

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA RAKYAT  
UNTUK KETERAMPILAN MENULIS CERITA FIKSI  
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Jois Nilantira**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([joisnilantira@gmail.com](mailto:joisnilantira@gmail.com))

**Asri Susetyo Rukmi**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([asrisusetyo@unesa.ac.id](mailto:asrisusetyo@unesa.ac.id))

**Abstrak**

Komik cerita rakyat adalah media gambar berurutan yang membentuk rangkaian cerita rakyat dengan menggunakan percakapan singkat pada balon teks. Pengembangan media komik cerita rakyat dapat membantu siswa dalam menulis cerita fiksi. Komik ini dibuat dengan gambar ilustrasi sesuai tokoh dan alur cerita yang menarik dan terdapat percakapan singkat pada balon teks yang dapat membantu siswa untuk memahami isi cerita, sehingga siswa dapat menuliskan kembali isi cerita dalam komik dengan bahasanya sendiri. Media komik cerita rakyat ini memuat 1 cerita rakyat yaitu "Asal Mula Reyog Ponorogo". Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan media komik cerita rakyat dan menguji kualitas media komik cerita rakyat untuk keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar.

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau disebut dengan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan ADDIE sebagai berikut: (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Subjek uji coba yaitu siswa dan guru kelas IV SDN 5 Mrayan dan SDN 4 Baosan Lor Ponorogo. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi media, lembar validasi materi, lembar angket guru dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif, berupa data hasil validasi, data hasil angket guru dan siswa.

Berdasarkan instrumen pengumpulan data, diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media komik cerita rakyat sangat valid dengan persentase 92,65% dari validator media dan 81,94% dari validator materi. Pada saat uji coba diketahui bahwa komik cerita rakyat sangat layak digunakan untuk keterampilan menulis cerita fiksi dengan mendapat persentase nilai 100% dari pengamat. Hasil lembar angket siswa pada tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan masing-masing persentase sebesar 92,85% dan 92%.

**Kata Kunci :** Pengembangan, komik cerita rakyat, keterampilan menulis cerita fiksi

**Abstract**

Folklore comics are sequential image media that form a series of folktales using short conversations on text balloons. The development of folklore comic media can assist students in writing fiction. This comic is made with illustrations according to characters and interesting storylines and there are short conversations on text balloons that can help students to understand the contents of the story, so students can rewrite the story in the comic in their language. This folklore comic media contains 1 folklore namely "Origins Reyog Ponorogo". The purpose of this study was to determine the process of developing folklore comic media and testing the quality of folklore comic media for the skills of writing fiction for grade IV elementary school students.

This type of research is research or development called Research and Development (R&D) using the ADDIE model. The ADDIE stages are as follows: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The test subjects were students and class IV SDN 5 Mrayan and SDN 4 Baosan Lor Ponorogo. Data collection instruments used were media validation sheets, material validation sheets, teacher and student questionnaire sheets. The data analysis technique used is quantitative analysis, in the form of validation data, teacher and student questionnaire results data.

Based on the data collection instruments, the results of the study showed that the folklore comic media was very valid with a percentage of 92.65% of the media validator and 81.94% of the material validator. At the time of the trial, it was found that folklore comics were very suitable to be used for writing fiction stories by getting a percentage of 100% from the observer. The results of student questionnaire sheets at the stage of small group trials and large group trials with each percentage of 92.85% and 92%.

**Keywords:** Development, folklore comics, fiction story writing.

## PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya menggunakan metode dan model pembelajaran, namun juga menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran di dalam kelas akan menjadi efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat mengkonkretkan materi dalam suatu pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang mencakup semua materi, maka siswa dengan mudah dapat menangkap dan memahami materi yang disampaikan dengan cepat.

Gerlach dan Ely (dalam Sanjaya 2010:163) menjelaskan bahwa media merupakan peralatan, orang, bahan yang dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan serta sikap. Jadi bukan hanya alat yang menjadi media pembelajaran namun juga meliputi manusia sebagai sumber belajar. Dalam proses pembelajaran guru dapat menjadi sebuah sumber belajar. Untuk menyampaikan informasi yang dimiliki guru kepada siswa maka guru harus menjelaskan materi kepada siswanya.

Salah satu media yang dapat menarik perhatian dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, yaitu media pembelajaran komik. Menurut Waluyanto (2005: 51), komik sebagai media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi yang terkandung di dalamnya. Selain itu, komik merupakan media pembelajaran berbasis visual yang mudah dipahami dan dapat dijadikan sebagai media hiburan.

Gumelar (2011:7) mengatakan komik adalah gambar berurutan yang disajikan sesuai kebutuhan dan tujuan pembuatan agar mempermudah penyampaian pesan yang terkandung di dalamnya. Medium komik tidak selalu berupa buku, namun dapat menggunakan medium tradisional seperti tanah, kayu, batu, kanvas dan medium tradisional lainnya.

Media komik merupakan media yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Selain menggunakan gambar ilustrasi yang menarik, bacaan yang terkandung sangat ringan dan mudah untuk dipahami sesuai perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Menurut Piaget (dalam Nursalim 2007: 30), usia sekolah dasar memasuki tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak lebih mudah memahami kejadian atau objek konkret. Kejadian atau objek konkret yang dimaksud disini merupakan semua hal atau benda yang dapat ditangkap oleh alat indera manusia.

