

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Struktur Cerita Rakyat pada Siswa Sekolah Dasar

Izzatunnisa¹, Rina Devianty²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

¹izzatunnisa0306203193@uinsu.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk komik yang mengangkat cerita rakyat Pulau Simardan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang struktur cerita rakyat. Masalah utama yang diidentifikasi adalah rendahnya efektivitas bahan ajar konvensional dalam meningkatkan pemahaman siswa serta kurangnya bahan ajar yang menarik dan kontekstual. Metode yang digunakan adalah model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), yang meliputi tiga tahap yaitu mendefinisikan, merancang, dan mengembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pendidikan, dan dilanjutkan dengan uji coba lapangan pada siswa kelas IV MIT Al-Barokah Tanjungbalai. Temuan penelitian menegaskan bahwa bahan ajar ini sangat layak dan relevan untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Validasi ahli materi mendapatkan nilai persentase 89%, menunjukkan keakuratan informasi dan relevansi dengan kurikulum. Validasi ahli media mendapatkan nilai persentase 80%, menunjukkan kelayakan desain visual dengan beberapa saran peningkatan. Validasi praktisi pendidikan (guru) mendapatkan nilai persentase 98%, menunjukkan kesesuaian dan efektivitas tinggi dalam pembelajaran sehari-hari. Respon siswa mendapatkan nilai persentase 91%, menunjukkan bahwa bahan ajar komik ini menarik, menyenangkan, dan membantu mereka memahami struktur cerita rakyat dengan lebih mudah. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis komik cerita rakyat Pulau Simardan terbukti efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu bahan ajar ini juga dapat menjadi acuan pengembangan produk kedepannya.

Kata kunci: bahan ajar, komik, struktur cerita, cerita rakyat, sekolah dasar

Pendahuluan

Proses pembelajaran melibatkan penggunaan bahan ajar sebagai sarana untuk memberikan materi pelajaran kepada siswa. Terutama di tingkat sekolah dasar yang merupakan tahap kritis dalam membentuk dasar pemahaman siswa terhadap berbagai konsep, termasuk struktur cerita. Namun seiring dengan beragamnya gaya belajar dan tingkat minat siswa, pengajaran konsep ini seringkali dihadapkan pada tantangan untuk menciptakan bahan pelajaran yang lebih menarik serta mudah untuk dicerna. Kurangnya bahan ajar yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran menjadi penyebab utama permasalahan tersebut. Pembelajaran masih terlalu berfokus pada kompetensi pengetahuan dan belum mencapai kompetensi keterampilan. Kompetensi guru dalam menciptakan bahan ajar yang kreatif dan inovatif juga dianggap kurang memadai, baik dari aspek kualitas, ataupun kuantitas. Dengan demikian, penelitian ini bermula dari kebutuhan mendesak untuk menyediakan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan memikat serta membantu siswa sekolah dasar meningkatkan pemahaman struktur cerita dengan lebih baik (Wandini et al., 2021).

Bahan ajar sebagai kumpulan materi pelajaran yang disusun secara terstruktur menjadi kunci dalam mengatasi tantangan tersebut. Bahan ajar bertujuan untuk mendukung proses pengajaran guru, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, serta memudahkan siswa dalam mencapai tujuan kurikulum (Hendrawan et al., 2022). Bahan ajar disebut juga dengan media atau alat pendidikan (Mardianto et al., 2021). Dalam peranannya bahan ajar menjadi representasi penjelasan guru di depan kelas dan memberikan kontribusi signifikan dalam memahami konsep, prosedur, dan teori kepada siswa. Selain itu bahan ajar juga bertujuan untuk meningkatkan fokus siswa, memudahkan proses belajar mengajar, dan menjaga keterkaitannya dengan kegiatan pembelajaran (Alia Rohani & Anas, 2022). Bahan ajar yang efektif harus jelas dan mudah dipahami siswa. Salah satu jenis bahan ajar yang menarik dan dapat memudahkan pemahaman siswa adalah komik bergambar (Asyikin & Sapri, 2022).

