

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

Lani Dwi Rahayu

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (lani.17010644110@mhs.unesa.ac.id)

Asri Susetyo Rukmi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (asrisusetyo@unesa.ac.id)

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menjelaskan prosedur pengembangan media komik cerita rakyat untuk menumbuhkan kemampuan membaca cerita siswa kelas IV sekolah dasar dan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran berdasarkan kevalidan dan kepraktisan media. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data berupa lembar validasi media, validasi materi, angket guru dan angket siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media telah dilakukan melalui tahapan analisis, perencanaan, pengembangan, impelmentasi, dan evaluasi. Adapun kevalidan media menunjukkan hasil validasi ahli media memperoleh nilai 88% dan hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 88%. Kepraktisan media menunjukkan hasil angket siswa memperoleh skor 91,6% dan hasil angket guru memperoleh skor 81,6%. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kevalidan media dan materi termasuk dalam kategori valid sedangkan kepraktisan media termasuk dalam kategori sangat praktis.

Kata Kunci: pengembangan, media komik cerita rakyat, membaca cerita.

Abstract

The purpose of this study is to explain the procedure for developing folklore comic media to foster the ability to read stories for fourth grade elementary school students and to determine the quality of learning media based on the validity and practicality of the media. This study uses a type of development research using the ADDIE development model. The instruments used for data collection were media validation sheets, material validation, teacher questionnaires and student questionnaires. The results of the study indicate that the media development process has been carried out through the stages of analysis, planning, development, implementation, and evaluation. As for the validity of the media, the results of the media expert's validation obtained a score of 88% and the results of the material expert's validation obtained a score of 88%. The practicality of the media showed that the results of the student questionnaire scored 91.6% and the results of the teacher's questionnaire obtained a score of 81.6%. Based on the statement above, it can be concluded that the validity of the media and materials are included in the valid category, while the practicality of the media is included in the very practical category.

Keywords : development, folklore comic media, reading stories.

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Guru dalam menyampaikan tugasnya di sekolah yaitu menyampaikan materi pembelajaran dan dapat membimbing siswa agar bisa menjadi lebih baik. Guru tidak bertugas menyampaikan materi saja, melainkan guru membantu dan membimbing siswa dalam menerima dan memahami pembelajaran dengan baik. Untuk memudahkan guru dalam menyampaikan isi materi dengan baik, guru perlu membutuhkan media pembelajaran, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari komunikasi, yang merupakan alat untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa (Daryanto 2016 : 5). Media pembelajaran merupakan hal yang dapat mendukung jalannya proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Media sangat diperlukan saat pembelajaran, agar proses belajar mengajar dapat menjadi menarik dan meningkatkan komunikasi antar siswa dan guru.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media komik. Komik merupakan salah satu bentuk kartun yang menggambarkan seorang tokoh dan memainkan cerita yang berhubungan dengan gambar tersebut, dibuat untuk dapat menghibur pembacanya (Sudjana dan Rivai 2010 : 64). Media komik memiliki tampilan gambar berbentuk kartun yang dibagi menjadi beberapa panel-panel komik yang hanya bisa dilihat dari tampilan depan saja. Media komik ini berisi tentang cerita rakyat dengan gambar kartun didalamnya.

Media komik rakyat merupakan media yang dapat membantu guru dalam penyampaian pembelajaran. Media komik dikemas dengan menarik untuk dapat menarik minat membaca siswa. Media komik dalam menyampaikan isi cerita diceritakan dengan bentuk gambar yang sederhana dan memiliki makna luas. Komik yang baik harus memiliki fungsi yang baik pula, komik tidak hanya sebagai penghibur, namun komik juga dapat mendukung para siswa.

Media komik ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran, karena dengan menggunakan komik dapat meningkatkan kemauan siswa untuk membaca dan memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan. Sebagai media pembelajaran, komik mempunyai kelebihan yaitu komik memiliki visual yang jelas dan alur cerita yang kuat. Ekspresi dalam cerita komik dapat melibatkan siswa secara langsung dan dapat membuat siswa tetap membaca cerita tersebut hingga selesai (Daryanto 2016 : 146). Media komik ini dibuat dengan ilustrasi dan gambar kartun, yang memiliki daya tarik sendiri bagi siswa. Dengan adanya ilustrasi cerita yang menarik, dapat mengembangkan imajinasi siswa, kreativitas siswa dan memudahkan siswa memahami cerita yang dibacanya.

Media komik dapat digunakan dalam pembelajaran membaca cerita di sekolah dasar. Membaca merupakan kegiatan untuk dapat menemukan informasi baru dan dapat memahami bacaan yang telah dibacanya, namun akhir-akhir ini banyak sekali siswa yang kurang dalam hal membaca. Membaca merupakan kegiatan yang harus dikuasai masing-masing siswa, pada kenyataannya terdapat beberapa siswa yang masih kurang dalam memahami bacaan yang dibacanya. Dengan adanya media komik ini diharapkan dapat membantu siswa untuk menyukai kegiatan membaca.