Media komik dapat menjadi alternatif media pembelajaran. berdasarkan penelitian sebelumnya dari Muhammad Wafiq Arzaq Salam (2017) "Pengembangan Media Komik Interaktif Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Untuk Kelas III Sekolah Dasar" disimpulkan bahwa hasil uji validasi dari ahli media sebesar 75% dan hasil uji validasi dari ahli materi sebesar 95%. Dari hasil uji coba yang dilakukan tersebut menunjukkan bahwa media komik interaktif ini berhasil digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya penelitian dari Ferlita Evelyn Wahyu Septiana (2015), "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ips Kelas VII SMP Pada Materi Pokok Interaksi Makhluk Hidup Dan Lingkungan" disimpulkan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan kategori valid dan sangat baik. Media komik yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Jenis komik ada bermacam-macam, salah satunya komik cerita rakyat. Komik cerita rakyat berbentuk buku ukuran 14,8cm x 21 cm dengan gambar ilustrasi dan percakapan singkat. Susunan gambar ilustrasi ini membentuk cerita bersambung dengan percakapan singkat yang terdapat dalam balon teks. Cerita yang dimuat dalam komik cerita rakyat ini merupakan kejadian sejarah pada masa lalu ataupun bersifat imajinasi.

Cerita rakyat adalah sebagian kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki bangsa Indonesia. Pada umumnya cerita rakyat mengisahkan tentang kejadian yang terjadi pada suatu tempat. Cerita rakyat berbentuk fiksi dengan tokoh-tokoh yang dimunculkan seperti binatang, dewa, dan manusia.

Danandjaja (2007:21) mengatakan, bahwa cerita rakyat bagian kebudayaannya yang diwariskan turun - temurun dan disebarkan secara lisan. Berbeda dengan Danandjaja, Semi (dalam Gusnetti dkk 2015:184) menjelaskan bahwa cerita rakyat adalah kekayaan yang dimiliki rakyat dan kehadirannya berhubungan sosial dengan orang lain. Cerita rakyat biasanya digunakan untuk menampilkan adanya nilai-nilai yang terkandung dalam masyarakat.

Penggunaan suatu media pembelajaran dapat memengaruhi keefektifan proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Dalam kenyataan yang ada, guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dengan begitu, proses pembelajaran dalam kelas kurang efektif dan terasa membosankan. Hal ini terlihat ketika

dilakukan pengamatan proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah dasar, ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan materi dan cenderung bermain sendiri. Ini terjadi karena siswa bosan dan kurang tertarik dengan penjelasan guru. Dari pengamatan tersebut diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran diperlukan dalam membantu proses pembelajaran khususnya untuk menarik perhatian siswa agar lebih fokus dan tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Komik dapat dimanfaatkan guru sebagai media dan sumber pembelajaran. Salah satu contoh, komik cerita rakyat ini dapat digunakan untuk media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya untuk menulis cerita fiksi. Komik juga dapat dijadikan bacaan yang ringan dan menghibur ketika siswa bosan. Komik ini selain dikembangkan sebagai media dan sumber belajar juga dikembangkan sebagai buku bacaan yang ringan dan menghibur. Tujuan lain komik ini dikembangkan salah satunya untuk melatih keterampilan menulis siswa, khususnya keterampilan menulis cerita fiksi yang sesuai dengan materi siswa kelas IV sekolah dasar.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai oleh siswa, karena berkaitan dengan seluruh aspek pembelajaran yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Menurut Dalman (2016: 3), menulis merupakan suatu proses penyampaian ide atau gagasan dalam bentuk tulisan atau karangan yang bertujuan memberitahu dan menghibur pembaca.

Dengan menulis siswa dapat menyampaikan gagasan melalui tulisan yang ditulis dan dapat melatih aspek kognitifnya. Nurhadi (2017: 6) mengatakan dengan menulis seseorang akan berpikir untuk menyusun pengetahuan yang dimiliki, baik pengetahuan tentang informasi maupun pengetahuan kebahasaan. Menulis dapat menjadikan siswa lebih kreatif dan produktif.

Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa keterampilan menulis dapat dilatihkan dengan menggunakan media pembelajaran komik. Salah satu komik yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran adalah komik cerita rakyat. Dengan adanya komik ini, siswa dapat memahami peristiwa - peristiwa yang terjadi pada masa lalu dan dapat mempermudah melatih keterampilan menulis siswa. Komik cerita rakyat ini sesuai dengan materi siswa kelas IV sekolah dasar yang telah dipilih, yaitu cerita fiksi.

Abrams (dalam Nurgiyantoro 2014: 2) mengatakan bahwa cerita fiksi adalah cerita khayalan atau imajinatif yang tidak mengacu pada kebenaran sejarah. Cerita fiksi harus bersifat menarik dan menyenangkan pembaca. Dalam cerita fiksi juga mengandung nasihat-nasihat yang baik bagi kehidupan

Berdasarkan paparan yang telah dikemukakan, penting dilakukan sebuah penelitian yang menggunakan media komik cerita rakyat untuk membantu siswa dalam menulis. Adapun judul penelitian tersebut adalah "Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat untuk Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".

## METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau disebut dengan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan ADDIE sebagai berikut: (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Subjek uji coba yaitu siswa dan guru kelas IV SDN 5 Mrayan dan SDN 4 Baosan Lor Ponorogo. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi media, lembar validasi materi, lembar angket guru dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif, berupa data hasil validasi, data hasil angket guru dan siswa.

Media komik yang dikembangkan berupa buku komik dengan muatan cerita rakyat untuk keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar. Berikut adalah spesifikasi produk yang dikembangkan :

1. Media berbentuk buku dengan gambar ilustrasi dan dicetak berukuran 14,8 cm x 21 cm
2. Isi buku menggunakan kertas *paper art* dengan tebal 210gr ukuran 14,8 cm x 21 cm dan dicetak berwarna
3. Dilengkapi petunjuk penggunaan komik
4. Isi komik merupakan sebuah rangkaian cerita rakyat yang memuat gambar dan percakapan yang terdapat pada balon teks dikembangkan dan disesuaikan untuk melengkapi buku siswa sekolah dasar kelas IV SD.
5. Sampul depan menggunakan kertas *paper art* dengan tebal 310gr dan dicetak berwarna.
6. Karakter yang digunakan dalam komik adalah karakter asli yang ada pada cerita rakyat.
7. Jenis huruf yang digunakan untuk isi komik adalah *Comic Sans Ms*

Desain uji coba merupakan gambaran awal mengenai uji coba produk yang telah dibuat, berupa media pembelajaran komik cerita rakyat. Pada desain uji coba ini lebih fokus pada tahap implementasi dari penelitian dan pengembangan model ADDIE. Uji coba dilakukan setelah media pembelajaran komik cerita rakyat melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Masuk tahap uji coba yang dilakukan di sekolah dasar dengan subjek uji coba kelas kecil 5 siswa dan kelas besar sejumlah 20 siswa. Desain uji coba menggunakan *One Shot Case Study* yaitu melakukan observasi setelah memberikan perlakuan.

Keterangan :

X = Treatment yang diberikan (Variabel Independen)

O = Observasi ( Variabel Dependen)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat untuk Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development and Implementation, Evaluation*). Berikut adalah langkah-langkah pengembangan komik cerita rakyat yang telah dilakukan sesuai dengan model ADDIE:

### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis yang dilakukan berupa tahap analisis untuk mendapatkan data, melalui analisis suatu permasalahan yang ada di sekolah. Tahap analisis yang telah dilakukan meliputi tiga tahapan :

#### a. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SDN 5 Mrayan dan SDN 4 Baosan Lor adalah kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Sehingga media komik cerita rakyat dikembangkan mengacu pada materi yang dimuat dalam kurikulum 2013. Adapun materi yang digunakan media komik cerita rakyat adalah mata pelajaran bahasa Indonesia tentang materi teks cerita fiksi pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku dengan kompetensi dasar sebagai berikut:

3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.

4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh - tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual.

Berdasarkan pemilihan KD tersebut, dapat diketahui bahwa materi bahasa Indonesia yang digunakan pada pengembangan media komik cerita rakyat merupakan materi yang sesuai dengan siswa kelas IV SD. Pada umumnya muatan pada pembelajaran bahasa Indonesia materi unsur intrinsik teks cerita fiksi tidak menggunakan media pembelajaran. oleh karena itu, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

#### b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan sebelum penelitian dapat diketahui bahwa siswa cenderung ingin bermain sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Pada usia 7-11 tahun siswa kelas IV sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa untuk tetap fokus pada materi. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang mampu mengatasi

permasalahan tersebut, sehingga dapat tercipta suasana kelas yang efektif dan menyenangkan.

#### c. Analisis Materi

Analisis materi pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN 5 Mrayan dan SDN 4 Baosan Lor berdasarkan kurikulum yang ditetapkan pada materi pembelajaran di kelas IV tema daerah tempat tinggal yang memuat satu materi teks cerita fiksi. Cerita “Asal Mula Reyog Ponorogo” digunakan sebagai materi dalam media komik cerita rakyat. Media komik cerita rakyat ini digunakan untuk menulis cerita fiksi.

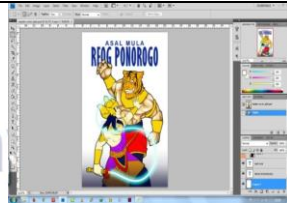
### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan media komik cerita rakyat memiliki kesamaan dengan komik pada umumnya, hanya saja cerita yang digunakan berbeda. Cerita rakyat yang digunakan adalah cerita rakyat “Asal Mula Reyog Ponorogo”. Rancangan yang dibuat disesuaikan dengan karakteristik siswa SD dengan gambar yang menarik penuh warna dan teks percakapan yang tidak terlalu sulit untuk dimengerti. Rangkaian cerita disusun berdasarkan cerita yang ada kemudian dikembangkan menjadi komik cerita rakyat.

