

SKRIPSI

**REAKTUALISASI PENDIDIKAN KARAKTER *SIPAKATAU*,
SIPAKALEBBI, DAN *SIPAKAINGE'* MELALUI KOMIK LA
GALIGO BERBASIS *AUGMENTED REALITY* DI SDN
PANNYIKKOKANG 1 KOTA MAKASSAR**

ANDI KHAERUN NISA



**DEPARTEMEN MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2023**

SKRIPSI

REAKTUALISASI PENDIDIKAN KARAKTER *SIPAKATAU*, *SIPAKALEBBI*, DAN *SIPAKAINGE'* MELALUI KOMIK LA GALIGO BERBASIS *AUGMENTED REALITY* DI SDN PANNYIKKOKANG 1 KOTA MAKASSAR

sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Ekonomi

disusun dan diajukan oleh:

**Andi Khaerun Nisa
A021181034**



Kepada

**DEPARTEMEN MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2023**

SKRIPSI

REAKTUALISASI PENDIDIKAN KARAKTER *SIPAKATAU*, *SIPAKALEBBI*, DAN *SIPAKAINGE'* MELALUI KOMIK LA GALIGO BERBASIS *AUGMENTED REALITY* DI SDN PANNYIKKOKANG 1 KOTA MAKASSAR

disusun dan diajukan oleh


Andi Khaerun Nisa
A021181034

telah diperiksa dan disetujui untuk diseminarkan

Makassar, 16 Januari 2023

Pembimbing 1


Pembimbing 2


Prof. Dr. H. Abdul Rahman Kadir, SE., M.Si., CIPM., CWM
NIP 19640205 198810 1 001


Dr. Fahrina Mustafa, SE., M.Si
NIP 19740902 200812 2 001



Ketua Departemen Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Hasanuddin


Prof. Dra. Hj. Dian Anggraecce Sigit Parawansa, M.Si., Ph.D., CWM
NIP 19620405 198702 2 001

SKRIPSI

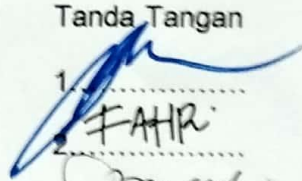
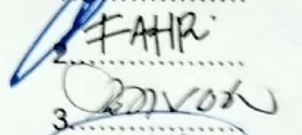


REAKTUALISASI PENDIDIKAN KARAKTER *SIPAKATAU*, *SIPAKALEBBI*, DAN *SIPAKAINGE'* MELALUI KOMIK LA GALIGO BERBASIS *AUGMENTED REALITY* DI SDN PANNYIKKOKANG 1 KOTA MAKASSAR

disusun dan diajukan oleh

ANDI KHAERUN NISA
A021181034

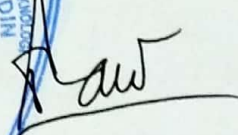
telah dipertahankan dalam sidang ujian skripsi
pada tanggal 25 Januari 2023 dan
dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,
Panitia Penguji

| No. | Nama Penguji | Jabatan | Tanda Tangan |
|-----|--|------------|--|
| 1 | Prof. Dr. H. Abdul Rahman Kadir, SE.,M.Si.,CIPM.,CWM | Ketua | 1.  |
| 2 | Dr. Fahrina Mustafa, SE.,M.Si | Sekretaris | 2.  |
| 3 | Dr. Mursalim Nohong, S.E.,M.Si | Anggota | 3.  |
| 4 | Andi Aswan, S.E.,MBA.,M.Phil.,DBA.,CWM | Anggota | 4.  |

Ketua Departemen Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Hasanuddin





Prof. Dra. Hj. Dian Anggraece Sigit Parawansa, M.Si., Ph.D., CWM
NIP 19620405 198702 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Andi Khaerun Nisa

NIM : A021181034

Jurusan/program studi : Manajemen

dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang berjudul:

**REAKTUALISASI PENDIDIKAN KARAKTER SIPAKATAU,
SIPAKALEBBI, DAN SIPAKINGE' MELALUI KOMIK LA GALIGO
BERBASIS AUGMENTED REALITY DI SDN PANNYIKKOKANG 1 KOTA
MAKASSAR**

adalah karya ilmiah saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut, dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Makassar, 16 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Andi Khaerun Nisa

