial: Cerita rakyat adalah bentuk representasi dari kehidupan sehari-hari masyarakat pada zamannya. Ia mencerminkan norma kebiasaan, dan hubungan social yang berlaku, serta sering digunakan untuk menggambarkan konflik social atau permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat.
3. Penguat Identitas Budaya: Cerita rakyat berfungsi sebagai salah satu cara untuk melestarikan tradisi dan nilai-nilai budaya local. Melalui cerita ini, identitas dan sejarah suatu kelompok masyarakat bisa terus diwariskan ke generasi berikutnya.
4. Sarana Hiburan: Selain memiliki fungsi edukatif dan moral, cerita rakyat juga berfungsi sebagai hiburan bagi masyarakat terutama di zaman sebelum media modern berkembang.

Beliau menekankan pentingnya melestarikan cerita rakyat sebagai bagian dari warisan budaya tak benda. Menurutnya, cerita rakyat harus dikaji dan didokumentasikan agar nilai-nilainya tetap relevan dan bisa dinikmati oleh generasi mendatang, terutama dalam konteks Pendidikan formal maupun informal.

2.5.2 Unsur Pembangun Warahan

Warahan komik elektronik (*webtoon* atau *digital comics*) memiliki unsur-unsur pembangun yang membuatnya menjadi media narasi visual yang menarik. Berikut adalah penjelasan tentang unsur-unsur pembangun dalam warahan komik elektronik:

2.5.2.1 Narasi atau Cerita (Storyline)

- a. Tema: Ide utama atau pesan yang ingin disampaikan melalui cerita.
- b. Plot: Alur cerita yang mengarahkan pembaca dari awal, konflik, hingga penyelesaian.
- c. Karakter: Tokoh-tokoh yang menjadi fokus cerita, lengkap dengan kepribadian dan perkembangan mereka (*character development*).
- d. Dialog: Percakapan antar karakter yang memperkuat narasi dan emosi.

2.5.2.2 Visualisasi atau Ilustrasi

- a. Warna: Penggunaan warna untuk menciptakan suasana atau emosi dalam adegan.
- b. Panel dan Komposisi: Tata letak panel yang memengaruhi alur baca dan dinamika cerita.
- c. Gaya Seni (*Art Style*): Ciri khas visual yang digunakan oleh pembuat komik, seperti gaya realistis, kartun, manga, atau lainnya.

- d. Ekspresi Karakter: Rincian visual pada wajah dan bahasa tubuh yang menunjukkan emosi dan aksi.

2.5.2.3 Media Interaktif

- a. Efek Khusus: Animasi ringan atau transisi pada panel untuk meningkatkan pengalaman membaca (terutama di platform tertentu).
- b. Musik atau Suara: Beberapa komik elektronik menyertakan audio untuk mendukung suasana cerita.
- c. Navigasi Scroll: Banyak webtoon menggunakan format gulir vertikal untuk memudahkan pembacaan di perangkat digital.
- d. Teks Font: Pemilihan font yang sesuai dengan suasana cerita (misalnya, font yang tegas untuk adegan aksi atau font yang lembut untuk romansa).
- e. Onomatopoeia: Kata-kata yang meniru suara (seperti "Boom!" atau "Swoosh!") untuk memperkuat efek aksi.
- f. Keterangan Narasi: Penjelasan atau deskripsi tambahan yang mendukung dialog atau aksi di panel.
- g. Platform Digital
- h. Aksesibilitas: Komik elektronik umumnya diterbitkan di platform web atau aplikasi seperti Webtoon, Tapas, atau Comico.
- i. Responsivitas: Desain komik yang dapat diakses

dengan nyaman di berbagai perangkat (PC, tablet, atau smartphone)

- j. Interaksi Pembaca: Kolom komentar atau fitur berbagi yang memungkinkan pembaca untuk terlibat lebih aktif dengan cerita atau komunitas.
- k. Pacing dan Alur Visual
- l. Penempatan panel dan jarak antar adegan sangat memengaruhi ritme pembacaan. Pada komik elektronik, format gulir vertikal sering digunakan untuk mengatur tempo cerita, termasuk penempatan cliffhanger di akhir episode.

Dengan perpaduan unsur-unsur ini, warahan komik elektronik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman membaca yang imersif dan interaktif di era digital.

2.5.3 Struktur Teks *Warahan*

Struktur teks komik elektronik tentang *warahan wai bulok* perlu disusun secara sistematis agar alur cerita mudah diikuti dan pesan moralnya tersampaikan dengan baik. Struktur ini biasanya mengikuti pola narasi klasik, disesuaikan dengan format komik elektronik (webtoon).

Berikut adalah penjelasan mengenai struktur teks komik elektronik untuk legenda ini: Menurut Susanto (2014: 217-219), struktur teks

biografi sebagai berikut:

2.5.3.1 Pendahuluan (Orientasi)

1. Tujuan: Mengenalkan latar cerita, tokoh-tokoh utama, dan suasana awal yang membangun konteks legenda.
2. Isi:
 - a. Deskripsi Latar: Gambarkan *warahan wai bulok* sebagai tempat ikonis, misalnya sebuah sungai yang mistis dengan nilai sejarah atau kepercayaan masyarakat setempat.
 - b. Pengenalan Tokoh: Perkenalkan karakter utama, seperti pahlawan, tokoh masyarakat, atau makhluk gaib yang menjadi kunci cerita.
 - c. Suasana Awal: Tampilkan situasi normal sebelum konflik dimulai, seperti kehidupan tenang di sekitar sungai atau hubungan masyarakat dengan alam.