Membaca merupakan proses berpikir untuk dapat menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam isi teks yang dibacanya (Dalman 2013 : 5). Membaca tidak sekedar melihat susunan kata atau kalimat saja, melainkan membaca juga harus mengetahui makna dari bacaan tersebut. Membaca merupakan kegiatan untuk dapat menemukan arti dari kata-kata yang tertulis. Oleh

karena itu, membaca sering diartikan sebagai proses berpikir dalam kegiatan membaca siswa yang berusaha untuk mengartikan dan memahami makna/maksud yang terdapat dalam tulisan.

Media komik ini dibuat dengan cerita yang belum ada di buku tema dengan tujuan siswa dapat mengetahui cerita fiksi dari daerah lain yang belum pernah dibacanya. Cerita dalam media komik dibuat dengan menggunakan gambar kartun yang menarik dan sesuai dengan kriteria anak sekolah dasar. Gambar dalam media komik dibuat dengan banyak warna, agar dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan membaca. Siswa lebih menyukai membaca dengan bacaan yang banyak gambar dan warna, dengan begitu media komik ini dapat membantu siswa dalam keterampilan membaca dan memahami isi bacaan.

Cara menggunakan komik untuk membaca cerita yaitu pertama siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok. Kemudian setiap kelompok diberi komik cerita untuk dibaca. Setelah selesai membaca komik, siswa akan diminta untuk menyebutkan kembali isi dari cerita yang telah dibacanya. Untuk lebih memahami cerita tersebut, siswa diminta untuk menyebutkan tokoh, latar, watak, dan amanat dari cerita. Setelah itu siswa akan menceritakan kembali cerita tersebut menggunakan bahasanya sendiri.

Penelitian dengan media komik sebelumnya telah dilakukan oleh Jois Nilantira pada tahun 2020 yang berjudul "Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat Untuk Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Persamaan dalam penelitian ini adalah media yang digunakan yaitu media komik cerita rakyat. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada materi yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian yang sama juga telah dilakukan oleh Afrinda Pradita pada tahun 2017 yang berjudul "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar". Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan media komik dan menggunakan keterampilan membaca untuk dilakukannya penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu materi yang akan disampaikan dan juga komik yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas IV SDN Nginden Jangkungan I/247 Surabaya, pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya memanfaatkan media pembelajaran sederhana yang terdapat di lingkungan sekitar dan menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar. Permasalahan yang ada pada saat membaca yaitu siswa kurang dalam hal membedakan tokoh yang ada pada cerita, sehingga siswa kurang dapat

memahami karakter setiap tokoh. Gambar yang ada dalam cerita kurang jelas, kurang menarik dan kurang adanya visual yang jelas dari cerita, yang membuat siswa kurang tertarik untuk membaca. Ketika siswa dihadapkan pada cerita yang tidak ada gambarnya, siswa menjadi cepat bosan saat membacanya. Hasil jurnal penelitian yang mendukung tentang kemampuan membaca cerita adalah hasil penelitian oleh Basri tahun 2018, menunjukkan bahwa seringkali siswa merasa bosan ketika harus membaca buku pelajaran yang tidak bergambar. Untuk membuat siswa tidak cepat bosan, maka dapat mencari cara lain yaitu memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai.

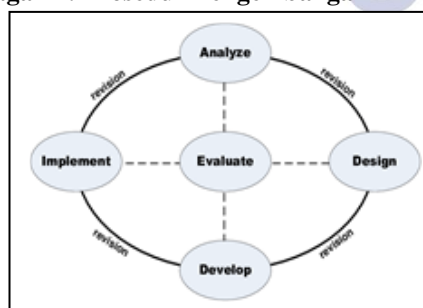
Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, media komik dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran keterampilan membaca cerita siswa kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian pengembangan. Adapun judul penelitian tersebut yaitu “Pengembangan Media Komik untuk Keterampilan Membaca Cerita Rakyat Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan penjelasan tentang prosedur pengembangan media komik cerita rakyat dan untuk mengetahui kelayakan media komik cerita rakyat berdasarkan kevalidan dan kepraktisan media komik untuk keterampilan membaca cerita siswa kelas IV sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Penelitian pengembangan dengan model ADDIE merupakan tahapan atau langkah-langkah dalam proses mengembangkan suatu produk baru. Jenis penelitian dengan model ADDIE dibagi menjadi 5 tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Pengembangan model ADDIE digambarkan sebagai berikut ini :

Bagan 1. Prosedur Pengembangan ADDIE



Tahap analisis merupakan tahap untuk melakukan analisis dan mengamati masalah yang terjadi di dalam kelas. Analisis tersebut meliputi analisis kurikulum, analisis peserta didik dan analisis materi. Analisis kurikulum dilakukan dengan melakukan analisis kurikulum yang digunakan dan menganalisis kompetensi dasar yang harus dicapai siswa kelas IV

dalam keterampilan membaca cerita. Analisis peserta didik dengan melakukan identifikasi karakteristik peserta didik, pengalaman belajar dan akademik peserta didik. Analisis materi dengan menentukan materi pelajaran yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan.