#### a. Hasil Rancangan Media Komik Cerita Rakyat

Pada tahap ini menghasilkan rancangan yang telah dirancang menggunakan *software photoshop* . Hasil rancangan berupa gambar yang akan digunakan pada komik dengan berbentuk sketsa halus. Pada tahap ini sudah dilakukan beberapa pewarnaan, namun akan direvisi dan dikembangkan lagi pada tahap pengembangan.

**Tabel 3.1 Rancangan Komik Cerita Rakyat**

| No | Komponen Komik Cerita Rakyat                                                                                                                                                                                         | Desain Gambar                                                                                                            |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Halaman depan komik (sampul). Tampilan sampul media ini harus terlihat menarik, gambar dan warna disesuaikan dengan tema. Jika sampul terlihat menarik, maka siswa juga akan tertarik untuk membaca cerita yang ada. |  <p>Merancang sampul pada komik</p> |

|   |                                                                                                                                         |                                                                                                                                         |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 | Pengenalan tokoh. Tokoh akan ditampilkan setelah sampul. Ini bertujuan untuk mengenalkan tokoh-tokoh yang ada sebelum lanjut ke cerita. |  <p>Melakukan perancangan tokoh cerita dalam komik</p> |
| 3 | Merancang rangkaian cerita dengan menggambar sketsanya terlebih dahulu                                                                  |  <p>Merancang rangkaian cerita untuk komik</p>         |

#### b. Hasil Rancangan Konten Pembelajaran

Konten pembelajaran yang dirancang menghasilkan perangkat pembelajaran sesuai dengan penggunaan media komik cerita rakyat yang terdiri dari RPP atau konsep melakukan kegiatan pembelajaran berupa kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Perencanaan pembelajaran berisi tentang penjelasan aktivitas guru dan siswa dalam menggunakan media komik cerita rakyat untuk materi keterampilan menulis cerita fiksi. Selain perangkat pembelajaran, konten pembelajaran yang dihasilkan berupa lembar angket yang telah digunakan pada penelitian.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

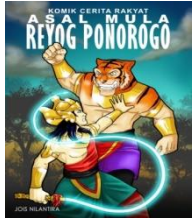
Pada tahap ini pengembangan merupakan tahap dimulai dengan membuat produk secara nyata. Tahap pengembangan dimulai dengan beberapa langkah, diantaranya:

#### a. Mengembangkan Media Komik Cerita Rakyat

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media komik cerita rakyat yang telah dirancang dengan tampilan dan cerita yang berbeda. Tahap ini adalah lanjutan dari perancangan sebelumnya. Media komik cerita rakyat ini dirancang dan dikembangkan menggunakan aplikasi *software photoshop* yang terdiri dari sampul, penokohan, dan alur cerita. Media komik cerita rakyat dikembangkan sesuai dengan materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia

siswa kelas IV dalam buku tematik tema 8 subtema 1 serta gambaran yang telah dirancang sesuai pengembangannya. Setelah media siap, maka tahap selanjutnya adalah tahap validasi. Validasi dilakukan untuk memperoleh kelayakan media berdasarkan hasil uji kelayakan oleh para ahli media dan materi.

**Tabel 4.1 Hasil Pengembangan Komik Cerita Rakyat**

|                                                                 |                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Hasil pengembangan sampul                                       |    |
| Petunjuk penggunaan komik cerita rakyat                         |    |
| Pengembangan gambar tokoh                                       |  |
| Hasil pengembangan komik sebelum ada percakapan pada balon teks |  |
| Hasil pengembangan komik sesudah ada percakapan pada balon teks |  |

#### b. Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh Ibu Citra Fitri Kholidya, M.Pd., selaku dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Berdasarkan persentase yang diperoleh dari validasi media sebesar 92,65%. Media

pembelajaran dikatakan sangat valid/sangat layak. Sesuai dengan persentase kriteria sebesar 81% - 100%.

menggunakan rumus persentase kelayakan berikut:

$$P = \frac{\text{Hasil pemerolehan skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{63}{68} \times 100\%$$

$$P = 92,65\%$$

**Tabel 4.3 Hasil Data Uji Validasi Media**

| No          | Variabel       | Indikator/Aspek yang divalidasi                         | Skor |
|-------------|----------------|---------------------------------------------------------|------|
| 1           | Tampilan       | Bentuk gambar dalam cerita sudah sesuai                 | 4    |
| 2           |                | Jenis gambar dalam komik sesuai dengan cerita           | 4    |
| 3           |                | Tulisan jelas dan mudah dibaca                          | 4    |
| 4           |                | Pemilihan huruf sudah sesuai                            | 4    |
| 5           |                | Ukuran huruf sudah sesuai                               | 4    |
| 6           |                | Karakter gambar komik sudah konsisten                   | 4    |
| 7           |                | Tata letak teks dan gambar sudah seimbang               | 3    |
| 8           |                | Menggunakan kalimat cerita yang sederhana               | 4    |
| 9           |                | Proporsi warna sudah sesuai                             | 3    |
| 10          |                | Bentuk komik praktis dan mudah digunakan                | 4    |
| 11          | Komposisi      | Kualitas kertas sampul media sudah baik                 | 3    |
| 12          |                | Kualitas kertas isi media sudah baik                    | 3    |
| 13          |                | Bahan komik nyaman untuk digunakan                      | 4    |
| 14          |                | Bahan komik aman untuk digunakan                        | 4    |
| 15          |                | Pemilihan bahan komik sudah tepat                       | 4    |
| 16          | Pengaplikasian | Komik sesuai dengan Tingkat perkembangan kognitif siswa | 4    |
| 17          |                | Media komik dapat memotivasi siswa untuk belajar        | 3    |
| Jumlah Skor |                |                                                         | 63   |