2.5.3.2 Komplikasi (Konflik Utama)

- a. Tujuan: Memperkenalkan masalah atau tantangan yang memicu perjalanan atau perubahan dalam cerita.
- b. Isi:
 1. Pemicu Konflik: Munculnya masalah, seperti bencana alam, makhluk gaib yang marah, atau

perbuatan manusia yang merusak harmoni alam di Wai Bulok.

2. Tantangan untuk Tokoh Utama: Perjuangan atau dilema yang harus dihadapi tokoh utama, misalnya melawan kutukan atau menenangkan roh penjaga sungai.
3. Penggambaran Ketegangan: Gunakan dialog emosional, adegan aksi, atau elemen misteri untuk membangun intensitas cerita.

2.5.3.3 Klimaks

- a. Tujuan: Puncak dari cerita di mana konflik mencapai intensitas tertinggi.
- b. Isi:
 1. Konfrontasi Utama: Tokoh utama menghadapi tantangan terbesar, seperti melawan makhluk gaib, mengatasi kutukan, atau memecahkan teka-teki yang terkait dengan Wai Bulok.
 2. Aksi Dramatik: Panel-panel yang menggambarkan momen paling menegangkan dengan ilustrasi penuh emosi dan visual yang mencolok.
- c. Resolusi
 1. Tujuan: Memberikan penyelesaian terhadap

konflik yang terjadi dan menunjukkan dampak dari peristiwa tersebut.

2. Isi:

- a. Pemecahan Masalah: Bagaimana tokoh utama berhasil mengatasi konflik, misalnya dengan meminta maaf kepada makhluk gaib, memperbaiki kesalahan, atau menemukan solusi lain.
- b. Dampak pada Dunia Cerita: Perubahan yang terjadi setelah konflik selesai, seperti kembalinya kedamaian di Wai Bulok atau pelajaran yang diambil oleh masyarakat.

d. Penutup (Koda)

1. Tujuan: Memberikan refleksi atau pesan moral dari cerita dan mengakhiri kisah dengan kesan yang mendalam.
2. Isi:
 - a. Pelajaran Hidup: Pesan moral yang ingin disampaikan, seperti pentingnya menjaga alam atau menghormati kepercayaan lokal.
 - b. Kondisi Akhir: Gambaran bagaimana kehidupan kembali normal, tetapi dengan perubahan positif pada karakter atau masyarakat.

Dalam format komik elektronik, struktur teks di atas diterjemahkan ke dalam panel-panel yang mendukung alur cerita. Beberapa poin penting dalam struktur panel:

- a. Pendahuluan: Panel besar untuk menggambarkan latar tempat (*Wai Bulok*) dengan narasi pengantar.
- b. Konflik: Panel dinamis dengan perubahan ukuran untuk menonjolkan ketegangan.
- c. Klimaks: Gunakan ilustrasi penuh aksi dengan efek visual seperti cahaya, bayangan, atau animasi.
- d. Resolusi dan Koda: Panel yang lebih tenang dengan visual yang menggambarkan harmoni dan refleksi.

2.5.4 Kriteria Warahan

Dalam menulis Membuat komik elektronik tentang *warahan wai bulok* membutuhkan kriteria khusus agar cerita tersebut dapat disajikan dengan menarik, relevan, dan tetap otentik. Berikut adalah beberapa kriteria yang dapat dijadikan panduan:

1. Kesetiaan pada Cerita Asli
 - a. Riset Sejarah dan Budaya: Memastikan bahwa elemen *warahan wai bulok*, seperti latar, karakter, peristiwa, dan pesan moral, sesuai dengan versi cerita yang dikenal masyarakat setempat.
 - b. Konteks Lokal: Mempertahankan nilai-nilai budaya dan tradisi yang melekat pada legenda tersebut, seperti adat

istiadat, bahasa, pakaian, atau elemen spiritual.

2. Alur Cerita yang Menarik

- a. Pengenalan Latar: Memulai cerita dengan pengenalan latar tempat (*Wai Bulok*) yang ikonis dan penuh nuansa magis.
- b. Konflik yang Jelas: Menonjolkan konflik utama dalam legenda, misalnya antara manusia dengan alam, kepercayaan terhadap kekuatan supranatural, atau perjuangan karakter utama.
- c. Pesan Moral: Menyampaikan nilai-nilai atau pelajaran hidup yang terkandung dalam legenda, seperti keberanian, kejujuran, atau harmoni dengan alam.

3. Visual yang Mendukung

- a. Gaya Seni yang Sesuai: Menggunakan ilustrasi yang mencerminkan suasana legenda, misalnya dengan sentuhan magis, mistis, atau tradisional.
- b. Latar Tempat yang Ikonik: Menggambarkan elemen-elemen khas seperti sungai (*Wai Bulok*), hutan, atau gunung yang relevan dengan cerita.
- c. Karakter yang Hidup: Mendesain tokoh utama, tokoh pendukung, dan makhluk mitologi dengan visual yang menggambarkan budaya lokal (seperti pakaian tradisional, aksesoris khas, atau riasan).