Tahap desain atau perencanaan dilakukan dengan menentukan produk yang akan dikembangkan dalam media komik dan disesuaikan dengan keterampilan membaca cerita rakyat. Rancangan produk dibuat dengan menyesuaikan rincian produk yang telah dibuat. Rancangan produk terdiri dari bentuk dari media, gambar dalam buku komik, rancangan karakter, dan penggunaan warna dalam komik. Rancangan materi dalam komik akan disesuaikan dengan kompetensi dan indikator dalam pembelajaran agar dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca cerita.

Tahap pengembangan meliputi pengembangan tahapan pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), pengembangan media komik cerita rakyat, pengembangan lembar validasi dan pengembangan angket. Media yang dikembangkan akan dilakukan validasi oleh para ahli media dan materi untuk dapat mengetahui kevalidan media dari komik cerita rakyat. Dalam proses validasi, saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli digunakan untuk menyempurnakan media yang telah dikembangkan dan dapat digunakan dengan baik saat kegiatan pembelajaran.

Tahap implementasi merupakan tahap dimana produk yang telah dikembangkan dapat digunakan secara langsung oleh siswa kelas IV sekolah dasar untuk kegiatan uji coba. Kegiatan uji coba yang dilakukan yaitu uji coba dengan skala kecil dan menggunakan subjek 6 orang siswa kelas IV sekolah dasar di lingkungan sekitar. Hal ini dilakukan karena adanya wabah Covid-19 yang menyebabkan kebijakan pembelajaran secara langsung di sekolah ditiadakan dan hanya bisa dilakukan di rumah.

Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir dari pengembangan model ADDIE. Tahapan evaluasi merupakan tahapan untuk menilai proses pembelajaran dan kualitas produk yang telah dikembangkan. Tujuan dari evaluasi yaitu untuk mengukur ketercapaian pembelajaran dan untuk mengetahui informasi dapat yang memungkinkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Desain uji coba merupakan gambaran awal dari uji coba produk yang telah dilakukan. Tahap uji coba ini dilakukan setelah para ahli validasi melakukan validasi terhadap media dan materi. Tahapan uji coba ini dilakukan dengan skala kecil yaitu dengan subjek 6 orang siswa. Rancangan uji coba menggunakan *One Shot Case Study* yaitu dengan melakukan observasi dengan memberikan perlakuan. Desain tersebut digambarkan sebagai berikut :

X O

Keterangan :

X : Perlakuan yang diberikan

O : Hasil setelah diberikan perlakuan

Sumber : Sugiyono (2015 : 110)

Subjek uji coba penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Nginden Jangkungan I Surabaya yang berjumlah 34 siswa. Akan tetapi dengan adanya sekolah daring sampai dengan waktu yang tidak ditentukan akibat dari pandemi virus Covid-19, maka penelitian ini hanya menggunakan subjek sebanyak 6 orang siswa sekolah dasar dari sekolah yang berbeda di Kecamatan Sukolilo Surabaya.

Data yang akan diperoleh dari penelitian yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari proses pengembangan media komik cerita rakyat dengan tahapan analisis, perencanaan, pengembangan, penerapan, evaluasi dan hasil revisi produk dari masukan dan saran dari para ahli dan guru. Sedangkan data kuantitatif berasal dari hasil validasi media, validasi materi, angket guru dan siswa.

Teknik pengumpulan data diperoleh dari instrumen pengumpulan data yang terdiri dari lembar validasi media, validasi materi, angket guru dan siswa. Lembar validasi media akan digunakan oleh ahli media untuk menilai kevalidan media komik. Lembar validasi materi akan digunakan oleh ahli materi untuk menilai kevalidan materi pembelajaran yang akan disampaikan dalam media komik. Lembar angket diberikan kepada siswa dan guru digunakan untuk dapat mengetahui kepraktisan penggunaan media komik cerita rakyat.

Teknik analisis data akan dilakukan dengan mengelola data yang telah dikumpulkan dari lembar validasi dan lembar kuisisioner untuk dapat mencapai tujuan penelitian. Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data hasil validasi dan data dari angket. Teknik analisis data hasil validasi dari para ahli ini akan diproses dan dihitung dengan menggunakan penilaian berdasarkan skala Likert.

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

(Sugiyono, 2015:134)

Perolehan skor pada intrumen validasi dijumlah dan dibagi menjadi presentase dengan rumus :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentase skor akhir

$\sum R$ = Jumlah skor hasil penilaian

N = Jumlah skor maksimal

(Sugiyono, 2015 : 137)

Setelah mengetahui presentase dari rumus tersebut, maka selanjutnya yaitu dengan menentukan tingkat keberhasilan pengembangan media komik cerita rakyat berdasarkan kriteria berikut ini :

75% ≤ P ≤ 100% : valid tanpa revisi

50% ≤ p ≤ 75% : valid dengan sedikit revisi

25% ≤ P 50% : belum valid dengan banyak revisi

P < 25% : tidak valid

(Arikunto 2015 : 244)

Lembar kuisisioner yang diberikan kepada guru dan siswa sebagai respon terhadap penggunaan media komik cerita rakyat yang dianalisis menggunakan skala Guttman. Penilaian pada skala Guttman bertujuan untuk memberikan nilai pada jawaban agar menjadi bentuk angka dan mudah untuk diproses. Adapun penilaian dengan skala Guttman yaitu sebagai berikut :