Jumlah skor yang diperoleh dari validasi media kemudian dihitung

### c. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd. Validasi materi dan pembelajaran dilakukan dengan menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan materi pengembangan Bahasa Indonesia SD dengan materi cerita fiksi, dengan menilai kesesuaian perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

**Tabel 4.4 Hasil Data Uji Validasi Materi**

| No                                  | Indikator/Aspek yang divalidasi                                      | Skor |
|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|------|
| Kesesuaian Materi dengan Kompetensi |                                                                      |      |
| 1                                   | Materi media komik sesuai dengan Kompetensi Dasar                    | 4    |
| 2                                   | Materi media komik sesuai dengan Indikator                           | 3    |
| 3                                   | Materi media komik sesuai dengan tujuan pembelajaran                 | 3    |
| 4                                   | Isi cerita media komik sesuai dengan materi pembelajaran             | 3    |
| 5                                   | Materi media komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa | 3    |
| Tampilan Media Komik                |                                                                      |      |
| 6                                   | Gambar pada sampul dan isi cerita sudah sesuai                       | 4    |
| 7                                   | Petunjuk penggunaan sudah jelas                                      | 3    |
| 8                                   | Balon kata yang digunakan sudah sesuai                               | 3    |
| 9                                   | Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai                             | 3    |
| 10                                  | Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai                              | 3    |
| Pemilihan Kosa kata                 |                                                                      |      |

|                                    |                                            |    |
|------------------------------------|--------------------------------------------|----|
| 11                                 | Kosa kata yang digunakan sudah tepat       | 3  |
| Penggunaan Kalimat dan Keterbacaan |                                            |    |
| 12                                 | Susunan kalimat yang digunakan sudah tepat | 3  |
| 13                                 | Panjang pendek kalimat sudah tepat         | 4  |
| 14                                 | Kalimat yang digunakan mudah dipahami      | 3  |
| 15                                 | Penggunaan huruf kapital sudah tepat       | 3  |
| 16                                 | Penggunaan tanda baca sudah tepat          | 3  |
| 17                                 | Alur cerita media komik sudah jelas        | 4  |
| 18                                 | Isi cerita media komik mudah dipahami      | 4  |
| Jumlah Skor                        |                                            | 59 |

Jumlah skor yang diperoleh dari validasi materi kemudian dihitung menggunakan rumus presentase kelayakan berikut:

$$P = \frac{\text{Hasil pemerolehan skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{59}{72} \times 100\%$$

$$P = 81,94\%$$

Berdasarkan persentase yang diperoleh dari validasi materi sebesar 81,9%, maka media komik cerita rakyat dinyatakan valid/layak digunakan. Media pembelajaran dikatakan sangat valid/sangat layak digunakan sesuai dengan rentang persentase sebesar 81% - 100%.

#### d. Evaluasi Pada Tahap Pengembangan

Berdasarkan uji validasi media dan uji validasi materi, media komik cerita rakyat dalam pembelajaran menulis cerita fiksi dinyatakan layak. Validator media dan materi memberikan beberapa catatan demi kesempurnaan pengembangan media komik cerita rakyat.

Kegiatan revisi atau perbaikan dilakukan berdasarkan saran yang diperoleh dari validator media dan materi. Berdasarkan kegiatan validasi didapatkan saran untuk perbaikan media antara lain pemilihan kertas yang digunakan, ukuran huruf yang digunakan, dan ejaan yang digunakan dalam percakapan pada media. Awalnya

kertas yang digunakan adalah kertas HVS biasa. Setelah mendapat saran dari ahli media untuk mengganti dengan kertas yang lebih tebal yaitu kertas *paper art*. Kemudian, penyesuaian ukuran huruf dan ejaan yang digunakan seperti saran dari ahli materi. Berdasarkan kegiatan tersebut, maka telah dilakukan revisi atau perbaikan media sesuai dengan saran yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi.