4. Format Elektronik yang Menarik
 - a. Gulir Vertikal: Menggunakan format scroll vertikal yang sesuai dengan platform webtoon untuk mempermudah pembacaan.
 - b. Animasi Ringan: Menambahkan elemen interaktif seperti cahaya berkelauan, pergerakan air, atau efek angin untuk menghadirkan suasana magis.
 - c. Audio Pendukung: Jika memungkinkan, tambahkan musik latar atau efek suara seperti gemericik air, suara angin, atau alunan musik tradisional.
5. Bahasa dan Dialog
 - a. Penggunaan Bahasa Lokal: Menyisipkan istilah atau dialog dalam bahasa daerah untuk memperkuat nuansa lokal, dengan catatan tersedia terjemahan atau konteks bagi pembaca yang tidak memahami.
 - b. Dialog yang Emosional: Memberikan dialog yang menggambarkan perasaan karakter, seperti rasa takut, keberanian, atau rasa kagum terhadap alam.
6. Pacing dan Struktur Episode
 - a. Cliffhanger: Mengakhiri setiap episode dengan adegan yang menggantung untuk memancing pembaca melanjutkan ke episode berikutnya.
 - b. Durasi yang Pas: Setiap episode memiliki panjang cerita yang cukup, biasanya 20–40 panel, untuk menjaga perhatian

pembaca.

7. Pesan Kearifan Lokal

- a. Hubungan dengan Alam: Menonjolkan hubungan manusia dengan alam, seperti penghormatan terhadap sungai, hutan, atau makhluk spiritual.
- b. Kepercayaan Tradisional: Mengangkat elemen kepercayaan lokal, seperti kisah tentang roh penjaga sungai atau kutukan yang terkait dengan Wai Bulok.
- c. Pentingnya Harmoni: Menyampaikan pesan tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara manusia, alam, dan dunia spiritual.

8. Dukungan Visual dan Teknis

- a. Konsistensi Gaya Seni: Pastikan ilustrasi setiap panel konsisten agar pembaca merasa nyaman.
- b. Kualitas Resolusi: Gambar dan teks harus memiliki resolusi tinggi agar tetap jelas saat dibaca di berbagai perangkat.
- c. Aksesibilitas di Platform Digital: Publikasikan di platform yang populer untuk komik elektronik, seperti Webtoon atau Tapas, agar menjangkau audiens lebih luas.

Dengan memenuhi kriteria di atas, komik elektronik tentang *warahan wai bulok* tidak hanya bisa menjadi media hiburan, tetapi juga sarana edukasi untuk memperkenalkan budaya dan tradisi lokal kepada generasi yang lebih muda atau audiens internasional.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau R & D (*Research and Development*) dari Borg dan Gall. Sugiyono (2015: 297) mengatakan metode penelitian dan pengembangan atau R & D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu kemudian menguji produk tersebut. Borg and Gall (1983:772), bahwa:

Penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan-temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan ini, mengujinya di dalam pengaturan di mana ia akan digunakan pada akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada tahap pengujian yang diajukan. Dalam program R&D yang lebih ketat, siklus ini diulang sampai data uji lapangan menunjukkan bahwa produk memenuhi tujuan yang ditetapkan secara perilaku.

Merujuk dua pendapat di atas, dapat dimaknai bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang dipergunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk dan diuji keefektifan serta kelayakannya. Prosedur dalam penelitian ini adalah mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (dalam Sugiono, 2015: 37) yang terdiri atas sepuluh langkah (tahap). Sepuluh tahap tersebut yaitu 1) pengumpulan informasi (2) perencanaan, (3)

pengembangan desain/draf produk awal, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi hasil uji coba lapangan awal, (6) uji lapangan (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) Uji lapangan operasional, (9) Penyempurnaan produk akhir, (10) Diseminasi.

Dalam penelitian ini peneliti membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh langkah menjadi tujuh langkah dikarenakan mengingat waktu yang tersedia dan kesempatan yang terbatas. Prosedur yang dilakukan penulis sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Kegiatan awal yaitu melakukan observasi untuk mencari analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

2. Pengumpulan Data

Dalam kegiatan ini peneliti melakukan kajian terhadap materi dan wawancara dengan pihak terkait.

3. Pengembangan (Desain) Produk

Mendesain produk awal sesuai dengan fungsi, isi, dan tampilan modul serta penulisan modul.

4. Validasi Oleh Ahli

Validasi dalam hal ini meliputi validasi ahli materi, validasi tampilan, dan validasi oleh guru Bahasa Lampung.

5. Revisi Awal (Hasil Uji Validasi)

Perbaikan desain dilakukan untuk menghasilkan produk yang lebih menarik.

6. Uji Coba Produk

Uji coba akan dilakukan dua kali yaitu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

7. Revisi produk Tahap Akhir

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah berupa komik elektronik berbasis *CoreLDRAW*.

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan berpedoman dari desain penelitian pengembangan media instruksional oleh Borg and Gall. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar *e-comic* yang dapat di manfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Lampung. Di bawah ini diuraikan prosedur yang akan dilaksanakan pada penelitian.