Tabel 2. Kategori Skala Guttman

Kriteria	Jawaban	Skor
Pertanyaan/Pernyataan Positif	Ya	1
	Tidak	0
Pertanyaan/Pernyataan Negatif	Ya	0
	Tidak	1

(Sugiyono, 2015 : 137)

Untuk dapat menghitung data hasil tanggapan guru dan siswa terhadap media komik cerita rakyat, masing-masing dijumlah dan diubah dalam bentuk persentase dengan rumus :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentase skor akhir

$\sum R$ = Jumlah skor hasil penilaian

N = Jumlah skor maksimal

(Sugiyono, 2015 : 137)

Nilai yang telah dihitung selanjutnya dikategorikan sesuai dengan kriteria berikut ini :

Tabel 3. Kategori Nilai Kepraktisan Media

Prsentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
<20%	Tidak Praktis

(Riduwan, 2018:41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian dalam pengembangan ini berupa media komik cerita rakyat untuk keterampilan membaca cerita siswa kelas IV sekolah dasar. Pada penelitian ini, kualitas media komik cerita rakyat berdasarkan pada kepraktisan dan kevalidan media pembelajaran. Proses

pengembangan pada media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun penjelasannya sebagai berikut ini :

Tahap Analisis (Analysis). Pada tahap ini dilakukan analisis permasalahan untuk dapat mengetahui masalah yang sering terjadi dalam proses pembelajaran khususnya dalam kegiatan membaca cerita. Analisis materi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tercapainya indikator pembelajaran membaca cerita sehingga dapat memudahkan penelitian dalam merancang dan menentukan media pembelajaran yang akan dibuat dalam penelitian. Dalam tahap ini dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi di sekolah.

Pada analisis Permasalahan, dilakukan analisis permasalahan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SDN Nginden Jangkungan I Surabaya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru dan siswa kelas IV SDN Nginden Jangkungan I Surabaya, bahwa pada saat kegiatan pembelajaran membaca cerita, kesulitan yang dialami siswa yaitu belum bisa membedakan tanda baca dan gambar pada cerita yang kurang menarik yang membuat siswa kurang memahami isi ceritanya. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan belum sesuai dan terbatasnya sumber belajar yang digunakan guru saat pembelajaran berlangsung sehingga tidak sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan pada hasil wawancara dengan guru kelas IV dapat disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan membaca cerita tentang cerita fiksi. Media yang dapat dikembangkan yaitu media yang bisa digunakan dan dapat memudahkan siswa dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam kegiatan membaca cerita. Media yang dapat dikembangkan dalam hal ini yaitu media komik cerita rakyat.

Pada analisis Materi Pembelajaran, dilakukan analisis materi siswa kelas IV kurikulum 2013 yang digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil yang diperoleh yaitu materi mengidentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita fiksi melalui kegiatan membaca cerita rakyat berada pada semester genap tepatnya pada tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku), subtema 2 (Keunikan Daerah Tempat Tinggalku), pembelajaran 2. Berikut merupakan KD dan indikator yang telah dikembangkan oleh peneliti :

Tabel 4. Kompetensi Dasar dan Indikator

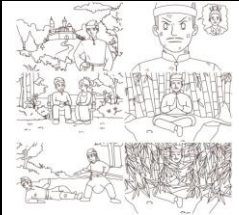

Kompetensi Dasar	Indikator
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam cerita rakyat 3.9.2 Menganalisis watak

	tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita rakyat 3.9.3 Menjelaskan tema dan amanat dalam cerita rakyat
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual.	4.9.1 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh yang ada dalam cerita rakyat secara tulis

Tahap Perencanaan (Design). Dalam pengembangan media yang dilakukan yaitu merancang media yang dikembangkan agar dapat sesuai dengan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Media komik cerita rakyat ini dibuat dengan menyesuaikan karakteristik yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca cerita siswa. Media komik cerita rakyat terdiri dari 12 halaman dalam satu halaman terdapat 4 panel cerita dengan balon percakapan didalamnya. Tema dari media komik adalah Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, dengan mengambil cerita rakyat dari daerah Sumatera Selatan. Gambar yang digunakan untuk menggambarkan karakter tokoh dibuat dengan gambar kartun. Kemudian gambar kartun diberi warna yang menarik dengan menggunakan aplikasi photoshop. Dalam gambar komik juga terdapat balon percakapan dengan bahasa yang sering digunakan oleh siswa. Bagian depan media terdapat petunjuk penggunaan media dan pengenalan tokoh yang kemudian dilanjutkan dengan cerita. Media komik dicetak menggunakan kertas art paper dengan ukuran 14,8 x 21cm atau kertas A5. Berikut adalah desain dari media komik cerita rakyat. Pada tahap ini masih dalam bentuk rancangan sketsa namun akan direvisi dan dikembangkan lagi.