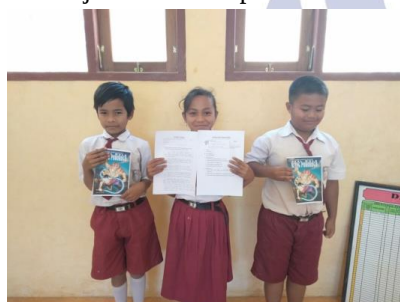
**Tabel 4.5 Revisi Ahli Media dan Materi**

| No | Sebelum Revisi                                                                                                                                | Sesudah Revisi                                                                                                                                      |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. |  <p>Catatan : ukuran huruf pada nama tokoh kurang besar</p> |  <p>Catatan : ukuran huruf pada nama tokoh sudah disesuaikan</p> |
| 2. | Petunjuk penggunaan media komik cerita rakyat disesuaikan                                                                                     | Petunjuk penggunaan media komik cerita rakyat sudah disesuaikan                                                                                     |
| 3. |  <p>Catatan : pemenggalan kata belum sesuai</p>           |  <p>Catatan : pemenggalan kata sudah diperbaiki</p>            |
| 4. |  <p>Catatan : penggunaan huruf kapital belum sesuai</p>   |  <p>Catatan : penggunaan huruf kapital sudah diperbaiki</p>    |

| No | Sebelum Revisi                                                                                                                        | Sesudah Revisi                                                                                                                       |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5. |  <p>Catatan : penggunaan ejaan yang belum sesuai</p> |  <p>Catatan : penggunaan ejaan sudah diperbaiki</p> |
| 6. | Kertas yang digunakan kurang tebal                                                                                                    | Kertas yang digunakan sudah diganti dengan kertas yang lebih tebal dari sebelumnya                                                   |

#### 4. Tahap Implementasi (Implementation)

##### a. Uji Coba Kelompok Kecil



**Gambar 4.1 Uji Coba Kelompok Kecil**

Pada tahap ini produk diujicobakan terhadap 7 siswa dari kelas IV SDN 5 Mrayan. Sampel pada uji coba produk ini dipilih dengan bantuan wali kelas IV. Pengujicobaan produk secara terbatas ini dilakukan guna mengetahui kelayakan media komik cerita rakyat sebelum diaplikasikan pada proses pembelajaran sebenarnya. Media komik cerita rakyat kemudian diberikan kepada siswa untuk digunakan sebagai alat untuk menulis cerita fiksi. Data kelayakan media komik cerita rakyat dapat dilihat melalui angket respon siswa yang diberikan kepada siswa setelah selesai menulis cerita fiksi berdasarkan media. Siswa mengisi angket dengan memberikan tanda centang (✓) pada pertanyaan-pertanyaan yang dianggap sesuai, selain itu siswa juga memberikan saran dan komentar pada kolom saran dan komentar. Data tersebut kemudian dihitung dengan menggunakan rumus data hasil responden.

**Tabel 4.6 Hasil Angket Siswa Pengguna pada Uji Coba Kelompok Kecil**

| No | Pertanyaan                             | Hasil               | Nilai |
|----|----------------------------------------|---------------------|-------|
| 1  | Apakah kamu senang belajar menggunakan | Ya = 7<br>Tidak = 0 | 7     |

|    |                                                                                             |                     |   |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---|
|    | buku komik cerita rakyat ?                                                                  |                     |   |
| 2  | Apakah kamu suka dengan gambar sampul buku komik cerita rakyat ?                            | Ya = 7<br>Tidak = 0 | 7 |
| 3  | Apakah kamu suka dengan gambar pada materi buku komik cerita rakyat ?                       | Ya = 7<br>Tidak = 0 | 7 |
| 4  | Apakah kamu kesulitan dalam memahami petunjuk yang ada pada buku komik cerita rakyat ?      | Ya = 2<br>Tidak = 5 | 5 |
| 5  | Apakah ukuran buku komik cerita rakyat mudah untuk dibawa ?                                 | Ya = 7<br>Tidak = 0 | 7 |
| 6  | Apakah kamu kesulitan dalam membaca percakapan pada buku komik cerita rakyat?               | Ya = 1<br>Tidak = 6 | 6 |
| 7  | Apakah kamu kesulitan dalam memahami cerita pada buku komik cerita rakyat ?                 | Ya = 0<br>Tidak = 7 | 7 |
| 8  | Apakah kamu kesulitan dalam memahami bahasa yang digunakan pada buku komik cerita rakyat ?  | Ya = 0<br>Tidak = 7 | 7 |
| 9  | Apakah kamu dapat menceritakan kembali cerita yang terdapat dalam buku komik cerita rakyat? | Ya = 5<br>Tidak = 2 | 5 |
| 10 | Apakah menurutmu buku komik cerita rakyat ini bermanfaat?                                   | Ya = 7<br>Tidak = 0 | 7 |

Dari hasil pengisian angket respon siswa pada uji coba produk oleh subjek uji coba didapatkan nilai sebesar 65. Nilai tersebut didapat dari 6 pertanyaan positif yang hasilnya 40 dan pertanyaan negatif yang hasilnya 25. Nilai tersebut selanjutnya akan dipersentasekan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Hasil pemerolehan skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{65}{70} \times 100\%$$

$$P = 92,85\%$$

Berdasarkan data hasil angket siswa pada kelompok kecil, didapatkan persentase sebesar 92,85%, sehingga menunjukkan bahwa media komik cerita rakyat termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam

pembelajaran. Selain mengisi angket siswa juga mengerjakan evaluasi tentang menulis cerita fiksi sesuai dengan media komik cerita rakyat.