3.2.1 Potensi dan Masalah

Pada tahap ini penelitian dilakukan dengan memunculkan dan menetapkan masalah yang dihadapi. Untuk mengetahui masalah dasar yang dihadapi maka membutuhkan data sebagai sumber penunjang penelitian. Salah satu cara yang digunakan adalah membagikan angket kepada guru Bahasa Lampung di Kabupaten Pringsewu untuk mendapatkan data awal.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pertanyaan dalam Angket

No.	Pertanyaan
1.	Apa kurikulum yang digunakan oleh bapak/ibu dalam proses pelaksanaan pembelajaran saat ini?
2.	Apa yang memotivasi bapak/ibu untuk melibatkan <i>warahan wai bulok</i> dalam proses pembelajaran bahasa Lampung?
3.	Bagaimana bapak/ibu menjelaskan <i>warahan wai bulok</i> kepada siswa? Apa nilai budaya dan pendidikan yang terkandung di dalamnya?
4.	Mengapa bapak/ibu memilih komik elektronik sebagai media untuk menyampaikan <i>warahan wai bulok</i> ?
5.	Bagaimana proses pengembangan komik elektronik berbasis <i>warahan wai bulok</i> ? Apakah melibatkan kolaborasi dengan pihak lain?
6.	Bagaimana respons siswa saat menggunakan komik elektronik ini dalam pembelajaran? Apakah lebih menarik dibandingkan metode konvensional?
7.	Bagaimana <i>warahan wai bulok</i> berbasis komik elektronik ini diintegrasikan dalam kurikulum pembelajaran bahasa Lampung?
8.	Menurut bapak/ibu, apa manfaat terbesar yang didapat siswa dari pembelajaran berbasis komik elektronik ini?
9.	Bagaimana dukungan dari pihak sekolah, pemerintah daerah, atau komunitas budaya dalam implementasi <i>warahan wai bulok berbasis komik Elektronik</i> ?
10.	Apa harapan bapak/ibu terhadap penggunaan <i>warahan wai bulok</i> berbasis komik elektronik di masa depan? Apakah ada rencana untuk memperluas penggunaan ini ke sekolah lain?

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah adanya sarana yang memadai dan memungkinkan dikembangkan bahan ajar berupa komik elektronik. Selain itu masih kurangnya bahan ajar interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah kurangnya mengangkat *warahan* Lampung dan sedikitnya bahan ajar interaktif yang sehingga diperlukan pengembangan komik digital interaktif menggunakan *CoreLDRAW*.

Dari analisis kebutuhan, *warahan* yang akan akan ditulis sebagai bahan ajar adalah *warahan wai bulok*. Ada beberapa alasan mengapa *warahan wai bulok* layak dipublikasikan.

- a) Warisan Budaya Lokal: *warahan wai bulok* memiliki nilai sejarah dan budaya yang penting bagi masyarakat Pringsewu. Mempublikasikannya dapat membantu melestarikan dan mengenalkan warisan ini kepada generasi muda serta masyarakat luas.
- b) Identitas Lokal: Kabupaten Pringsewu merupakan daerah yang memiliki karakteristik dan identitas unik, dan *warahan wai bulok* merupakan bagian dari identitas budaya Kabupaten Pringsewu. Mempublikasikan warahan ini dapat memperkuat rasa bangga dan identitas masyarakat lokal.
- c) Potensi Wisata Budaya: Publikasi yang tepat dapat menarik minat wisatawan, baik lokal maupun internasional, untuk berkunjung ke Pringsewu. Dengan mengenalkan *warahan wai bulok* sebagai destinasi wisata budaya, ini dapat mendukung perekonomian masyarakat Pringsewu melalui pariwisata.
- d) Penghargaan terhadap Tradisi Lokal: Publikasi dapat meningkatkan apresiasi terhadap tradisi dan adat istiadat di Kabupaten Pringsewu, baik oleh masyarakat lokal maupun pihak luar. Hal ini bisa menjadi upaya untuk mencegah kepunahan tradisi karena modernisasi.

- e) Pendidikan dan Penelitian: Dokumentasi dan publikasi *warahan wai bulok* juga bermanfaat dalam bidang pendidikan dan penelitian. Para akademisi, sejarawan, dan antropolog dapat mempelajari lebih lanjut tentang sejarah dan budaya Lampung melalui publikasi ini.

Dari alasan-alasan di atas penulis menyimpulkan bahwa *warahan wai bulok* layak dikembangkan karena alasan-alasan tersebut sesuai dengan indikator *warahan*. Berikut adalah tabel indikator kelayakan cerita rakyat disebut *warahan* yang layak diangkat menurut **James Danandjaja**

Tabel. 3.2 Indikator tokoh

No.	Indikator	Kelayakan
1	Nilai Budaya dan Moral	✓
2	Kearifan Lokal	✓
3	Relevansi dengan Kondisi Sosial dan Zaman	✓
4	Keunikan Narasi dan Estetika	✓
5	Identitas Komunitas	✓
6	Pengaruh dan Penyebaran	✓
7	Ancaman Kepunahan	✓

3.2.2 Pengumpulan Data

Setelah ditemukan masalah pada tahap sebelumnya, selanjutnya perlu dilakukan pengumpulan data dan analisis kurikulum dengan melakukan pengkajian terhadap materi dan pengkajian terhadap perangkat pembuatan media sehingga diperoleh data sebagai berikut:

a. Pengkajian Materi

Pada tahap ini ditentukan materi yang akan disampaikan pada peserta didik, perangkat bahan ajar, dan penggunaannya. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi *warahan* Kelas IX. Materi disesuaikan dengan Peraturan Gubernur Lampung Nomor 39 tahun 2014 tentang *Mata Pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung sebagai Muatan Lokal Wajib pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. KD yang dipilih sesuai materi tersebut adalah KD 9.3.2 *mengidentifikasi, menelaah, dan memahami teks warahan dengan benar sesuai dengan kaidahnya* serta 9.4.2 *Mengungkapkan dan menjelaskan informasi pada teks warahan dengan benar secara lisan dan tulisan*.

b. Teknik Wawancara

Teknik wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai.