Tabel 5. Desain Media Komik Cerita Rakyat

No.	Desain	Keterangan
1.		Gambar disamping merupakan rancangan halaman depan media komik.
2.		Pengenalan tokoh, yang akan ditampilkan setelah halaman sampul. Bertujuan untuk mengenalkan tokoh-tokoh dalam cerita

		sebelum lanjut ke cerita.
3.		Merancang rangkaian cerita dengan menggambar sketsanya terlebih dahulu.
4.		Memberikan warna pada gambar sketsa yang telah dibuat.

Tahap Pengembangan (Development). Dalam ini dilakukan pengembangan atau merealisasikan media yang telah dirancang dengan hasil produk yang nyata. Pada tahap ini diawali dengan mengembangkan materi dan media komik cerita rakyat hingga pada tahap validasi. Media yang telah dirancang akan diperbaiki lagi dengan adanya saran dan dilakukan perbaikan. Adapun penjelasan sebagai berikut, hasil pengembangan pada media komik cerita rakyat yaitu ilustrasi gambar yang telah dibuat disusun dan dikembangkan agar menjadi alur cerita yang jelas dan menarik dari rancangan sebelumnya. Setelah melakukan pengembangan pada media komik cerita rakyat, maka tahapan selanjutnya yaitu melakukan validasi media dan materi. Validasi media diperlukan untuk dapat mengetahui presentase layak atau tidak media ini digunakan dengan penilaian dari para ahli media dan materi.

Tabel 6. Hasil Pengembangan Media Komik

No.	Desain	Keterangan
1.		Hasil pengembangan sampul media komik cerita rakyat
2.		Petunjuk penggunaan media komik cerita rakyat.
3.		Pengembangan pengenalan tokoh-tokoh dengan memberi nama dan penjelasan singkat mengenai watak tokoh.

4.		Hasil pengembangan komik sebelum ada kalimat percakapan dan penjas pada balon teks.
5.		Hasil pengembangan komik sesudah ada kalimat percakapan dan penjas pada balon teks.
6.		Media komik yang sudah dicetak menjadi buku berukuran A5 yang dapat digunakan oleh siswa secara langsung.

Validasi media dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Suprayitno, M.Si. Validasi media ini dilakukan untuk menentukan kelayakan media komik cerita rakyat yang telah dibuat. Adapun hasil validasi yang telah selesai dilakukan terdapat dalam tabel beriku ini :

Tabel 7. Hasil Validasi Media

No.	Aspek	Skor
Tampilan Media		
1.	Desain gambar dalam cerita komik sudah sesuai	5
2.	Tulisan jelas dan mudah untuk dibaca	4
3.	Informasi yang ditampilkan jelas	4
4.	Menggunakan kalimat cerita yang sederhana	5
5.	Bentuk komik praktis dan mudah digunakan	4
6.	Kombinasi warna pada media komik menarik	4
7.	Karakter gambar pada komik sudah sesuai	5
Penyajian Media		
8.	Media komik memiliki keterkaitan antargambar	5
9.	Ide cerita dalam gambar mudah untuk dipahami	4
10.	Media sesuai dengan karakteristik siswa	5
11.	Desain gambar sesuai dengan karakter siswa	5

Penggunaan Media		
12.	Komik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran	4
13.	Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	4
14.	Penyajian media dapat melibatkan siswa secara aktif	4
15.	Komik dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa	5
Jumlah		66

Jumlah skor yang telah diperoleh dari validasi media selanjutnya dihitung dengan rumus kelayakan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{jumlah skor total}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$= \frac{\sum 66}{75} \times 100 \%$$

$$= 88\%$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validasi media sebesar 88%. Media komik cerita rakyat dapat dikatakan sangat valid dan layak untuk digunakan dengan perbaikan seperlunya sesuai dengan kriteria presentase kevalidan produk media.

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M. Pd. Validasi materi dilakukan dengan menilai kelayakan materi pembelajaran yang ada pada media komik cerita rakyat. Adapun hasil uji validasi materi sebagai berikut :

Tabel 8. Hasil Validasi Materi

No.	Aspek	Skor
Kesesuaian Materi dengan Kompetensi		
1.	Materi cerita fiksi sesuai dengan Kompetensi Dasar	5
2.	Materi cerita fiksi sesuai dengan Indikator	4
3.	Materi cerita fiksi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
4.	Materi yang digunakan sesuai dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan	5
5.	Materi cerita fiksi yang digunakan sesuai dengan perkembangan berpikir siswa	4
6.	Topik gambar sesuai dengan tema pada pembelajaran	4
7.	Isi materi dengan soal pada lembar kerja siswa	4
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dalam penyampaian materi	4
9.	Topik gambar dapat dimengerti dengan jelas	5
10.	Desain gambar yang dibuat dalam media komik mudah dipahami oleh siswa	5

Jumlah Skor	44
--------------------	-----------

Jumlah skor yang telah diperoleh dari validasi media selanjutnya dihitung dengan rumus kelayakan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{jumlah skor total}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$= \frac{\sum 44}{50} \times 100 \%$$

$$= 88\%$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validasi materi sebesar 88%. Materi pada media komik cerita rakyat dikatakan sangat valid dan layak untuk digunakan dengan perbaikan seperlunya sesuai dengan kriteria presentase kevalidan produk media.