#### Nilai Menulis Cerita Fiksi Pada Kelompok Kecil

| No. | Nama | Nilai |
|-----|------|-------|
| 1.  | AW   | 60    |
| 2.  | FWR  | 55    |
| 3.  | EN   | 75    |
| 4.  | ODN  | 80    |
| 5.  | ZKN  | 75    |

Berdasarkan nilai siswa tersebut yang mendapatkan nilai tertinggi adalah ODN dengan perolehan nilai 80, sedangkan yang mendapatkan nilai terendah adalah FWR dengan nilai 55. KKM dalam pelajaran bahasa Indonesia adalah 60, sehingga terdapat 4 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dalam pembelajaran menulis cerita fiksi menggunakan media komik cerita rakyat.

#### b. Uji Coba Kelompok Besar

Tahap uji coba kelompok besar dilakukan terhadap seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 20 siswa. Siswa kemudian dibagi menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 3 sampai 4 siswa. Pada kegiatan uji coba kelompok besar, peneliti bertindak sebagai guru dalam proses pembelajaran.



**Gambar 4.2 Uji Coba Kelompok Besar**

Berdasarkan kegiatan uji coba produk terhadap kelompok besar, maka didapatkan data angket respon atau tanggapan terkait media komik cerita rakyat yang diisi oleh siswa kelas IV sebagai pengguna dan wali kelas IV sebagai pengamat dalam proses pembelajaran.

**Tabel 4.8 Hasil Angket Siswa pada Uji Coba**

#### Kelompok Besar

| No | Pertanyaan                                                        | Hasil                | Nilai |
|----|-------------------------------------------------------------------|----------------------|-------|
| 1  | Apakah kamu senang belajar menggunakan buku komik cerita rakyat ? | Ya = 20<br>Tidak = 0 | 20    |

|    |                                                                                             |                      |    |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|----|
| 2  | Apakah kamu suka dengan gambar sampul buku komik cerita rakyat ?                            | Ya = 20<br>Tidak = 0 | 20 |
| 3  | Apakah kamu suka dengan gambar pada materi buku komik cerita rakyat ?                       | Ya = 20<br>Tidak = 0 | 20 |
| 4  | Apakah kamu kesulitan dalam memahami petunjuk yang ada pada buku komik cerita rakyat ?      | Ya = 3<br>Tidak = 17 | 17 |
| 5  | Apakah ukuran buku komik cerita rakyat mudah untuk dibawa ?                                 | Ya = 19<br>Tidak = 1 | 19 |
| 6  | Apakah kamu kesulitan dalam membaca percakapan pada buku komik cerita rakyat?               | Ya = 2<br>Tidak = 18 | 18 |
| 7  | Apakah kamu kesulitan dalam memahami cerita pada buku komik cerita rakyat ?                 | Ya = 2<br>Tidak = 18 | 18 |
| 8  | Apakah kamu kesulitan dalam memahami bahasa yang digunakan pada buku komik cerita rakyat ?  | Ya = 1<br>Tidak = 19 | 19 |
| 9  | Apakah kamu dapat menceritakan kembali cerita yang terdapat dalam buku komik cerita rakyat? | Ya = 15<br>Tidak = 5 | 15 |
| 10 | Apakah menurutmu buku komik cerita rakyat ini bermanfaat?                                   | Ya = 18<br>Tidak = 2 | 18 |

Dari hasil pengisian angket respon siswa pada uji coba pemakaian, didapatkan nilai sebesar 184, nilai tersebut selanjutnya akan dipersentasekan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Hasil pemerolehan skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{184}{200} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Dari hasil pengisian angket respon siswa pada uji coba pemakaian, didapatkan nilai sebesar 184. Berdasarkan data respon siswa terhadap media komik cerita rakyat, diperoleh persentase sebesar 92%, maka dapat dinyatakan bahwa media komik cerita rakyat masuk dalam kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran, karena persentase hasil respon siswa lebih dari 75%. Selain lembar pengguna yang diberikan kepada siswa, disediakan pula lembar angket pengamat yang diberikan kepada guru untuk mengetahui kelayakan media komik cerita rakyat. Adapun rincian hasil dari angket pengamat (guru) sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Angket Guru pada Uji Coba

Kelompok Besar

| No | Pernyataan                                                                                 | Hasil               | Nilai |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-------|
| 1  | Buku komik cerita rakyat disusun cukup menarik dan dapat mendorong semangat dalam belajar. | Ya = 1<br>Tidak = 0 | 1     |
| 2  | Gambar sampul buku komik cerita rakyat di desain menarik.                                  | Ya = 1<br>Tidak = 0 | 1     |
| 3  | Gambar pada buku komik cerita rakyat sesuai dengan materi.                                 | Ya = 1<br>Tidak = 0 | 1     |
| 4  | Petunjuk yang ada pada buku komik cerita rakyat sulit dipahami.                            | Ya = 0<br>Tidak = 1 | 1     |
| 5  | Ukuran buku komik cerita rakyat sesuai, mudah dibawa, dan mudah digunakan.                 | Ya = 1<br>Tidak = 0 | 1     |
| 6  | Percakapan pada buku komik cerita rakyat dapat terbaca dengan jelas.                       | Ya = 1<br>Tidak = 0 | 1     |
| 7  | Cerita pada buku komik cerita rakyat sulit dipahami.                                       | Ya = 0<br>Tidak = 1 | 1     |
| 8  | Bahasa yang digunakan dalam buku komik cerita rakyat sulit dipahami.                       | Ya = 0<br>Tidak = 1 | 1     |
| 9  | Alur cerita pada komik cerita rakyat sulit dipahami.                                       | Ya = 0<br>Tidak = 1 | 1     |
| 10 | Komik cerita rakyat ini bermanfaat bagi guru.                                              | Ya = 1<br>Tidak = 0 | 1     |