Pihak yang mengajukan suatu pertanyaan dalam proses wawancara disebut pewawancara (*interview*) dan yang memberikan wawancara disebut *interviewee* (Fathoni, 2011: 105).

Dalam mengumpulkan data *warahan* yang diperlukan, penulis melakukan wawancara sebagai sumber data primer kepada informan. Informan adalah sumber data tentang pihak lain

(Abdurrahmat Fathoni, 2011: 105). Pertanyaan wawancara mengarah pada kaidah penulisan teks *warahan* yang memuat tentang latar belakang *warahan wai bulok* Nilai budaya dan moral, peran dalam masyarakat, relevansi zaman modern, keunikan dan kearifan lokal, ancaman kepunahan dan pelestarian, pengaruh dan perkembangan, dan makna simbolis. Adapun informan yang mengetahui sejarah dari *warahan wai bulok* dan merupakan keturunan dari kebuaihan nyukhang cerita ini terjadi yaitu Khaidir Arif (Raja Utama).

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pertanyaan Wawancara

No.	<i>Warahan</i>	Pertanyaan
1.	<i>Warahan Wai Bulok</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang anda ketahui tentang asal usul <i>warahan wai bulok</i>? 2. Sejak kapan <i>warahan wai bulok</i> di kenal di masyarakat Kabupaten Pringsewu? 3. Siapa tokoh utama dalam cerita <i>warahan wai bulok</i>, dan bagaimana karakternya? 4. Bagaimana nilai-nilai budaya local tercermin dalam cerita ini? 5. Apa pengaruh <i>warahan</i> ini terhadap kehidupan masyarakat di Pringsewu baik dulu maupun sekarang? 6. Apakah ada pelajaran atau ajaran adat yang disampaikan melalui cerita ini? 7. Bagaimana masyarakat Pringsewu memandang dan menghargai <i>warahan wai bulok</i>? 8. Apakah <i>warahan</i> ini sering dijadikan bahan dalam kegiatan adat, seperti upacara atau festival tertentu? 9. Apakah cerita <i>warahan wai bulok</i> masih relevan dengan kehidupan masyarakat Pringsewu saat ini? Jika ya, dalam aspek apa saja?

		<ol style="list-style-type: none"> 10. Apa yang membuat <i>warahan wai bulok</i> berbeda atau unik dibandingkan dengan cerita rakyat lainnya di daerah Lampung? 11. pApakah ada unsur-unsur lokal kepercayaan atau tradisi lokal tertentu yang tercermin dalam cerita <i>warahan wai bulok</i>? 12. BBagaimana lingkungan alam, khususnya sungai dan hutan sekitar Pringsewu mempengaruhi isi cerita ini? 13. AApakah <i>warahan wai bulok</i> masih sering diceritakan dalam keluarga atau komunitas di Pringsewu? 14. MMenurut anda, apa ancaman terbesar terhadap pelestarian cerita ini? 15. AApa Langkah-langkah yang telah diambil atau sedang dilakukan untuk melestarikan <i>warahan wai bulok</i>? 16. BBagaimana peran pemerintah atau Lembaga kebudayaan lokal dalam upaya menjaga cerita ini agar tidak punah? 17. AApakah ada adaptasi modern dari <i>warahan wai bulok</i>, misalnya dalam bentuk seni pertunjukan, film, atau buku? 18. AApakah cerita ini juga dikenal atau dipengaruhi oleh masyarakat di luar Pringsewu atau wilayah Lampung? 19. AApakah makna simbolis dari elemen-elemen dalam cerita <i>warahan wai bulok</i>, seperti sungai atau tokoh-tokoh tertentu? 20. BBagaimana hubungan antara lingkungan alam di Pringsewu dengan unsur-unsur cerita ini?
--	--	--

c. Teknik Kepustakaan

Menurut Bungin (2010) teknik kepustakaan adalah cara atau metode yang digunakan untuk memperoleh bahan pustaka yang relevan dengan topik penelitian, baik dari sumber primer maupun sumber sekunder. Dalam hal ini bahan pustaka yang dijadikan

referensi akan menjadi data sekunder.

3.2.3 Desain Produk

Setelah mengumpulkan informasi, selanjutnya membuat produk awal bahan ajar komik elektronik berbasis *CoreLDRAW* sehingga bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada perancangan bahan ajar, peneliti akan menggunakan beberapa sumber buku dan sumber yang lain secara daring sebagai panduan materi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan bahan ajar ini adalah sebagai berikut;

- a. Menentukan aplikasi yang digunakan
- b. Membuat rancangan komik elektronik
- c. Mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan
 - 1) Mendesain tampilan awal
 - 2) Mencari/membuat gambar, video, audio, dan animasi yang sesuai dengan materi
 - 3) Desain diaplikasikan dengan *CoreLDRAW*.
- d. Menentukan warna dan gambar yang menarik sebagai pendukung pembelajaran
- e. Menentukan struktur pembuatan
- f. Memilih sumber materi pembelajaran dan mengemas materi pembelajaran.