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bismillahirrahmanirrahiim

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala* atas limpahan rahmat, hidayah, kesehatan, kesempatan, kemudahan, kelancaran dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Reaktualisasi Pendidikan Karakter *Sipakatau, Sipakalebbi, dan Sipakainge*’ Melalui Komik La Galigo Berbasis *Augmented Reality* di SDN Pannyikkokang 1 Kota Makassar”**. Shalawat dan salam peneliti curahkan kepada Rasulullah *Shallallahu 'Alaihi wa Sallam*, keluarga, sahabat dan seluruh orang-orang yang beriman. Skripsi ini merupakan tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi pada jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti telah menerima banyak doa, bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah *Subhanahu wa Ta'ala* yang merupakan sumber segala ilmu pengetahuan yang telah memberikan pemahaman, kemudahan, kelancaran dan umur yang panjang sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Orang tua peneliti yaitu Mushaddiq dan Andi Nurbudaya atas doa, dukungan, kerja kerasnya, kesabaran, semangat, nasehat dan kasih sayang yang tak terhingga sepanjang perjalanan hidup peneliti.

3. Saudara peneliti yaitu Andi Achmad Kamal dan Andi Khaerun Khadijah yang selalu menjadi penyemangat, menghibur dan motivasi hingga sampai saat ini.
4. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Rahman Kadir, SE.,M.Si.,CIPM.,CWM selaku pembimbing 1 dan dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis serta Ibu Dr. Fahrina Mustafa, SE.,M.Si selaku pembimbing 2 yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahnya kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Shinta Dewi Sugiharti Tikson, S.E., M.Mgt. selaku dosen pendamping PKM yang telah sabar, mendoakan, membimbing, meluangkan waktunya selama peneliti mengikuti PKM dua tahun dan dapat sampai PIMNAS.
6. Bapak Dr. Mursalim Nohong, S.E.,M.Si selaku Wakil Dekan 1 dan dosen penguji serta Bapak Andi Aswan, S.E.,MBA.,M.Phil.,DBA.,CWM selaku sekretaris departemen manajemen dan dosen penguji yang telah memberikan saran dan arahan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang telah memberikan dukungan pendanaan penelitian ini.
8. Tim PKM-PM Gammara Samintang, Firdaus, Olivia Livius, dan Andi Muhammad Farid Wajadi atas kerjasama, kerja keras, selama 1 tahun sehingga tim dapat sampai PIMNAS.
9. Seluruh Tim POKJA PKM Unhas atas segala pendampingan, pembekalan dan semua fasilitas yang telah diberikan.
10. Seluruh dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis yang telah memberikan ilmunya yang sangat berharga.

11. Seluruh staff akademik dan departemen yaitu Pak Tamsir, Pak Bustamil, dan Almarhum Pak Asmari yang telah membantu peneliti selama menjalankan pendidikan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis
12. SDN Pannyikkokang 1 Kota Makassar atas kesediannya menjadi objek penelitian bagi peneliti.
13. Sahabat Lillah yaitu Anisa Nuratmi, Andi Fatimah Hartina, Lutfiah Ramadani, Dewi Anjani, Nur Rizqi, Arfa Pandi, Siti Mulyati dan Andi Riska Wulandari yang terus menguatkan, menasehati, mengarahkan, membantu peneliti selama perkuliahan, dakwah, proposal, perskripsian dan seterusnya nantinya.
14. Teman-teman seperjuangan Muharrikah MDI
15. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebut satu persatu yang telah banyak membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna walaupun telah menerima bantuan dari berbagai pihak karena sesungguhnya kesempurnaan hanyalah milik Allah *Subhanahu wa Ta'ala*. Oleh karena itu, adanya kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan peneliti. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti sendiri terlebih kepada pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 16 Januari 2023



Andi Khaerun Nisa

ABSTRAK

Reaktualisasi Pendidikan Karakter *Sipakatau, Sipakalebbi, dan Sipakainge* Melalui Komik La Galigo Berbasis *Augmented Reality* di SDN Pannyikkokang 1 Kota Makassar