Scott McCloud menyatakan bahwa komik merupakan sekumpulan gambar yang bertujuan untuk menginformasikan atau menimbulkan respon visual yang menarik. Komik terdiri dari serangkaian gambar yang disertai teks cerita yang disusun secara teratur dan saling berkaitan. Komik dapat ditemui dalam berbagai bentuk seperti strip di koran, di majalah, atau dalam bentuk buku tersendiri. Meskipun ada versi e-komik yang disajikan secara digital, komik cetak lebih diminati oleh siswa sekolah dasar karena praktis dan mudah didapatkan. Penggunaan bahan ajar berbasis komik sebagai media pembelajaran di sekolah dasar sangatlah penting. Metode belajar yang hanya mengandalkan penjelasan dari guru seringkali kurang efektif bagi siswa. Komik menghadirkan elemen visual dan balon dialog yang memudahkan siswa dalam memahami materi. Dengan demikian, komik dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta mencegah mereka merasa bosan selama proses pembelajaran (Siskawati & Ramadan, 2022). Selain itu komik juga memiliki kelemahan seperti: Tidak semua individu mengalami pembelajaran yang optimal melalui pendekatan visual. Kadang-kadang bahasa yang digunakan dalam komik tidak begitu baik dan sebagian besar komik mengandung narasi yang menonjolkan tindakan kekerasan atau perilaku yang tidak diinginkan (Narestuti et al., 2021). Komik bisa jadi media pembelajaran yang sangat bernilai terutama dengan bantuan seorang guru yang terampil. Meskipun komik memiliki kelebihan dan kelemahan, dengan penggunaan yang tepat komik bisa menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan efisien bagi peserta didik. Oleh karena itu komik yang dipilih haruslah yang memiliki nilai edukatif tinggi agar dapat mengatasi kelemahan yang ada dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi secara lebih mendalam.

Menyusun materi pembelajaran yang mencakup cerita rakyat atau warisan budaya setempat guru dapat memastikan bahwa bahan ajar tidak hanya memberikan informasi. Namun juga merangsang minat siswa dan menghubungkan mereka secara langsung dengan konteks budaya mereka. Mengkaji cerita rakyat sebagai salah satu bentuk karya sastra yang bersumber dari masyarakat ini menjadi pilihan yang tepat untuk mengembangkan bahan ajar berjenis komik. Di dalam cerita rakyat menceritakan terkait kebudayaan atau fenomena serta asal muasal suatu tempat dimasa lalu. Selain itu cerita rakyat memberikan hal-hal yang berhubungan dengan bahasa daerah, kebudayaan, agama, serta tingkah laku dari nilai-nilai masyarakat di suatu daerah. Cerita rakyat memiliki beberapa ciri agar mudah dibedakan dari cerita-cerita lainnya. Adapun beberapa ciri-ciri dari cerita rakyat adalah cerita rakyat biasanya disampaikan secara turun temurun sehingga tidak diketahui siapa yang menciptakan cerita tersebut pertama kali, memuat nilai luhur dan menawarkan berbagai versi dan variasi, bersifat tradisional dan memiliki bentuk-bentuk klise dalam susunan maupun cara pengungkapannya (Mufarikha & Darihastining, 2022). Memilih Pulau Simardan sebagai latar belakang cerita rakyat karena cerita tersebut berasal dari kota Tanjungbalai sehingga sesuai dengan konteks lokal. Dengan menggunakan cerita rakyat yang berasal dari Tanjungbalai pengembangan bahan ajar berbasis komik akan lebih

relevan dan dapat lebih mudah diterima oleh siswa. Mereka dapat merasakan kedekatan dengan cerita tersebut dalam konteks sejarah dan budaya lokal mereka sendiri. Hal ini akan meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap cerita rakyat tersebut. Dengan demikian penggunaan Pulau Simardan sebagai latar belakang cerita rakyat akan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyeluruh dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Cerita rakyat Pulau Simardan menceritakan tentang seorang pemuda miskin bernama Simardan yang bermimpi menemukan harta karun di dalam sebuah goa. Setelah menemukannya, ia memutuskan untuk tidak pulang dan malah menjadi pedagang yang sukses di negeri seberang. Kemudian dia dinikahkan dengan putri raja. Namun ketika ibunya datang menemuinya Simardan menolaknya dengan kasar, menyebabkan ibunya sangat sedih. Ibunya yang terluka membuat sumpah bahwa jika Simardan adalah anaknya dia tidak akan selamat. Akibatnya Simardan tersambar petir dan berubah menjadi pulau. Sedangkan istrinya dan pengawalnya berubah menjadi kera putih. Dari situlah asal muasal pulau itu diberi nama Pulau Simardan. Pesan moral dari cerita tersebut adalah pentingnya untuk selalu menghargai dan menghormati orang tua, bersikap jujur, dan tidak sombong bahkan jika kita telah sukses. Kita juga harus rendah hati dan berpikir sebelum bertindak karena tindakan kita memiliki konsekuensi baik dan buruk. (Arifin, n.d.).

Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur cerita penting untuk memahami aspek yang ada dalam cerita ini. Struktur cerita memiliki tiga bagian utama. Pertama adalah orientasi, yaitu pengarang memperkenalkan tokoh-tokoh utama dan latar belakang cerita. Tokoh-tokoh ini disajikan dengan keterkaitan mereka dalam peristiwa cerita. Kedua adalah komplikasi yang terjadi karena adanya konflik. Tahap ini mencakup serangkaian peristiwa yang mengarah pada konflik utama cerita dan mencapai puncaknya (klimaks). Ketiga adalah resolusi, yaitu konflik dipecahkan dan mendapatkan penyelesaiannya. Pengarang berusaha memberikan solusi bagi konflik yang dialami oleh tokoh utama atau tokoh lain dalam cerita. Selain itu struktur cerita mencakup unsur-unsur seperti tema (inti atau ide pokok yang disampaikan dalam sebuah cerita), tokoh (karakter-karakter yang berperan dalam cerita) / penokohan (cara pengarang menggambarkan karakter-karakter tokoh cerita), alur (urutan kejadian dalam cerita), latar (setting tempat di mana cerita berlangsung), sudut pandang (perspektif dari mana cerita diceritakan), dan Pesan yaitu pesan atau pesan moral yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca merupakan bagian penting dari unsur intrinsik. Unsur intrinsik ini sangat menentukan dalam sebuah cerita atau karya sastra karena merupakan inti cerita dan membantu pembaca memahami makna dan pesan yang ingin disampaikan pengarang (Asip et al., 2022).

Setelah melakukan survei awal di MIT Al-Barokah Jalan Anwar Idris Lk. IV, Kelurahan Gading, Kecamatan Datuk Bandar, Kota Tanjungbalai, Provinsi Sumatera Utara, peneliti menemukan beberapa permasalahan. Salah satu masalah yang diidentifikasi adalah terkait pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV, yaitu materi pelajaran yang telah digunakan guru dalam proses pembelajaran hanya bersumber dari buku paket sekolah. Guru tidak melakukan upaya untuk merencanakan, menyiapkan, dan menyusun sendiri bahan ajar. Hal ini menjadi perhatian karena diketahui bahwa bahan ajar yang sudah ada kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman struktur cerita pada siswa. Selain itu cerita rakyat yang termasuk dalam bahan ajar tersebut berasal dari luar Kota Tanjungbalai sehingga tidak sesuai dengan konteks lokal. Hal ini sejalan dengan pandangan Fahrudin yang menyatakan bahwa banyak pendidik yang masih mengandalkan bahan ajar konvensional siap pakai yang dibeli, tanpa melakukan upaya untuk membuat bahan pembelajaran sendiri (Fahrudin et al., 2021). Akibatnya bahan ajar yang digunakan seringkali tidak kontekstual, monoton, dan kurang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Untuk mengatasi masalah rendahnya bahan ajar di Sekolah Dasar terkait meningkatkan pemahaman struktur cerita, solusi yang tepat adalah Menyusun bahan pembelajaran dalam

bentuk komik yang diambil dari cerita rakyat Pulau Simardan. Hal ini sesuai dengan kebutuhan siswa di MIT Al-Barokah Tanjungbalai. Langkah dalam pengembangan ini menggunakan aplikasi canva pada proses pembuatannya. Pengembangan ini juga memerlukan kerjasama antara siswa, guru Bahasa Indonesia, praktisi pendidikan, dan ahli materi maupun ahli media dengan memasukkan unsur kearifan lokal. Cerita rakyat Pulau Simardan yang kaya akan mitos dan nilai-nilai budaya dapat menarik minat siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Dengan menggunakan metode Research and Development (RnD) dan model pengembangan 4-D diharapkan solusi ini dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Bahan ajar berbasis komik cerita rakyat dirancang dengan sistematis agar mempermudah siswa terutama dalam meningkatkan pemahaman struktur cerita. Penggunaan materi pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal dapat memperkaya kosakata siswa (Adnyaswari et al., 2022). Penelitian yang dilakukan Salimi dkk dalam penelitian yang berjudul 'Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Menggunakan Aplikasi Canva dengan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD' mendukung hal tersebut, menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbentuk komik cerita rakyat sangat efektif dan layak diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Salimi et al., 2023). Penelitian ini sejalan dengan temuan (Anggara, 2019), yang mengungkapkan bahwa bahan ajar berbasis komik cerita rakyat terbukti efektif meningkatkan kemampuan literasi siswa. Selain itu, hasil penelitian (Hasanah et al., 2023), menunjukkan bahwa bahan ajaran berbentuk komik cerita rakyat dapat meningkatkan semangat, minat serta hasil pembelajaran siswa SD kelas III selama proses belajar. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan pengajaran berjenis komik cerita rakyat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan bahan ajar berbasis komik cerita rakyat yang valid, efektif, dan juga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Fokusnya adalah untuk meningkatkan pemahaman struktur cerita pada siswa sekolah dasar di MIT Al-Barokah Tanjungbalai.