3.2.4 Validasi Ahli

Langkah selanjutnya setelah produk awal selesai adalah konsultasi kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli tampilan. Ahli materi dan ahli tampilan (*layout*) memvalidasi produk dari aspek-aspek kriteria komik elektronik yang telah ditentukan. Ahli materi yang menjadi validator produk pengembangan merupakan guru Bahasa Lampung dan dosen Pendidikan Bahasa. Kriteria ahli materi di antaranya minimal menempuh pendidikan S1. Ahli tampilan yang menjadi validator produk adalah dosen yang menguasai bidang media pembelajaran berbasis komputer.

3.2.5 Revisi Desain

Setelah validasi produk selesai dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah merevisi desain yang dianggap masih kurang oleh validator ahli materi dan ahli tampilan. Desain materi dan desain media direvisi sesuai dengan saran-saran dari para ahli.

3.2.6 Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektifitas, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Uji coba produk dilakukan dengan cara uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dalam bagian ini secara berurutan dikemukakan

tentang desain uji coba, subjek validasi, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

a. Uji coba kelompok kecil

Subjek uji coba kelompok kecil diberikan pada peserta didik kelas 9 UPT SMPN 2 Adiluwih dengan jumlah responden 20 siswa. Pada uji coba ini masing-masing siswa diberikan angket untuk dijawab sesuai pengalaman menggunakan komik elektronik yang telah dibuat.

b. Uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar diberikan kepada peserta didik kelas 9 di UPT SMPN 2 Adiluwih dengan jumlah responden adalah 100 siswa.

3.2.7 Revisi Produk Tahap Akhir

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli dan dilakukan uji coba, maka dapat diketahui kelemahan dari produk tersebut. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

3.3 Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari hasil penelitian ini ialah data kualitatif yang berupa data kemenarikan dan kelayakan produk kemudian di ubah menjadi data kuantitatif yang berupa data angka dari skor nilai kemenarikan dan kelayakan produk.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini ialah menggunakan lembar validasi berupa angket menggunakan skala likert yang digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang telah dirancang valid atau tidak.

Lembar validasi pada penelitian ini terdiri atas empat macam yaitu:

a. Lembar validasi materi

Lembar validasi materi berisi tentang kelayakan materi pada komik elektronik. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan dan lembar validasi ini diisi oleh ahli materi.

b. Lembar validasi tampilan

Lembar validasi tampilan berisi tampilan komik elektronik pembelajaran Bahasa Lampung dalam masing-masing aspek yang dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Lembar validasi ini diisi oleh ahli tampilan (*layout*).

c. Lembar validasi guru

Lembar validasi ini berisi tentang kelayakan isi dan tampilan komik elektronik pembelajaran Bahasa Lampung menggunakan *CoreLDRAW* untuk digunakan sebagai bahan ajar peserta didik kelas IX.

d. Lembar angket respon peserta didik

Berupa angket yang digunakan untuk mengetahui respon kemenarikan peserta didik terhadap komik elektronik berbasis *CoreLDRAW*.

Berikut ini adalah instrumen validasi ahli yang diadaptasi dari panduan penyusunan-komik Kemendikbud (2017:9).

Tabel 3.4 Instrumen Validasi Produk Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian		Skala Penilaian			
				SL (4)	L (3)	CL (2)	TL (1)
1.	Kejelasan Bahasa	1	Kalimat dialog mudah dipahami oleh pembaca.				
		2	Bahasa narasi atau deskripsi mudah dimengerti.				
		3	Tidak ada kalimat atau frasa yang ambigu.				
2.	Ketepatan Penggunaan Bahasa	1	Penggunaan ejaan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia.				
		2	Tata bahasa yang digunakan benar dan sesuai konteks.				
		3	Pilihan kata (diksi) sesuai dengan tema cerita dan audiens target				
3.	Keluwesannya Bahasa	1	Bahasa dialog terasa alami dan sesuai dengan karakter tokoh				
		2	Bahasa yang digunakan menarik dan tidak monoton.				
		3	Variasi gaya bahasa mendukung daya tarik cerita				
		4	Kesesuaian desain tampilan <i>komik elektronik</i>				
		5	Ketepatan memilih ukuran huruf				
		6	Kemenarikannya tampilan ajar				
4	Kesesuaian Bahasa dengan Audiens dan Media (Komik Elektronik)	1	Tingkat kesulitan bahasa sesuai dengan target audiens.				
		2	Istilah atau ungkapan				

			digunakan sesuai dengan usia dan budaya audiens.				
		3	Bahasa yang digunakan cocok dengan format media komik elektronik.				
5.	Konsistensi Bahasa	1	Konsistensi dalam penggunaan gaya bahasa di seluruh komik				
		2	Tidak ada inkonsistensi dalam istilah atau penggunaan istilah teknis				
		3	Gaya bahasa konsisten dengan tema dan tujuan cerita.				
Total							

Tabel 3. 5 Instrumen Validasi Produk Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			SL (4)	L (3)	CL (2)	TL (1)
1.	Kesesuaian Materi dengan Tujuan dan Kompetensi	1 Materi dalam komik sesuai dengan tujuan pembelajaran atau tema cerita.				
		2 Materi mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan.				
		3 Materi sesuai dengan kebutuhan audiens target (usia, tingkat pendidikan).				
2.	Keakuratan dan Kejelasan Informasi	1 Informasi yang disampaikan dalam komik faktual dan dapat dipertanggungjawabkan.				
		2 Penjelasan konsep atau ide mudah dipahami oleh audiens.				
		3 Tidak ada kesalahan fakta, data, atau informasi dalam materi.				
3.	Penyajian Materi	1 Penyajian materi menarik dan sesuai dengan konteks cerita dalam komik.				
		2 Alur cerita mendukung penyampaian pesan atau materi secara efektif.				
		3 Pembagian informasi di setiap panel terstruktur dan tidak membingungkan.				