Tahap Penerapan (Implementation). Pada tahap penerapan media dilakukan ujicoba dengan menggunakan subjek terbatas yaitu dengan 6 orang siswa kelas IV dari beberapa sekolah yang berbeda yang ada di Kecamatan Sukolilo, Kota Surabaya. Sampel uji coba dipilih secara acak di lingkungan peneliti dikarenakan adanya wabah Covid-19 yang mengakibatkan penelitian tidak dapat dilakukan secara langsung di sekolah. Uji coba ini dilakukan secara terbatas ini untuk dapat mengetahui kevalidan dan kepraktisan media komik cerita rakyat.

Uji coba produk dilakukan dengan memberikan materi bercerita tentang cerita fiksi yang berkaitan dengan keunikan suatu daerah. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok dan membagikan media komik kepada siswa. Setelah selesai membaca siswa bersama dengan guru melakukan sesi tanya jawab yang berkaitan dengan isi komik dan dapat membuat kesimpulan dari cerita tersebut dengan kalimatnya sendiri. Setelah menggunakan media dan tanya jawab, siswa diminta untuk mengisi lembar posstest. Angket diberikan kepada siswa setelah siswa menggunakan media komik sesuai dengan langkah-langkah. Angket siswa menggunakan pernyataan positif dan negatif. Data yang didapat dihitung dengan menggunakan rumus data hasil angket.

Berdasarkan angket menunjukkan perolehan nilai yang didapat sebesar 54. Nilai tersebut didapat dari pertanyaan positif 54 dan pertanyaan negatif dengan nilai 6. Nilai total kemudian dihitung menggunakan rumus presentase :

$$P = \frac{\sum \text{jumlah skor total}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$= \frac{\sum 55}{60} \times 100 \%$$

$$= 91,6\%$$

Dalam penelitian ini angket guru tetap diberikan melalui online. Angket guru diberikan kepada Ibu Febri Sugestiana selaku guru kelas IV di SDN Nginden Jangkungan I/247 Surabaya. Nilai yang didapat dari angket guru yaitu 9. Nilai tersebut didapat dari pertanyaan positif 9 dan pertanyaan negatif 2. Nilai total dapat dihitung menggunakan rumus presentase sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{jumlah skor total}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$= \frac{\sum g}{11} \times 100 \%$$

$$= 81,6\%$$

Tahap Evaluasi (Evaluation). Dalam tahap evaluasi ini hanya dilakukan dari kegiatan pengembangan media yang telah dikembangkan hal ini dikarenakan uji coba ini dilakukan dalam skala kecil akibat pandemi Covid-19. Hasil evaluasi didapatkan dari saran dan pendapat dari para ahli. Validasi materi dilakukan evaluasi berdasarkan saran ahli materi yaitu untuk lebih memperjelas cerita yang disampaikan dalam media komik serta memperhatikan huruf kapital dan tanda bacanya. Selain itu, evaluasi validasi media oleh ahli media yaitu untuk menambahkan percakapan dalam media komik. Saran dan masukan tidak hanya dari ahli validasi saja, melainkan guru juga memberikan saran yaitu untuk memperjelas gambar pada cerita agar cerita yang disampaikan jelas dan tidak mengantung. Pendapat dan saran dari para ahli dan guru dapat digunakan untuk memperbaiki media komik agar bisa menjadi lebih baik.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan mengacu pada model pengembangan ADDIE, terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Produk yang dikembangkan adalah media komik cerita rakyat untuk keterampilan membaca cerita pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penggunaan media disesuaikan pada materi tema 8 kelas IV.

Tahap yang dilakukan pertama yaitu tahapan analisis. Pada tahap analisis diketahui bahwa media Komik Cerita Rakyat merupakan jenis media visual berupa cerita bergambar. Media visual merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan alat indera penglihatan (Djamarah 2010:124). Media visual dapat memperkuat daya ingat serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan menghubungkannya dengan dunia nyata. Media visual merupakan media pembelajaran yang sangat tepat diberikan kepada siswa karena dapat memberikan pengalaman yang nyata dan dapat diamati lebih mendalam.

Media Komik Cerita Rakyat ini dikembangkan karena belum optimalnya penggunaan media dalam penyampaian materi pada keterampilan membaca cerita siswa kelas IV. Menurut hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, proses pembelajaran hanya terpusat pada materi yang ada pada buku yang membuat siswa memiliki pemahaman yang rendah terhadap materi yang disajikan, serta kurang memiliki gambaran visual dari cerita yang disampaikan. Hal ini yang membuat siswa kurang menyukai kegiatan membaca dan membuat siswa cepat bosan saat membaca cerita yang terdapat dalam buku. Menurut Basri (2018 : 453) bahwa seringkali siswa merasa bosan ketika membaca buku pelajaran yang tidak terdapat gambar.

Untuk itu dibuatlah alternatif media komik cerita rakyat agar siswa tidak merasa bosan saat kegiatan membaca cerita.