Metode

Penelitian ini menerapkan metode pendekatan Research and Development (RnD) untuk mengembangkan bahan ajar berbasis komik cerita rakyat Pulau Simardan. Penelitian ini dilakukan di MIT Al-Barokah Tanjungbalai untuk menguji keefektifan, keefisienan, dan daya tarik produk tersebut. Model penelitian RnD yang diterapkan merupakan adaptasi dari model Borg and Gall. Proses pengembangan melibatkan serangkaian tahapan termasuk analisis, perancangan, pengembangan produk, evaluasi, revisi, hingga diseminasi produk (Sugiono, 2021). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang diperkenalkan oleh Thiagarajan pada tahun 1974, yang meliputi empat langkah utama: mendefinisikan (*define*), merancang (*design*), mengembangkan (*develop*), dan menyebarluaskan (*disseminate*) (Risqi & Siregar, 2023). Namun dalam praktiknya, peneliti hanya melakukan tiga langkah pertama, yaitu: definisi, rancangan, pengembangan. Produk yang akan dikembangkan hanya di uji coba pada sekolah yang ingin dilakukan penelitian. Peneliti tidak melakukan penyebaran kesekolah yang lainnya dikarenakan keterbatasan kewenangan dalam menyebarkan produk yang telah dikembangkan. Sebagai gantinya peneliti hanya memberikan rekomendasi berupa saran penggunaan media bahan ajar yang dapat dimanfaatkan di sekolah dasar. Pemilihan metode dan model 4-D ini dilakukan karena memiliki tahapan yang terstruktur, jelas, dan sesuai dengan kebutuhan pengembangan bahan ajar berbasis komik cerita rakyat.

Penelitian ini menghasilkan dua jenis data: kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas IV MIT Al-Barokah Tanjungbalai, sedangkan data kuantitatif dikumpulkan melalui angket yang diisi oleh ahli, praktisi dan siswa untuk menilai penggunaan bahan ajar berbasis komik cerita rakyat.

Instrumen pengumpulan data merupakan alat-alat yang dipergunakan untuk menghimpun informasi dalam rangka menyelesaikan masalah penelitian atau mencapai tujuan penelitian (Abdullah et al., 2022). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup dua komponen utama yaitu wawancara dan angket. Wawancara atau yang juga disebut sebagai kuesioner lisan merupakan bentuk dialog antara peneliti dengan informan (Damanik et al., 2022). Tujuannya adalah untuk memperoleh informasi atau data penelitian yang mendukung. Jenis wawancara dapat berupa bebas atau tak terstruktur dan bisa juga semi terstruktur (A. F. Nasution, 2023). Proses wawancara dilakukan pada saat observasi di sekolah dengan guru Bahasa Indonesia siswa kelas IV MIT Al-Barokah Tanjungbalai. Angket atau kuesioner adalah cara untuk mengumpulkan data dengan memberikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden yang telah ditentukan dalam penelitian (A. G. J. Nasution, 2020). Dalam penelitian ini angket disebarakan kepada para ahli, praktisi, dan siswa untuk menilai kevalidan bahan ajar yang dikembangkan baik dari materi maupun media.