4.	Relevansi Materi dengan Media Komik Elektronik	1	Materi disajikan sesuai dengan format visual dan teks komik elektronik.				
		2	Gaya bahasa dan ilustrasi mendukung penyampaian materi secara efektif.				
		3	Format komik elektronik memudahkan pembaca memahami materi yang disampaikan.				
5.	Daya Tarik dan Nilai Edukatif Materi	1	Materi disajikan dengan cara yang menarik bagi audiens target.				
		2	Komik mampu memotivasi pembaca untuk memahami isi materi.				
		3	Materi memiliki nilai edukatif yang sesuai dengan tujuan atau pesan utama.				
Total							

3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas kuisisioner atau angket dan dokumentasi.

- 1) Kuisisioner atau angket, pada tehnik ini peneliti memberikan angket menggunakan skala likert kepada ahli materi, dan ahli tampilan, dan memberikan angket respon kepada peserta didik
- 2) Dokumentasi, peneliti menggunakan komik elektronik pada

pembelajaran Bahasa Lampung untuk mendapatkan data-data tentang keadaan peserta didik dan data lainnya pada saat proses pembelajaran.

b. Analisis Data

1. Teknik analisis data validasi

Teknik analisis data instrumen validasi yang digunakan untuk melihat kelayakan komik elektronik yaitu berdasarkan skala likert. Menurut Sudaryono dkk. (2013:50) Penskoran pada analisis data instrumen validasi, dapat dilihat padatable berikut ini:

Tabel 3.6 Aturan Pemberian Skor

No.	Kategori	Skor
1	Sangat Layak	4
2	Layak	3
3	Cukup Layak	2
4	Tidak Layak	1

- a) Menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek dengan rumus skalalikert:

$$x = \frac{\sum}{S_{max}}$$

Keterangan:

X = Nilai kelayakan setiap aspek

\sum = Jumlah Skor

Smax = Skor Maksimal

- b) Menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek dengan rumus:

$$X_r = \frac{x}{n}$$

Keterangan:**Xr** = Rata-rata akhir**x** = Nilai kelayakan setiap aspek**n** = Banyaknya pernyataan

- c) Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif yang sesuai dengan kriteria interpretasi penilaian pada tabel.

Tabel 3.7 Skala Kelayakan

Persentase	Kriteria
0—40	Tidak layak
40,01—60	Cukup layak
60,01—80	Layak
80,01—100	Sangat layak

2. Teknik analisis data angket respon peserta didik

Teknik analisis data angket yang digunakan untuk melihat kemenarikan komik elektronik yaitu berdasarkan skala likert. Penskoran pada angket uji kemenarikan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.8 Aturan Pemberian Skor

No.	Kategori	Skor
1	Sangat Menarik	4
2	Menarik	3
3	Cukup Menarik	2
4	Tidak Menarik	1

- a) Menghitung persentase kelayakan dari setiap peserta didik dengan rumus skala likert:

$$x = \frac{\sum}{S_{max}}$$

Keterangan:

x = Nilai kelayakan setiap peserta didik

\sum = Jumlah Skor

S_{max} = Skor Maksimal

- b) Menghitung persentase kelayakan dari setiap peserta didik dengan rumus:

$$X_r = \frac{x}{n}$$

Keterangan:

X_r = Rata-rata akhir

x = Nilai kelayakan setiap peserta didik

n = Banyaknya peserta didik

- c) Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif yang sesuai dengan kriteria interpretasi penilaian pada tabel.

Tabel 3.9 Skala Kelayakan

Persentase	Kriteria
0—40	Tidak layak
40,01—60	Cukup layak
60,01—80	Layak
80,01—100	Sangat layak

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *warahan wai bulok* berbasis *komik elektronik* untuk siswa kelas IX SMP Kabupaten Pringsewu yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Penelitian diawali dengan mencari informasi melalui angket terhadap kebutuhan bahan ajar materi *warahan* tingkat SMP di Kabupaten Pringsewu. Informasi didapatkan dari angket yang diisi oleh guru-guru Bahasa Lampung SMP Kabupaten Pringsewu. Berdasarkan hasil analisis angket tersebut bahwa kebutuhan bahan ajar *warahan* di SMP Kabupaten Pringsewu masih minim, sehingga menghasilkan produk berupa pengembangan *warahan* berbasis *komik elektronik*.
- 2) Merancang dan mengembangkan modul berdasarkan teori *research & development (R & D)* sudah sesuai tahapan. Tahapan yang dimaksud adalah (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi oleh ahli, (5) revisi produk, (6) uji coba, dan (7) revisi tahap akhir.
- 3) Kelayakan *komik elektronik* ini divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli bahasa dan materi, ahli tampilan, dan praktisi (guru Bahasa Lampung). Hasil validasi dari ketiga ahli menyimpulkan bahwa *komik elektronik* ini masuk ke dalam kategori sangat layak dengan rata-rata persentase sebesar 92,7%. Hasil uji coba produk kepada siswa selaku pengguna

komik elektronik juga mengkategorikan *komik elektronik* ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan rerata persentase sebesar 91%.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian, analisis, pembahasan, dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