Andi Khaerun Nisa
Abdul Rahman Kadir
Fahrina Mustafa

Di tengah kemajemukan masyarakat kota, SDN Pannyikkokang 1 Kota Makassar tetap menerapkan kurikulum muatan lokal bahasa daerah Bugis-Makassar. Kurikulum muatan lokal merupakan salah satu instrumen untuk mendorong penguatan karakter siswa, namun belum ada media pembelajaran edukatif dan interaktif pada pelajaran muatan lokal yang berkaitan dengan penguatan karakter siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui reaktualisasi pendidikan karakter trisipaka (*sipakatau, sipakalebbi, sipakainge*) siswa di SDN Pannyikkokang 1 Kota Makassar melalui komik La Galigo berbasis *augmented reality*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menerapkan metode demonstrasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara awal, pengenalan komik, kelas sipakatau, kelas sipakalebbi, kelas sipakainge, role-play La Galigo dan observasi dan wawancara akhir dengan 14 siswa dan 2 wali kelas yaitu 4B dan 5B. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan penguatan karakter sipakatau sipakalebbi, dan sipakainge' siswa yang ditandai dengan siswa tidak lagi membully temannya, menghargai guru dalam kelas, membantu temannya, menghargai pendapat sesama dan saling mengingatkan jika ada yang berbuat salah.

Kata kunci: Karakter, Trisipaka, Komik La Galigo, *Augmented Reality*, SDN Pannyikkokang 1

ABSTRAK

Reactualization of Sipakatau, Sipakalebbi, and Sipakainge' Character Education Through La Galigo Comics Based on Augmented Reality at SDN Pannyikkokang 1 Kota Makassar

Andi Khaerun Nisa
Abdul Rahman Kadir
Fahrina Mustafa

In the midst of a pluralistic urban society, SDN Pannyikkokang 1 Makassar City continues to apply the local content curriculum in the Bugis-Makassar regional language. The local content curriculum is one of the instruments to encourage the strengthening of student character, but there is no educative and interactive learning media in local content lessons related to strengthening student character. This study aims to determine the re-actualization of trisipaka character education (sipakatau, sipakalebbi, sigunakanng'e) students at SDN Pannyikkokang 1 Makassar City through the La Galigo comic based on augmented reality. The method used in this research is qualitative research by applying the demonstration method. Data collection was carried out through initial observation and interviews, introduction to comics, sipakatau class, sipakalebbi class, sigunakanng'e class, La galigo role-play and final observations and interviews with 14 students and 2 homeroom teachers, namely 4B and 5B. The results of this study indicate that there is an increase in the strengthening of the character of sipak or sipakalebbi, and attitude of students' students which is characterized by students no longer bullying their friends, respecting the teacher in the class, helping their friends, respecting each other's opinions and reminding each other if someone makes a mistake.

- **Keywords: Character, Trisipaka, La Galigo Comics, Augmented Reality, SDN Pannyikkokang 1**

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN SAMPUL..... | i |
| HALAMAN JUDU..... | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| PERNYATAAN KEASLIAN..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| ABSTRAK..... | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 15 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 15 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 18 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 19 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 19 |
| 1.5 Sistematika Penulisan..... | 20 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 21 |
| 2.1. Pendidikan Karakter..... | 21 |
| 2.2. <i>Sipakatau, Sipakalebbi, dan Sipakainge'</i> | 22 |
| 2.3. <i>La Galigo</i> | 24 |
| 2.4. <i>Komik</i> | 25 |
| 2.5. <i>Augmented Reality</i> | 25 |
| 2.6. Penelitian Terdahulu..... | 26 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 29 |
| 3.1. Rancangan Penelitian..... | 29 |
| 3.2. Kehadiran Peneliti..... | 29 |
| 3.3. Lokasi dan Waktu Penelitian..... | 30 |
| 3.3. Sumber Data..... | 30 |

| | |
|--|----|
| 3.4. Teknik Pengumpulan Data..... | 31 |
| 3.5. Analisis Data..... | 34 |
| 3.6. Pengecekan Validitas Data..... | 35 |
| 3.7. Tahap-Tahap Penelitian..... | 36 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN..... | 37 |
| 4.1 Profil Objek Penelitian..... | 37 |
| 4.2 Observasi dan Wawancara Awal | 37 |
| 4.3 Pengenalan Komik La Galigo Berbasis AR..... | 38 |
| 4.4 Reaktualisasi Pendidikan Karakter <i>Sipakatau</i> Melalui Komik La Galigo Berbasis <i>Augmented Reality</i> | 39 |
| 4.5 Reaktualisasi Pendidikan Karakter <i>Sipakalebbi</i> Melalui Komik La Galigo Berbasis <i>Augmented Reality</i> | 40 |
| 4.6 Reaktualisasi Pendidikan Karakter <i>Sipakainge'</i> Melalui Komik La Galigo Berbasis <i>Augmented Reality</i> | 41 |
| 4.7 <i>Role-Play</i> La Galigo..... | 42 |
| 4.8 Evaluasi Program (Observasi dan Wawancara Akhir) | 43 |
| BAB V PENUTUP | 44 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 44 |
| 5.2 Saran..... | 45 |
| 5.3 Keterbatasan Penelitian..... | 45 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 47 |
| LAMPIRAN | 49 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu | 26 |
|--------------------------------------|----|