Pada tahap perancangan media Komik Cerita Rakyat ini memiliki konsep rangkaian cerita bergambar yang menceritakan sebuah cerita rakyat pada umumnya, dengan terdapat balon percakapan yang dirangkai menjadi satu alur cerita, terdapat 4 panel dalam setiap halaman komik dan membuat informasi lebih mudah untuk diserap. Desain gambar yang digunakan dalam komik yaitu menggunakan kartun yang sesuai dengan tema, percakapan dan teks cerita disesuaikan dengan percakapan sehari-hari siswa. Media Komik Cerita Rakyat yang dikembangkan juga dapat membuat siswa mengetahui secara langsung peristiwa yang terjadi pada cerita dan dapat membuat siswa mengetahui visual gambar yang jelas dan nyata.

Setelah melalui tahap perancangan media, media dikembangkan dengan proses validasi dan perbaikan media seperlunya. Proses validasi yang dilakukan sebagai pengukuran kevalidan media Komik Cerita Rakyat yang telah dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa media dan materi dinyatakan valid secara tampilan dan isi materi. Pada validasi media oleh ahli media mendapatkan presentase sebesar 88% dan validasi materi sebesar 88%, sehingga berdasarkan presentase termasuk kategori valid (Arikunto 2015:244). Berdasarkan saran pada validasi media dan materi, media perlu diperbaiki pada beberapa bagian, yakni penambahan percakapan, huruf kapital dan tanda baca pada kalimat cerita.

Hasil uji coba validasi ahli materi menunjukkan bahwa media komik cerita rakyat dikatakan valid tanpa adanya revisi, ini dapat dilihat dari kesesuaian materi terhadap indikator dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Dalam indikator terdapat tujuan pembelajaran yang akan dicapai sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik cerita rakyat telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Materi yang disajikan dalam media komik cerita rakyat bersifat visual dan terlihat lebih menarik dengan materi yang ada dibuku siswa. Hal ini yang dapat membuat siswa memiliki rasa penarasan untuk membaca dan meningkatkan kemauan siswa untuk belajar.

Hasil uji validasi media menunjukkan bahwa Media Komik Cerita Rakyat dikatakan sangat valid yang dilihat dari gambar kartun yang disajikan jelas yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Gambar kartun dalam komik dapat menjadi hal pertama yang dilihat pembaca untuk masuk kedalam cerita yang akan disampaikan, oleh karena itu pemilihan gambar dalam komik harus diperhatikan. Bentuk komik yang digunakan yaitu komik strip dengan 4 panel didalamnya. Menurut Soedarso (2015:500) komik strip merupakan cerita

bersambung yang disajikan dengan rangkaian gambar yang disajikan dengan singkat dan berseri serta tidak bertele-tele dalam penyampaian. Media komik juga menggunakan warna-warna yang bervariasi agar terlihat lebih menarik.

Setelah melakukan pengembangan dengan melakukan validasi, tahap berikutnya yaitu tahapan implementasi. Dalam tahap implementasi dilakukan pada 6 siswa kelas IV. Melalui pelaksanaan uji coba dapat diketahui respon siswa dari angket yang telah diberikan. Berdasarkan hasil angket siswa didapat presentase sebesar 91,6%. Adapun angket guru menunjukkan hasil presentase kepraktisan sebesar 81,8%. Berdasarkan hasil angket guru dan siswa menunjukkan media komik cerita rakyat termasuk dalam kategori sangat praktis untuk digunakan (Riduwan, 2018:41).

Uji coba terbatas dilakukan peneliti dengan mengirimkan angket dan media kepada salah satu guru kelas secara daring. Sedangkan kegiatan uji coba dilakukan secara terbatas dengan mengumpulkan siswa kelas IV di sekitar rumah peneliti dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Hal ini dikarenakan adanya dampak virus covid-19 sehingga pemerinrah memberlakukan sosialdistancing yaitu menjaga jarak dengan orang lain dan tidak berkerumun dengan jumlah yang banyak. Penelitian tidak melibatkan guru dan siswa sebagai pengamat dalam pembelajaran. Sehingga guru hanya melihat gambar dan penjelasan singkat yang diberikan.

Tahap akhir yaitu evaluasi. Menurut Warsita (2013:439) evaluasi perlu dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya media sebelum dimanfaatkan secara luas dan untuk mengetahui media yang telah dikembangkan sesuai atau belum dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Kegiatan evaluasi yang dilakukan yaitu mengevaluasi kegiatan pengembangan media yang telah selesai dilakukan. Hasil dari evaluasi didapatkan dari saran dan pendapat para ahli validasi. Ahli materi memberikan saran yaitu untuk memperhatikan tanda baca dan huruf kapital pada teks cerita media komik. Saran dari ahli media yaitu untuk menambahi gambar dalam media komik agar cerita yang disampaikan lebih jelas lagi dan pesan yang disampaikan jelas.