Dari hasil pengisian angket pengamat pada uji coba pemakaian, didapatkan nilai sebesar 10, nilai tersebut selanjutnya akan dipersentasekan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Hasil pemerolehan skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{10}{10} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Nilai siswa berdasarkan media komik cerita rakyat untuk menulis cerita fiksi adalah sebagai berikut:

Nilai Menulis Cerita Fiksi pada Kelompok Besar

| No. | Nama | Nilai |
|-----|------|-------|
| 1.  | PRF  | 70    |
| 2.  | AS   | 65    |
| 3.  | RA   | 75    |
| 4.  | SS   | 55    |

|     |      |    |
|-----|------|----|
| 5.  | AM   | 50 |
| 6.  | PDAP | 50 |
| 7.  | YDA  | 60 |
| 8.  | DRA  | 60 |
| 9.  | RDS  | 75 |
| 10. | ASA  | 70 |
| 11. | DAA  | 75 |
| 12. | MSAH | 75 |
| 13. | AMM  | 75 |
| 14. | HNFZ | 80 |
| 15. | JAS  | 50 |
| 16. | YR   | 50 |
| 17. | MFFK | 60 |
| 18. | MRP  | 70 |
| 19. | DS   | 50 |
| 20. | CDAP | 75 |

### 5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Karena dalam penelitian ini hanya sampai uji coba terbatas maka evaluasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi dari kegiatan pengembangan dan implementasi. Hasil evaluasi didapat dari validator berupa masukan dan saran. Hasil evaluasi validator diantaranya adalah:

#### a. Validasi Media

Evaluasi dari validasi media berupa saran perbaikan media untuk menggunakan bahan atau kertas yang lebih tebal. Saran kedua adalah menyesuaikan tata letak judul dan nama penyusun komik cerita rakyat.

#### b. Validasi Materi

Evaluasi dari ahli materi berupa perbaikan penggunaan huruf kapital dan ejaan pada kalimat. Menyesuaikan ukuran huruf dan huruf yang digunakan pada media komik cerita rakyat. Selain itu juga memberikan saran terhadap pengembangan indikator dalam pembelajaran disesuaikan dengan KD yang digunakan.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media komik cerita rakyat untuk menulis cerita fiksi siswa kelas IV SD dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik cerita rakyat menunjukkan hasil yang baik dan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan dalam pembelajaran.

Sesuai dengan hasil validasi yang telah diperoleh dari ahli media dan ahli materi serta angket respon siswa. Untuk mengetahui kevalidan media menggunakan hasil yang didapat dari validator media sebesar 92,65% dengan kategori sangat valid dan dari validator materi sebesar

81,94 dengan kategori sangat valid. Selain itu, media komik cerita rakyat dapat dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran, terbukti dengan hasil lembar angket siswa pada tahap uji coba produk dan uji coba pemakaian dengan masing-masing persentase sebesar 92,85% dan 92%.

### Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media komik cerita rakyat untuk keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar yang telah dilakukan, maka diberikan saran sebagai berikut:

1. Media komik cerita rakyat dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran agar siswa lebih memahami materi cerita fiksi dan meningkatkan keterampilan menulis siswa khususnya kelas IV karena sudah teruji dapat membantu siswa dalam menulis cerita fiksi dan mudah dalam penggunaannya.
2. Media komik cerita rakyat perlu dilakukan pengembangan lanjut terkait dengan materi cerita fiksi dan melengkapi kekurangan agar media ini menjadi lebih inovatif dan lengkap.
3. Guru berperan sebagai penyampai materi, selain itu guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan sumber belajar seperti media komik cerita rakyat agar dapat memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan mampu mewakili informasi-informasi yang disampaikan..

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 2015. Prosedur penelitian, suatu pendekatan praktik. Jakarta: PT Rineka
- Dalman. 2016. Keterampilan Menulis. Jakarta : Rajawali Pers.
- Danandjaya, James. 2007. Folklor Indonesia : Ilmu Gosip, dongeng, dan lain-lain. Jakarta : PT Utama Grafiti.
- Gumelar. M.S. 2011. Comic Making Cara Membuat Komik. Jakarta : PT Indeks.
- Gusnetti, dkk. 2015. Struktur Dan Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. Gramatika V1.i2 (183-192).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2002. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Nurhadi. 2017. Handbook of Writing. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Nursalim, Mochamad, dkk. 2007. Psikologi Pendidikan. Surabaya : Unesa University Press.
- Salam, Muhammad Wafiq A. 2017. Pengembangan Media Komik Interaktif Pembelajaran Matematika Materi Perkalian untuk Kelas III Sekolah Dasar .(Skripsi) Surabaya : UNESA.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta
- Waluyanto, Heru Dwi. 2005. Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. Nirmana VII:45-55.