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---------------------------------|----|
| Gambar 4.1 Profil Sekolah | 37 |
|---------------------------------|----|

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberhasilan dalam meningkatkan indeks pembangunan manusia melalui pendidikan berkualitas tidak terlepas dari peranan Sekolah Dasar (SD). SD merupakan lembaga pendidikan formal pertama sebagai dasar penentu keberhasilan dalam menempuh pendidikan ke jenjang berikutnya yang bertujuan untuk menghasilkan generasi unggul, berprestasi, berkarakter, serta berakhlak mulia. Berbagai tantangan dalam membangun dan menguatkan karakter siswa SD yang termasuk golongan generasi *alpha* (lahir tahun 2011-2025) atau biasa disebut sebagai generasi digital. Siswa SD merupakan Gen A yang paling akrab dengan internet sepanjang masa yang tidak lepas dari gadget, kurang bersosialisasi, kurang daya kreativitas, dan bersikap individualis. Tantangan pendidikan abad ke-21 dan wabah pandemi menimbulkan efek domino dalam penanaman nilai karakter, sebab siswa dan guru dituntut beradaptasi dengan perubahan kondisi dan metode pembelajaran berbasis teknologi (Putri *et al.*, 2020; Süt & Öznaçar, 2021).

Regulasi mengenai penguatan karakter siswa telah diamanatkan dalam Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 yang menekankan pada Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). PPK bertujuan memperkuat karakter peserta didik yang mengacu pada lima nilai utama karakter prioritas, yaitu religius, nasionalis, gotong royong, mandiri, dan integritas sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental. Selanjutnya, pada pasal 6d menjelaskan bahwa penyelenggaraan PPK yang mengoptimalkan fungsi kemitraan pendidikan

dengan pendekatan berbasis kelas dapat dilakukan melalui pengembangan kurikulum muatan lokal sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik daerah, satuan pendidikan, dan peserta didik (Kemendikbud, 2018). Kurikulum muatan lokal juga diterapkan di kota Makassar dan salah satunya di SDN Pannyikkokang 1 dengan basis mata pelajaran muatan lokal bahasa daerah Bugis-Makassar.

Penerapan kurikulum muatan lokal bahasa daerah Bugis-Makassar di SDN Pannyikkokang 1 bertujuan untuk mengaktualisasikan nilai-nilai karakter bagi siswa berbasis kearifan lokal trisipaka (*sipakatau, sipakalebbi, sipakainge*) sesuai dengan karakter masyarakat Bugis-Makassar. Berdasarkan observasi dan wawancara mendalam dengan wali kelas 4B dan 5B, belum ada media pembelajaran edukatif dan interaktif pada pelajaran muatan lokal yang berkaitan dengan penguatan karakter siswa. Selain itu, pengetahuan dan literasi siswa mengenai aksara lontara dan budaya La Galigo juga mengalami degradasi. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mereaktualisasikan karakter siswa melalui penerapan nilai-nilai trisipaka yang berarti saling memanusiaikan, saling menghargai, dan saling mengingatkan. Nilai trisipaka mendorong individu bertindak sebagai *bystander* yang membela pada situasi *bullying* dan menjadi figur yang disukai oleh teman sebaya (Halima *et al.*, 2021).

Upaya meningkatkan pengetahuan dan karakter siswa telah dilakukan dengan berbagai metode, salah satunya melalui komik dan *augmented reality* (AR). Komik memiliki hasil valid dengan total rata-rata 3,60 dan memperoleh tanggapan positif siswa sebesar 92% yang ditinjau dari gaya belajar kinestetik, auditori, dan visual serta semuanya memenuhi indikator polya dan lulus persyaratan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah (Darmayanti *et al.*, 2022). Di sisi lain, media AR berpengaruh dalam peningkatan

kemampuan berpikir kritis siswa kelas lima dengan persentase sebesar 75% (Andriani & Ramadani, 2022). Oleh karena itu, media komik dan AR telah terbukti valid dan layak dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan karakter siswa. Berdasarkan studi literatur yang dilakukan, tidak ditemukan media komik yang mengombinasikan nilai kearifan lokal trisipaka dengan AR dalam mengaktualisasi karakter siswa.