Dalam penelitian ini data dianalisis dengan memanfaatkan dua pendekatan yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu data kualitatif yang berupa deskripsi verbal dan data kuantitatif yang disajikan dalam bentuk angka atau statistik. Proses analisis data dimulai setelah observasi dan semua wawancara dengan narasumber selesai. Kemudian peneliti mulai mentranskripsikan rekaman wawancara ke dalam teks tulisan agar mudah dianalisis. Data kuantitatif terdiri dari nilai numerik yang dihasilkan dari skor instrumen. Skor tersebut di dapatkan dari pengisian kuesioner oleh para ahli, praktisi dan siswa yang mengevaluasi berbagai aspek bahan ajaran basis komik yang dikembangkan, termasuk materi dan media. Penilaian ini dianalisis dengan menggunakan skala Likert, suatu metode pengukuran sikap yang dikembangkan oleh psikolog Rensis Likert pada tahun 1932.

Hasil

Tahapan Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar berbasis komik ini bertujuan untuk mengatasi beberapa masalah dalam pembelajaran kelas IV di MIT Al-Barokah Tanjungbalai. Bahan ajar berupa komik dirancang untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap struktur cerita rakyat melalui model pengembangan 4D (Four-D). Namun peneliti hanya menerapkan tiga dari empat tahapan model yaitu pendefinisian, perencanaan, dan pengembangan. Berikut langkah-langkah dalam proses pengembangan desain bahan ajar komik:

Define (Pendefinisian)

Mengembangkan materi pembelajaran yang menggunakan komik berbasis cerita rakyat Pulau Simardan dimulai dengan tahap *define* atau pendefinisian. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan serta tujuan dari pengembangan bahan ajar. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan informasi melalui survei dan wawancara. Tahap *define* mencakup lima langkah utama yaitu:

1. Analisis Awal

Mengidentifikasi masalah utama pada mata pelajaran bahasa Indonesia, seperti bahan ajaran yang kurang efektif pada peningkatan pemahaman struktur cerita siswa dan kekurangan bahan ajar yang menarik serta kontekstual. Bahan ajar berbasis komik yang dikembangkan menggunakan cerita rakyat lokal dari Pulau Simardan kota Tanjungbalai

yang kaya akan mitos dan nilai budaya untuk menarik minat siswa dan membuat pembelajaran lebih relevan.

2. Analisis Siswa

Memahami karakteristik siswa agar sejalan dengan rancangan pengembangan materi pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif ketika pendidik hanya menggunakan metode ceramah. Produk bahan ajar komik diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Analisis Tugas

Mengumpulkan informasi pembelajaran yang mencakup pemahaman tentang tugas-tugas yang akan diberikan kepada siswa. Ini melibatkan prosedur untuk memahami isi materi pokok dan bagaimana siswa akan menyelesaikan tugas-tugas tersebut selama pembelajaran. Analisis tugas ini meliputi dua aspek yaitu: Berfokus pada materi cerita rakyat dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dan menyesuaikan tugas-tugas yang diberikan dengan kemampuan siswa.

4. Analisis Konsep

Penentuan isi materi dalam produk materi pengajaran dilakukan dengan mengidentifikasi secara struktural unsur-unsur utama bahan pembelajaran yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

5. Analisis Tujuan Pembelajaran

Menetapkan indikator pencapaian pembelajaran dengan mengkaji materi serta kurikulum. Sehingga dapat merumuskan tujuan pengajaran peneliti dapat memahami elemen-elemen yang bakal ditampilkan dalam produk komik cerita rakyat.

Design (Perancangan)


Langkah selanjutnya adalah perencanaan atau desain. Proses ini dilakukan setelah tujuan pembelajaran bagi siswa telah ditentukan. Pada tahap ini kegiatannya meliputi penyiapan bahan, pengembangan bahan ajar, dan pembuatan desain awal bahan ajar. Rancangan awal dari komik ini mencakup tata letak dan susunan komik. Desain yang dibuat mencakup halaman awal yang berfungsi sebagai sampul komik dan tata letak isi komik. Sementara itu susunan komik yang akan dirancang mencakup: (a) Tujuan pembelajaran, (b) Petunjuk penggunaan komik, (c) Cerita rakyat dari Pulau Simardan, (d) Soal evaluasi, dan (e) Biodata ilustrator.