Hal menarik yang ditemukan dalam uji coba yaitu siswa terlihat lebih tertarik dalam pembelajaran dengan mengamati media sebelum pembelajaran dimulai, siswa antusias melihat gambar dan berdiskusi dengan temannya mengenai gambar dan cerita pada media komik. Pada saat penjelasan materi yang disampaikan, siswa fokus mendengarkan dan memahami penjelasan yang disampaikan, sehingga dalam membaca media komik siswa tidak kebingungan dan saat mengerjakan tes siswa

dapat dengan mudah mengerjakannya. Dalam pembelajaran siswa menjadi lebih mudah memahami isi cerita yang dibacanya, pada saat siswa menuliskan kembali cerita dengan kalimat sendiri terlihat cerita yang dituliskannya sesuai dan tidak ada isi cerita yang terlupakan. Terdapat beberapa siswa yang masih malas untuk membaca, namun ketika melihat teman yang lain antusias untuk membaca siswa tersebut jadi penasaran dan mau untuk membaca media yang disediakan. Pada angket yang diberikan siswa merasa bahwa media komik cerita rakyat layak untuk digunakan dan membuat siswa merasa lebih semangat untuk belajar.

Hasil penelitian ini dapat dibandingkan dengan penelitian yang lain. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Jois Nilantira (2015) dengan judul Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat Untuk Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Pada penelitian sebelumnya media yang dikembangkan untuk keterampilan menulis sedangkan dalam penelitian ini yang dikembangkan untuk keterampilan membaca cerita siswa. Dalam penelitian tersebut diujikan pada siswa dengan mengukur keefektifan media sehingga hasil tes siswa menjadi acuan hasil dalam penelitian. Sedangkan dalam penelitian ini tidak melibatkan pembelajaran langsung dalam kelas dan dilakukan dengan situasi yang tidak kondusif akibat dari adanya pandemi Covid-19 sehingga kelayakan media hanya pada kevalidan dan kepraktisan media.

Berdasarkan dari hasil pengembangan media Komik Cerita Rakyat serta hasil angket penggunaan media dan validasi media maka dapat dikatakan bahwa media Komik Cerita Rakyat merupakan media yang layak untuk digunakan dengan kevalidan dan kepraktisan yang baik. Dalam penelitian ini meskipun dikatakan layak dan valid untuk digunakan dalam pembelajaran, akan tetapi terdapat beberapa keterbatasan dalam penggunaan model dalam pengembangan ini. Keterbatasan yang pertama yaitu subjek untuk kegiatan uji coba dalam penelitian ini hanya terbatas yaitu melibatkan satu guru dan 6 orang siswa kelas IV sekolah dasar. Keterbatasan lainnya yaitu materi yang ada dalam media komik cerita rakyat ini hanya meliputi materi keterampilan membaca cerita tentang cerita fiksi di daerah tempat tinggal saja dan tidak bisa digunakan untuk materi yang lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa media Komik Cerita Rakyat termasuk dalam kategori layak untuk dapat membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan keterampilan membaca dan bercerita siswa yang berkaitan dengan cerita fiksi di daerah tempat tinggal atau materi lainnya. Media komik cerita rakyat yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca cerita dapat menimbulkan suasana dan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik yang membuat siswa

lebih antusias dan senang saat memperhatikan dan menggunakan media komik cerita rakyat. Media yang dikembangkan akan dapat membantu proses pembelajaran keterampilan berbahasa yaitu keterampilan membaca cerita bagi siswa kelas IV sekolah dasar dan sebagai inovasi bagi siswa untuk dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat untuk keterampilan membaca cerita siswa kelas IV sekolah dasar menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Adapun proses pengembangannya sudah dilaksanakan sesuai dengan kelima tahapan tersebut.

Media komik cerita rakyat yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia pada materi membaca cerita. Hal ini berdasarkan pada perolehan hasil validasi dan hasil kepraktisan. Kevalidan media menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli media memperoleh nilai 88% dengan kategori valid dan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 88% dengan kategori valid. Kepraktisan media menunjukkan bahwa nilai angket respon siswa termasuk dalam kategori sangat praktis dengan siswa menjawab angket 91,6% dan hasil angket respon guru termasuk dalam kategori sangat praktis dengan memperoleh nilai 81,8%.

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka diberikan saran sebagai berikut :

1. Media komik cerita rakyat perlu diteliti lebih lanjut terkait keefektifan penggunaan media komik cerita rakyat untuk keterampilan membaca cerita rakyat pada siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Diperlukan keterampilan lebih baik dalam pembuatan media komik cerita rakyat sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran lebih baik serta dapat digunakan dengan jangka waktu yang lebih lama dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambaryani, dan Gamaliel Septian Arlianda. 2017. *Pengembangan Media Komik Untuk Efektivitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE). Vol.3 (1), hal 19-28.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta.

Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta : Rajawali Pers.

Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.

Marwati, M. Basri. *Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar : Vol.3 (1), hal 451-461.

Munadi, Yudi. 2010. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada (GP) Press.

Riduwan. 2018. *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung : Alfabeta.

Soedarso, Nick. 2015. *Komik : Karya Sastra Bergambar*. Humaniora. Vol.6 (4), 496-506.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.

Tim Penyusun Buku Pedoman Penulisan Skripsi. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.

Waluyanto, Heru. 2005. *Komik Sebagai Komunikasi Visual Pembelajaran*. Nirmana. Vol.7 (1), hal 45-55.