Keunggulan komik berbasis AR menjadi media untuk menanamkan nilai-nilai trisipaka melalui inovasi Komik La Galigo berbasis AR. Komik ini didasarkan pada naskah La Galigo sebagai karya sastra terpanjang di dunia dan telah diakui sebagai *Memory of the World* UNESCO. Nilai budaya maritim ini relevan dengan nilai trisipaka, karena hampir semua episode La Galigo mengusung tema utama pelayaran dan perantauan. Kedua tema ini mengandung budaya maritim yang mengajarkan kepada manusia tentang banyak hal, antara lain sikap egalitarian, keterbukaan, musyawarah, menghargai perbedaan, dan independen (Toa, 2017). Budaya maritim ini sejalan dengan nilai trisipaka yang menekankan pada sikap religius, toleran, mandiri, menghargai prestasi, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan dan masyarakat, bertanggung jawab, nasionalis, peduli sosial, komunikatif, dan rasa ingin tahu (Jamaluddin et al., 2022).

Media komik La Galigo "Pelayaran ke Dusung" berbasis AR bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengimplementasikan nilai-nilai karakter mulia trisipaka di SDN Pannyikkokang 1. Penelitian berlokasi di UPT SPF SDN Pannyikkokang 1 sebagai lembaga pendidikan non-profit yang beralamat di Jl. Toddopuli 3 No. 27 Makassar, Pandang, Kecamatan Panakkukang, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Lokasi mitra berjarak enam kilometer dari kampus Universitas Hasanuddin yang dapat dijangkau

dengan menggunakan kendaraan roda dua maupun roda empat. Di tengah masyarakat kota yang majemuk, sekolah ini masih menerapkan sistem pendidikan yang menjadikan bahasa daerah sebagai mata pelajaran muatan lokal di sekolah.

Penelitian ini menjadi metode yang efektif dalam membangun karakter siswa melalui penerapan nilai-nilai trisipaka. Media komik dan aplikasi AR dengan konsep *blended learning* dapat meningkatkan minat, semangat, dan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran muatan lokal Bahasa Daerah Bugis-Makassar yang ditandai dengan kemampuan membaca aksara lontara pada teks komik dan aplikasi AR Gammara yang *user friendly* dan interaktif. Selain itu, siswa diupayakan mampu mengenali dan memahami La Galigo sebagai warisan budaya leluhur yang sarat dan kental dengan nilai-nilai karakter, keberagaman, dan inklusivitas yang harus dilestarikan dan diamalkan sejak dini. Inovasi komik La Galigo berbasis AR bertujuan untuk membantu dan mendukung guru muatan lokal dalam menyampaikan materi sekaligus fasilitator pembelajaran yang efektif sesuai dengan capaian kompetensi kelas IV dan V pada satuan kurikulum muatan lokal Bahasa Daerah Bugis-Makassar yang berlaku di SDN Pannyikkokang 1 Kota Makassar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana reaktualisasi pendidikan karakter *sipakatau* siswa di SDN Pannyikkokang 1 Kota Makassar melalui Komik La Galigo Berbasis *Augmented Reality*?
2. Bagaimana reaktualisasi pendidikan karakter *sipakalebbi* siswa di

SDN Pannyikkokang 1 Kota Makassar melalui Komik La Galigo Berbasis *Augmented Reality*?

3. Bagaimana reaktualisasi pendidikan karakter *sipakainge'* siswa di SDN Pannyikkokang 1 Kota Makassar melalui Komik La Galigo Berbasis *Augmented Reality*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan penulis, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui reaktualisasi pendidikan karakter *sipakatau* siswa di SDN Pannyikkokang 1 Kota Makassar melalui Komik La Galigo Berbasis *Augmented Reality*.
2. Mengetahui reaktualisasi pendidikan karakter *sipakalebbi* siswa di SDN Pannyikkokang 1 Kota Makassar melalui Komik La Galigo Berbasis *Augmented Reality*.
3. Mengetahui reaktualisasi pendidikan karakter *sipakainge'* siswa di SDN Pannyikkokang 1 Kota Makassar melalui Komik La Galigo Berbasis *Augmented Reality*.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam kajian ilmu pengetahuan terutama peranan pendidikan dan nilai-nilai budaya dalam pembentukan karakter siswa.