Develop (Pengembangan)

Tahap berikutnya adalah *develop* atau pengembangan. Hal ini mengembangkan produk yaitu bahan ajar berbentuk komik cerita rakyat Pulau Simardan. Peneliti akan menggunakan aplikasi Canva dalam proses pembuatan komik untuk memudahkan pembuatan dan pengeditan. Komik akan dirancang sedemikian rupa untuk mencakup semua unsur intrinsik dari struktur cerita serta memperhatikan kearifan lokal dan konteks budaya Tanjungbalai. Komik yang telah selesai sebelumnya dievaluasi oleh ahli materi, media dan praktisi pendidikan. Berdasarkan masukan dan rekomendasi dari para evaluator, peneliti kemudian melakukan revisi untuk memperbaiki dan menyempurnakan komik tersebut. Setelah proses validasi dan revisi selesai komik tersebut dicetak dan bersedia untuk uji-coba pada semua siswa kelas IV MIT Al-Barokah Tanjungbalai. Berikut tampilan hasil revisi produk:

Tabel 1. Tampilan Hasil Revisi Produk

Masukan	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
Perubahan cover / tampilan depan komik.		
Penambahan tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan komik.		
Perbaikan wajah tokoh animasi, tata letak elemen, dan dialog komik.		
Penambahan isi narasi dan perbaikan background / latar komik.		
Perbaikan posisi tokoh animasi dan background / latar komik.		
Penambahan soal evaluasi pada komik.		

<p>Penambahan biodata ilustrator pada komik.</p>		
--	--	---

Kelayakan dan Keefektifan Bahan Ajar

Data mengenai kelayakan dan efektivitas bahan ajar dikumpulkan melalui lembar validasi yang dibagikan kepada ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan (guru), dan siswa. Validator memberikan penilaian pada setiap pernyataan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan bahan ajar agar dapat digunakan sebagai proses belajar mengajar. Lembar validasi terdiri dari beberapa pernyataan dengan jumlah pernyataan yang berbeda untuk masing-masing validator. Lembar validasi ahli materi berjumlah 17 pernyataan, sedangkan lembar validasi ahli media berjumlah 13 pernyataan, lembar validasi untuk praktisi pendidikan (guru) mencakup 16 pernyataan, dan lembar respon siswa yang diisi oleh 13 siswa kelas IV terdiri 8 pernyataan. Setiap pernyataan dalam lembar validasi memiliki 4 pilihan jawaban. Daftar pilihan jawaban tersedia pada tabel skala likert di bawah ini:

Tabel 2. Skala Likert

Kriteria Nilai	Skor
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

(Arimbi & Sukartiningsih, 2021)

Analisis data validitas dilakukan dengan memvalidasi bahan ajar dan media yang telah dikembangkan kemudian hasil validasi ini disajikan dalam bentuk persentase menggunakan rumus tertentu. Setelah nilai proporsi diperoleh hasil ini digunakan untuk mengukur validitas berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Persentase validasi dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3. Persentase Kriteria Hasil Validasi

Penilaian	Kriteria
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

(Arimbi & Sukartiningsih, 2021)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan validasi bahan ajar komik ini melibatkan beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan (guru), dan respon siswa. Hasil validasi ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan demi kesempurnaan bahan ajar komik yang dikembangkan. Berikut adalah data hasil validasi kelayakan dan keefektifan pengembangan bahan ajar komik:

1. Evaluasi oleh Ahli Materi : Penilaian yang dilakukan oleh ahli media komik cerita rakyat menunjukkan skor 61 dari total skor maksimal 68. Hasil persentase rata-rata menunjukkan angka 89%. Menurut tabel kriteria kelayakan skor 81% - 100% termasuk dalam kategori Sangat Layak. Ahli materi menilai bahwa konten dalam bahan ajar komik ini sudah memenuhi standar kualitas yang diharapkan baik dari segi keakuratan informasi maupun relevansinya dengan kurikulum yang berlaku.
2. Validasi oleh Ahli Materi : Evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media komik ini menunjukkan skor 42 dari total skor maksimal 52. Hasil persentase rata-rata menunjukkan angka 80%. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan skor 61% - 80% termasuk dalam kategori "Layak". Hasil ini menunjukkan bahwa dari segi desain visual dan penggunaan media bahan ajar komik sudah memenuhi sebagian besar kriteria yang diperlukan. Namun ada beberapa saran untuk meningkatkan aspek visual agar lebih menarik bagi siswa.
3. Validasi Praktisi Pendidikan (Guru): Penilaian yang diberikan oleh praktisi pendidikan (guru) terhadap media komik cerita rakyat menunjukkan skor 63 dari total skor maksimal 64. Hasil persentase rata-rata menunjukkan angka 98%. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan skor 81% - 100% termasuk dalam kategori Sangat Layak. Para ahli pendidikan berpendapat bahwa penggunaan komik sebagai bahan ajar sangat cocok untuk lingkungan kelas dan dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran sehari-hari.
4. Respon Siswa : Berdasarkan hasil evaluasi lapangan, respon siswa menunjukkan hal tersebut menunjukkan bahwa mereka memberikan skor 380 dari total skor maksimal 416. Dengan demikian rata-rata persentase yang diperoleh adalah 91%. Berdasarkan tabel kriteria persentase ini masuk dalam kategori "Sangat Efektif" pada rentang skor 81% - 100%. Ini membuktikan bahwa media komik cerita rakyat yang dikembangkan sangat efektif. Siswa merasa bahwa bahan ajar ini tidak hanya menarik dan menyenangkan tetapi juga membantu mereka lebih mudah memahami struktur cerita rakyat.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar berupa komik yang menonjolkan cerita rakyat. Pengembangan materi ini menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model 4-D. Model ini disederhanakan menjadi tiga tahapan yaitu: (1). Tahap pendefinisian; langkah awalnya adalah melakukan penelitian literatur dan studi lapangan untuk menghimpun data awal. Penelitian lapangan ini bertujuan untuk mengenali permasalahan, mengumpulkan informasi, dan memilih topik yang menarik. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memastikan relevansi dan keakuratan informasi yang akan dimasukkan dalam bahan ajar komik. (2). Tahap perancangan; melibatkan pemetaan materi, penentuan judul, pembuatan indikator dan tujuan pembelajaran, perancangan kerangka komik, serta pengumpulan bahan dari berbagai sumber. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap komponen bahan ajar sesuai dengan kurikulum dan dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif. (3). Tahap pengembangan; komponen-komponen yang telah dirancang dirakit menjadi konsep pertama produk. Selanjutnya produk ini akan diteliti oleh ahli materi, ahli media, dan guru. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai dan menyempurnakan produk sehingga siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penilaian validasi menunjukkan bahwa bahan ajar komik cerita rakyat Pulau Simardan memiliki persentase kelayakan yang tinggi. Ahli materi memberikan nilai persentase 89%, menunjukkan keakuratan informasi dan relevansi dengan kurikulum yang ada. Temuan ini

mendukung teori bahwa pendekatan pendidikan yang terkait dengan budaya lokal dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran secara lebih efektif. Ahli media memberikan penilaian sebesar 80%, dengan beberapa saran untuk meningkatkan desain visual. Menegaskan bahwa meskipun pendekatan komik ini efektif, aspek visual tetap memiliki peran penting dalam menarik dan meningkatkan efektivitas bahan ajar. Praktisi pendidikan memberikan penilaian sebesar 98%, menunjukkan kesesuaian dan efektivitas tinggi dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Temuan ini mendukung teori bahwa penggunaan metode pembelajaran yang menggabungkan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sedangkan respon siswa menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi dengan penilaian sebesar 91%. Menyatakan bahwa bahan ajar komik ini menarik, menyenangkan, dan membantu mereka memahami struktur cerita rakyat dengan lebih baik. Temuan ini memvalidasi teori bahwa pendekatan yang mengintegrasikan aspek hiburan dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa bahan ajar berupa komik cerita rakyat Pulau Simardan sangat relevan dan dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran di sekolah dasar. Dengan menggunakan bahan ajar ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien, serta membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap struktur cerita rakyat. Penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan inovatif mampu mengatasi tantangan dalam pembelajaran konvensional dengan cara yang menarik dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, salah satunya hanya menerapkan tiga dari empat tahapan dalam model 4-D. Untuk penelitian selanjutnya disarankan agar seluruh tahap model 4-D diterapkan untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif dan valid. Implementasi bahan ajar ini juga perlu diuji di sekolah-sekolah lain untuk menilai efektivitasnya secara lebih luas. Pelatihan bagi guru dalam penggunaan dan pengembangan bahan ajar berbasis komik sangat dianjurkan agar mereka dapat mengaplikasikan bahan ajar ini di kelas dengan optimal. Meskipun aspek visual bahan ajar ini sudah cukup baik beberapa perbaikan dapat dilakukan agar tampilannya lebih menarik dan memikat perhatian siswa. Dengan demikian diharapkan bahan ajar berbasis komik ini tidak hanya efektif di satu sekolah saja, namun juga dapat diadaptasi dan diterapkan secara luas di berbagai tempat.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis komik cerita rakyat Pulau Simardan yang dikembangkan melalui aplikasi Canva terbukti efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi dari ahli materi memperoleh skor persentase sebesar 89% yang menunjukkan bahwa isi bahan ajar ini benar-benar memenuhi standar keakuratan informasi dan kesesuaian dengan kurikulum. Hasil validasi ahli media diperoleh nilai persentase 80%. Ahli media menilai bahan ajar ini sudah memenuhi standar dari segi desain visual dan penggunaan media, meski memberikan beberapa rekomendasi perbaikan pada aspek visual. Hasil validasi praktisi pendidikan (guru) diperoleh nilai persentase 98%. Praktisi pendidikan (guru) memberikan penilaian yang sangat tinggi terhadap kelayakan penggunaan bahan ajar ini di lingkungan kelas, menunjukkan kesesuaian dan efektivitasnya dalam proses pembelajaran sehari-hari. Hasil respon siswa diperoleh nilai persentase 91%. Respon siswa sangat positif menunjukkan bahwa bahan ajar komik ini menarik, menyenangkan, dan membantu mereka memahami struktur cerita rakyat dengan lebih mudah. Secara keseluruhan bahan ajar berbasis komik ini memenuhi standar tinggi baik dalam hal konten maupun penyajian.