- 1) Bagi guru, *komik elektronik* yang dikembangkan dapat digunakan di sekolah sebagai salah satu penunjang pembelajaran pada materi *warahan* agar proses pembelajaran lebih menarik.
- 2) Bagi siswa, *komik elektronik* ini bisa digunakan oleh siswa sebagai bahan belajar mandiri untuk memahami dan menambah wawasan tentang *warahan* di Kabupaten Pringsewu.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dan pengembangan *warahan wai bulok* Berbasis *komik elektronik* pada mata pelajaran Bahasa Lampung perlu ditindaklanjuti lagi untuk penelitian di bidang pengembangan bahan ajar yang lebih baik dan perlu dikembangkan lebih lanjut untuk materi yang lain dengan konten yang lebih variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Eka Sofia. (2005). *Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Lampung (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Darmawan, D., & Dinn W., (2018). *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Darwati, Iga Mas, and I. Made Purana. (2021). *Problem Based Learning (PBL): Suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara berpikir kritis peserta didik*. Widya Accarya 12.1: 61-69.
- Fadilah, Ninik Uswatun. (2019). *Media Pembelajaran*. Kemenag 1000: 1-6.
- Fadly, Ahmad, Ratna Dewi Kartikasari, Doam Rosydiyanti. (2020). *Kamus Pelajar sebagai Media Pembelajaran Pemer kaya Kosakata Bahasa Inggris*. Seminar Nasional Penelitian Universitas Muhammadiyah Jakarta: 7 (10): 2745-6080
- Hamalik, Oemar. 2006. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Model-Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PPs Universitas Pendidikan Indonesia.
- Harahap, Putri Husnul Khotimah (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah. Pendidikan Bahasa dan Sastra, 1(2).
- Hernawan, Asep Herry, Hj Permasih, and Laksmi Dewi. (2012). *Pengembangan bahan ajar*. Direktorat UPI, Bandung 4.11: 1-13.
- Heryati, Y. (2022). *The Implementation of Character Education on Bahasa Indonesia through Active Learning in Elementary Schools*. Proceedings of the 1st Bandung English Language Teaching International Conference (BELTIC 2018) - Developing ELT in the 21st Century.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*.
- <https://chat.openai.com/> di akses pada tanggal 29 Agustus 2023 pada pukul 20.00.
- <https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK24636/media-pembelajaran-inovatif->

- Indarto. 1999. *Menyimak Perkembangan Kurikulum di Indonesia*. Makassar: Diposting dari Web Master Gamaliel School.
- Intan, Purnama Sari. (2022). *Perancangan Aplikasi Edukasi Belajar Bahasa Lampung Menggunakan Linear Congruent Method (LCM)*. Jurnal Teknologi Pintar 2.10.
- Jamil Suprihatiningrum. (2016). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Karo-Karo, Isran Rasyid dan Rohani. (2019). *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara: AXIOM: Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2018.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Desain Induk Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kosasih, Engkos. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Kridalaksana, Harimurti. (2022). *Kamus Linguisti (Edisi Keempat)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Magdalena, Ina, et al. (2020) *Analisis bahan ajar*. Nusantara 2.2: 311-326.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Miftah, Mohamad dan Nur Rokhman. (2022). *Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik*. Universitas Dian Nuswantoro Semarang: Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan Vol 1 No 4 April 2022.
- Miles, M.B., Huberman, A.M. and Saldana, J. (2014) *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Sage, London.
- Rusminto, Nurlaksana Eko. 2015. *Analisis Wacana: Kajian Teoritis dan Praktis*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Putri, Nandita Wana. (2018) *Pergeseran Bahasa Daerah Lampung pada Masyarakat Kota Bandar Lampung*. Prasasti: *Journal of Linguistic* 3(1): 2527-2969.
- Sanjaya, Wina. 2005. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Samsir, Samsir. (2022). *Perancangan aplikasi kamus bahasa Batak menggunakan metode searching*. INFORMATIKA 10.3: 138-150.
- Septianingias, V., Wahya, W., Nur, T., & Ariyani, F. (2024). *Ragam Kebahasaan Lampung*.

- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman. (2018). *Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sukmadinata, Nana Sy. 1997. *Pengembangan Kurikulum; Teori dan Praktek*. Bandung: P.T. Remaja Rosdakarya.
- Sumarsono. (2012). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syaiful Hilal, *Pelajaran Bahasa Dan Aksara Lampung*, Pena Mas Publising.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Pengajaran Pragmatik*. Bandung: CV Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. (2015). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfah, U. (2021). *Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- Warsiyem, *Hanggum Nihan Bebahasa Lampung*, Gunung Pesagi Jaya Abadi Bandar Lampung.
- Wulandari, Bakti (2013). *Pengaruh Problem-Based Learning terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK*. *Jurnal Pendidikan Vokasi UNY Vol. 3 (2): 178-191*.