2. Manfaat Praktis

Dapat memberikan sumbangan pemikiran dan bahan pertimbangan dalam membangun generasi penerus bangsa yang lebih baik dan mengenal serta menghargai nilai-nilai budaya leluhur.

3. Manfaat Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber ide bagi penulis yang akan datang dibidang manajemen pemasaran, pendidikan karakter, kebudayaan dan menambah koleksi karya ilmiah pada perpustakaan.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami secara keseluruhan isi dari proposal ini, penulis menguraikan kedalam beberapa bab yang terdiri dari sub bab sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka dalam bab ini akan dibahas tentang teori-teori yang bersangkutan dalam penulisan, dan penelitian terdahulu.

BAB III : Metode Penelitian dalam bab ini akan membahas rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan validitas temuan dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV : Hasil Penelitian dalam bab ini diuraikan tentang data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang diuraikan dalam BAB III.

BAB V : Penutup sebagai bab terakhir berisi tentang kesimpulan dari penulisan, saran yang membangun untuk penelitian selanjutnya dan kekurangan atau keterbatasan dalam melakukan penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pendidikan Karakter

Pada hakikatnya pendidikan karakter di seluruh dunia memiliki dua tujuan, yaitu membantu manusia untuk menjadi cerdas dan pintar (*smart*), dan membantu mereka menjadi manusia yang baik (*good*). Pendidikan karakter merupakan kunci yang sangat penting dalam membentuk manusia yang baik (Wahyuni, 2021).

Pendidikan karakter menurut Kemendiknas, yaitu pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif. Dalam buku lain, Kemendiknas juga menyebutkan bahwa pendidikan karakter adalah usaha menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik (*habituation*) sehingga peserta didik mampu bersikap dan bertindak berdasarkan nilai-nilai yang telah menjadi kepribadiannya. Dengan kata lain, pendidikan karakter yang baik harus melibatkan pengetahuan yang baik (*moral knowing*), perasaan yang baik atau *loving good* (*moral feeling*) dan perilaku yang baik (*moral action*) sehingga terbentuk perwujudan kesatuan perilaku dan sikap hidup peserta didik (Ni Putu Suwardani, 2020).

2.2. *Sipakatau, Sipakalebbi, dan Sipakainge'*

Bugis banyak mengandung petuah-petuah atau nasihat yang telah diwariskan nenek moyangnya. Dapat dilihat dari *sipa' sipakatau* (saling menghargai), *sipakalebbi* (saling menghormati), dan *sipakainge'* (saling mengingatkan) dalam interaksi masyarakat Bugis dan kemudian lebih dikenal dengan istilah 'Falsafah 3- S'. Adapun nilai *sipakamase* merupakan perwujudan dari *sipakalebbi*. *Sipakamase* artinya saling mengasihi, nilai dalam falsafah ini mencerminkan tentang kepedulian, simpati dan empati yang menjadi landasan ikatan emosional yang kuat dengan sesama manusia. Nilai dari falsafah *Sipakatau, sipakainge'* dan *sipakamase* mengandung nilai-nilai positif yang seharusnya ditanamkan pada diri setiap individu untuk dimiliki agar menjadi pribadi yang lebih baik (Irnawati, 2021).

Sipakatau adalah konsep yang memandang setiap manusia sebagai manusia. Seorang manusia hendaklah memperlakukan siapa pun sebagai manusia seutuhnya, sehingga tidaklah pantas memperlakukan orang lain di luar perlakuan yang pantas bagi manusia. Konsep ini memandang manusia dengan segala penghargaannya. Siapa pun dia dengan kondisi sosial apa pun dia, dengan kondisi fisik apapun dia, dia pantas diperlakukan selayaknya sebagai manusia. Seorang manusia sejatinya memperlakukan manusia lainnya dengan segala hak-hak yang melekat pada setiap manusia. Dia memandang manusia lain sebagai mana ia memandang dirinya sebagai sesama manusia. Dalam kehidupan sosial kita selayaknya memang memandang manusia seperti manusia seutuhnya dalam kondisi apa pun. Pada intinya kita seharusnya saling menghormati sesama manusia tanpa melihat dia miskin atau kaya atau dalam keadaan apa pun. Kita tidak memandang jabatan, materi atau atribut sosial yang

melekat pada diri seorang, semata-mata karena ia manusia maka ia harus dipakataui, diorangkan.