References

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, N., Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Adnyaswari, K. M., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2022). Bahan Ajar Digital Berkearifan Lokal Berbasis Android pada Topik Perpindahan Kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 197–207. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.47208>
- Alia Rohani, & Anas, N. (2022). Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Comic Page Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1287–1295. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3134>
- Anggara, A. Y. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Komik Untuk Penanaman Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Rejang Lebong. *JP3D (Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar)*, 2(2), 210–222.
- Arifin, H. (n.d.). *Simardan Anak Durhaka*. Perpustakaan Umum Kota Tanjungbalai.
- Arimbi, E. P. A., & Sukartiningsih, W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar untuk Pembelajaran Apresiasi Sastra Melalui Dongeng Cerita Rakyat Siswa Kelas IV SD. *Jpgsd*, 9(10), 3492–3503.
- Asip, M., Lestari, T. L., Maisura, Julianti, Apreasta, L., Setyaningsih, D., K., E. R., Devianty, R., Juliana, Mutia, I., & Sitanggang, R. P. (2022). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Media Sains Indonesia.
- Asyikin, N., & Sapri. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Belajar Pada Pembelajaran Tematik Di MIS Mutiara Sei Mencirim. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 657–665. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2382>
- Damanik, N. N., Rasyidah, & Rambe, R. N. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Guided Inquiry pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Jeumpa*, 9(2), 739–747. <https://doi.org/10.33059/jj.v9i2.6384>
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*, 18(1), 64–80. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>
- Hasanah, F., Purnamasari, R., & Lathifaf, S. S. (2023). Pengembangan Bahab Ajar Komik Berbasis Webtoon Tema 8 Subtema 3 Aku Suka Berpetualang Kelas III. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4), 1273–1281.
- Hendrawan, M. R., Nasution, W. N., & Lubis, M. S. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Android di Kelas IX. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(5), 596–604.
- Mardianto, Anas, N., Baniah, S., & Sadat, M. A. (2021). Strategi dan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Pandemi Covid-19. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 2(1), 13–24. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v2i1.56>
- Mufarikha, & Darihastining, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V MI Ghozaliyah Melalui Media Audio. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya (Mateandrau)*, 1(2), 30–53. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v1i2.106>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Harfa.
- Nasution, A. G. J. (2020). *Metodologi Penelitian: Kualitatif dan Kuantitatif*.
- Risqi, W., & Siregar, N. (2023). Media Papan Pintar Materi Perkalian dalam Pembelajaran

- Matematika Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.63497>
- Salimi, I., Muktadir, A., & Susanta, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Menggunakan Aplikasi Canva dengan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. 2(2), 419–429.
- Siskawati, Y., & Ramadan, Z. H. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(2), 507–519. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1745>
- Sugiono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Wandini, R. R., Maghfirah, S., & Hasibuan, A. T. (2021). Analisis Desain Pembelajaran Pkn Di Sd/Mi Kelas Tinggi. *Jurnal Magistra*, 12(1), 59. <https://doi.org/10.31942/mgs.v12i1.4377>