Sipakalebbi adalah konsep yang memandang manusia sebagai makhluk yang senang dipuji dan diperlakukan dengan baik, diperlakukan dengan selayaknya. Karena itu manusia Bugis tidak akan memperlakukan manusia lain dengan seadanya, tetapi ia cenderung memandang manusia lain dengan segala kelebihanannya. Setiap orang mempunyai kelemahan dan kelebihan. Untuk setiap kelebihan manusia lainnya itulah ia akan diperlakukan. Saling memuji akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan menggairahkan, sehingga siapa pun yang berada dalam kondisi tersebut akan senang dan bersemangat. Sifat *sipakalebbi* membuat siapa pun akan menikmati hidup sebagai suatu keindahan.

Sipakainge' berarti setiap manusia memiliki kelebihan dan kekurangan. Adakalanya kita terpeleset, terjerumus dan tergoda atas perbuatan-perbuatan yang melanggar norma. Dalam kondisi inilah kita akan saling mengingatkan. Akan saling memberi peringatan. Siapa pun yang berbuat salah akan diperingatkan perbuatannya yang salah tersebut. Sehingga siapa pun akan selalu diingatkan untuk berjalan di jalan yang lurus. Tidak ada orang yang bebas dari peraturan. Adat telah dibuat dan disepakati. Adatlah yang mengatur tata hubungan dan peran serta fungsi masing-masing komponen masyarakat. Siapa pun yang melanggar akan mendapatkan sanksi. Bahkan seorang raja pun jika perbuatannya tidak melindungi dan menolong rakyatnya tidaklah pantas ia menjabat sebagai raja. Budaya kritik bukanlah budaya tabu bagi manusia Bugis. Bahkan ia menjadi kebutuhan. Budaya *sipakainge'* menjamin siapa pun yang mempunyai kuasa akan selalu diingatkan akan kekuasaannya.

2.3. La Galigo

Lagaligo adalah karya tulis dan karya lisan. Panjang ceritanya mengalahkan kisah perang saudara Mahabarata (India). Kisah ini berasal dari Luwu, Sulawesi Selatan. Bertutur tentang asal muasal kehidupan manusia di Bumi. Kini pementasannya sudah mendunia dan mirisnya masih sedikit penghuni bangsa ini yang tahu akan cerita asal negara mereka sendiri.

La Galigo sebagai karya sastra terpanjang di dunia dan telah diakui sebagai *Memory of the World UNESCO*. Nilai budaya maritim ini relevan dengan nilai trisipaka, karena hampir semua episode La Galigo mengusung tema utama pelayaran dan perantauan. Kedua tema ini mengandung budaya maritim yang mengajarkan kepada manusia tentang banyak hal, antara lain sikap egalitarian, keterbukaan, musyawarah, menghargai perbedaan, dan independen (Toa, 2017). Naskah yang berjumlah 12 jilid ini mengandung 6000 halaman, 300.000 bait syair yang menurut pengumpulnya pada abad ke-18 diawetkan baru sepertiga dari seluruh cerita. Melebihi epos India Mahabarata atau Ramayana yang jumlah barisnya antara 160.000 dan 200.000. La Galigo dikenal dengan Sureq Selleang, Sureq Galigo atau Bicarrana (Pau Paunna) Sawerigading, merupakan sebuah kitab yang dianggap suci oleh masyarakat Luwu masa lampau. Kesakralannya hingga kini masih diyakini. Episode Turunnya Manusia Pertama ini bercerita tentang, awal mula diturunkannya manusia pertama yakni putra penguasa langit Patotoqe (penentu nasib) bernama La Togeq Langiq atau Batara Guru. "Tenangkanlah hatimu, anakku Latogeq Langiq. Turunlah ke bumi dengan hati yang lapang (I La Galigo Mengalahkan Epos Mahabarata, n.d.).

2.4. Komik

Komik adalah lambang-lambang dan gambar-gambar yang posisinya berdekatan ataupun bersebelahan di dalam suatu urutan tertentu, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan dari pembacanya. Komik juga sering disebut sebagai media sastra gambar, komik juga dapat menjadi salah satu media komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan suatu informasi, komik memiliki kelebihan mudah dimengerti serta memiliki alur cerita yang menarik (Dani, 2022).

Terlebih lagi jika penggunaan media komik berbasis virtual akan memudahkan pendidik dan peserta didik dalam berkomunikasi sehingga konsep-konsep pembelajaran yang diberikan akan mudah dimengerti dan dipahami peserta didik serta tercapainya hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Zulfiah et al., 2022).

2.5. *Augmented Reality*

Menurut (Nugraha et al., 2022) *Augmented Reality* adalah aplikasi penggabungan dunia nyata dan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan. Terdapat tiga prinsip dari *augmented reality*, pertama adalah bahwa *augmented reality* itu nyata dan virtual, kedua adalah beroperasi secara interaktif dalam waktu nyata, dan yang ketiga adalah perpaduan tiga dimensi antara objek virtual dan dunia nyata (Mursyidah & Saputra Rahayu, 2022).

Augmented Reality (AR) merupakan sebuah teknologi yang menambahkan konten digital kedalam kehidupan nyata, melalui bantuan sebuah kamera, hasil tangkapan dunia nyata secara real time (waktu nyata) akan ditambahkan konten digital untuk memperluas informasi yang dapat diberikan

kepada pengguna (Permana et al., 2022).

2.6. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

| No | Nama Peneliti | Judul Penelitian | Analisis | Hasil penelitian |
|----|--|--|---------------------------------|---|
| 1 | Ira Ainun Zulfiah, Nurul Hidayah, Hasan Sastra Negara (2022) | Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual pada Kelas V SD/MI | Metode Research and Development | Kelayakan media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI, dari hasil penelitian keseluruhan uji validitas dari dua orang ahli materi, dua orang ahli media, dua orang ahli bahasa, diperoleh nilai kelayakan dengan hasil penilaian rata-rata 83,27% menunjukkan kualitas media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI sangat layak sebagai media pembelajaran dan 89,28% menunjukkan media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI sangat menarik sebagai media pembelajaran. |
| 2 | Miranti Widi Andriani dan Amelia Ramadani (2022) | Pengaruh Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Berbasis Android terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Sekolah Dasar | Metode kuantitatif eksperimen | Penerapan media <i>augmented reality</i> dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 sekolah dasar dengan persentase sebesar 75%. |

| | | | | |
|---|--|---|-----------------------|---|
| 3 | Yunus, Alfurqan, Ahmad Taufik Hidayat (2021) | <i>Sipakatau</i> <i>Sipakalebbi</i> <i>Sipakainge</i> <i>Siapakatou</i> sebagai Nilai Dasar Pendidikan Karakter di Kota Palopo | Penelitian Kualitatif | Nilai kearifan lokal Kota Palopo sejalan dengan nilai-nilai pluralis yang tumbuh dan berkembang di Indoensia yang terwujud dalam konsep <i>pesse</i> seperti <i>Sipakatau</i> , <i>Sipakalebbi</i> , <i>Sipakainge</i> , <i>Siapakatou</i> yang ditujukka dengan peribahasa <i>Mali siparappe</i> , <i>rebba sipatokkong</i> , <i>malilu sipakainge</i> (orang lain terbaw aarus, maka ditolong, orang jatuh dibantu, jika dia salah maka diingatkan. Masyarakat Palopo saat ini menghargai perdamaian, dan degan senang hati membantu sesamanya tanpa mengenal agama dan suku. |
| 4 | Syahriana Ramadani, Bahar Siring, dan Tenriwaru (2021) | Internalisasi Budaya <i>Sipakatu</i> , <i>Sipakainge</i> , <i>Sipakalebbi</i> , dan <i>Pammali</i> dalam Kepatuhan Pajak UMKM Kota Makassar | Penelitian Kualitatif | Nilai <i>sipakatu</i> , <i>sipakainge</i> , <i>sipakalebbi</i> , dan <i>pammali</i> mampu meningkatkan kepatuhan pajak UMKM di Kota Makassar. Nilai budaya <i>sipakatau</i> memiliki arti saling menghargai dan menghormati akan kewajiban wajib pajak terhadap suatu negara, <i>sipakainge</i> artinya memberi nasihat, kritik dan teguruan diri sendiri maupun orang lain yang membangun agar tidak menghindari pajak serta <i>sipakalebbi</i> artinya memberi pujian dan memperlakukan manusia dengan selayaknya antara pelayanan fiksus dan wajib pajak |

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | | | | maupun sebaliknya. Budaya <i>pammali</i> berperan membangun budi pekerti yang luhur bagi manusia sebagai pengendalian diri dalam lingkungan usaha dan masyarakat. |
|--|--|--|--|---|